

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sikap sosial dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sisdiknas dalam Jumali, dkk, 2004: 21). Proses pendidikan yang diselenggarakan secara formal di sekolah dimulai dari pendidikan formal yang paling dasar (SD) sampai perguruan tinggi (PT) tidak lepas dari kegiatan belajar yang merupakan salah satu kegiatan pokok dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Pendidikan sebagai kegiatan pembelajaran telah dilakukan seusia manusia itu sendiri sebagai pelaku pendidikan.

IPA (Sains) berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak ada habis-habisnya. (Sumadi, Dkk, 1998 :31). Pendidikan IPA harus dibenahi dan ditangani secara serius, sehingga banyak siswa merasa tertarik akan mata pelajaran IPA, untuk kemudian mau menekuni dan menguasainya secara tuntas. Pemberian mata pelajaran IPA atau pendidikan IPA bertujuan agar siswa memahami / menguasai konsep-konsep IPA dan saling keterkaitannya, serta mampu menggunakan metode

ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, sehingga lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan penciptanya. (Sumadi, Dkk, 1998 ;35).

Berdasarkan hasil pengamatan kelas yang dilakukan oleh guru kelas selama ini sekitar 75% siswa kelas IV SD Negeri 03 Kemiri Boyolali memiliki keaktifan belajar IPA yang rendah. Dari sejumlah 21 siswa yang mengajukan pertanyaan hanya sebanyak 3 siswa, siswa yang mengerjakan soal-soal latihan di depan kelas sebanyak 4 siswa, siswa yang mengemukakan pendapat atau ide sebanyak 3 siswa, siswa yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sebanyak 6 siswa, dan menyanggah atau menyetujui ide teman sebanyak 5 siswa. Biasanya guru menjelaskan dan siswa hanya duduk dan mendengarkan sehingga pembelajaran menjadi membosankan.

Meskipun pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi selalu diusahakan, namun dalam praktiknya di lapangan masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran konvensional. Dalam hal ini, guru hanya menerangkan materi dengan metode ceramah, siswa mendengarkan dan mencatat hal yang dianggap penting. Sumber utama dalam pembelajaran konvensional adalah guru. Akibatnya, informasi yang didapat kurang begitu melekat pada diri siswa . Selain itu siswa kurang aktif dalam belajar, disisi lain juga akan merasa bosan, jenuh, dan kurang bersemangat dalam belajar sehingga akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Berdasarkan alasan di atas, maka perlu strategi belajar 'baru' yang lebih memberdayakan siswa. Belajar merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun makna dan pemahaman (Suwandi, 2006:3).

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila timbul perubahan tingkah laku pembelajaran yang positif pada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, keaktifan belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi, keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya, prestasi belajar yang dicapai siswa masih rendah.

Seorang guru bertugas untuk menyajikan sebuah pelajaran dengan tepat, jelas, menarik, efektif dan efisien. Hal ini dilakukan dengan terlebih dahulu memiliki pendekatan atau strategi pembelajaran yang tepat. Guru terus berusaha menyusun dan menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar IPA. Salah satunya adalah menerapkan strategi pembelajaran yaitu strategi *genius learning*.

Genius Learning adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil proses pembelajaran. Upaya peningkatan ini dicapai dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja otak, cara kerja memori, motivasi, konsep diri, kepribadian, emosi, perasaan, pikiran, gaya belajar, *multiple intelligence* atau kecerdasan jamak, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya. Dasar *genius learning* adalah metode *accelerated learning* atau cara belajar cepat.

Pada dasarnya strategi *genius learning* akan membantu siswa untuk membahas materi pembelajaran IPA yang diajarkan. Pada akhirnya siswa lebih tertarik untuk mempelajari IPA, sehingga akan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti tentang penerapan strategi *genius learning* dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Kemiri Boyolali.

B. Batasan Masalah

Agar peneliti lebih terarah, maka perlu dilakukan batasan masalah. Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana yang telah diuraikan diatas, maka batasan masalah yang dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada strategi pembelajaran *genius learning*.
2. Keaktifan dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kemiri Boyolali tahun ajaran 2011/2012.

C. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah di atas, maka permasalahan umum yang dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah: "Apakah penerapan strategi *genius learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA?"

D. Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian, tujuan merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: "Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA melalui strategi *genius learning*".

E. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memberikan manfaat pada pembelajaran IPA.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada pembelajaran IPA utamanya dalam meningkatkan keaktifan belajar IPA siswa. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pada strategi pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan pembelajaran IPA melalui strategi *genius learning*.

b. Bagi Guru

1) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru atau calon guru untuk memilih strategi dalam mengajar IPA.

2) Membantu guru dalam usaha mencari bentuk pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

3) Dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru, sebagai salah satu alternatif pembelajaran.

c. Bagi Siswa

- 1) Bagi siswa terutama subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan memberikan masukan kepada siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA.
- 2) Menumbuhkan semangat belajar siswa dan memperbaiki konsep pemahaman siswa.

F. Definisi Operasional Istilah

1. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah pola umum pembelajaran guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan pembelajaran . Pengertian strategi dalam hal ini menunjukkan kepada karakteristik abstrak dari rentetan perbuatan guru dan siswa dalam suatu peristiwa pembelajaran. Sedangkan rentetan perbuatan guru dan siswa dalam suatu peristiwa pembelajaran aktual tertentu, dinamakan prosedur intruksional.

2. *Genius Learning*

Genius Learning adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran. Di luar negeri metode ini dikenal dengan beragam nama, seperti *accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*, *super*

learning, efficient and effective learning. Langkah-langkah pembelajaran dengan *genius learning* adalah:

1) Suasana Kondusif

Proses ini guru bertanggung jawab untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif sebagai persiapan untuk masuk ke dalam proses pembelajaran yang sebenarnya.

2) Hubungkan

Pada tahap ini yaitu menghubungkan antara apa yang akan dipelajari dengan apa yang telah diketahui oleh siswa dan apa yang akan dapat dimanfaatkan oleh siswa dari informasi yang akan dipelajarinya.

3) Gambaran Besar

Guru harus memberikan gambaran besar (*big picture*) dari keseluruhan materi yaitu memberikan ringkasan dari apa yang akan dipelajari dengan memberikan kata-kata kuncinya.

4) Tetapkan Tujuan

Pada tahap inilah proses pembelajaran baru dimulai, hasil yang akan dicapai pada akhir sesi harus dijelaskan dan dinyatakan oleh siswa dengan menggunakan bahasa siswa itu sendiri.

5) Pemasukan Informasi

Pada tahap ini, informasi yang akan diajarkan harus disampaikan dengan melibatkan berbagai gaya belajar dan menggunakan strategi yang berbeda sesuai dengan situasinya.

6) Aktivasi

Proses aktivasi merupakan proses yang membawa siswa kepada satu tingkat pemahaman yang lebih dalam terhadap materi yang diajarkan.

7) Demonstrasi

Tahap ini sebenarnya sama dengan proses guru menguji pemahaman siswa dengan memberikan ujian. Hanya bedanya, dalam lingkaran sukses *genius learning*, guru langsung menguji pemahaman siswa pada saat itu juga.

8) Ulangi dan Jangkarkan

Lakukan pengulangan dan penjangkaran pada akhir setiap sesi dan sekaligus membuat kesimpulan dari apa yang telah dipelajari. Ini bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat.

3. Meningkatkan

Pada penelitian ini yang dimaksudkan meningkatkan adalah usaha untuk menjadikan lebih baik sesuai dengan kondisi yang dapat diciptakan melalui pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, khususnya pada pelajaran IPA guna meningkatkan keaktifan belajar siswa.

4. Keaktifan Siswa

Keaktifan adalah melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPA dalam kegiatan pemecahan masalah, di mana siswa sebagai subyek didik. Keaktifan siswa yang diketahui dari lima indikator yaitu keaktifan mengajukan pertanyaan, keaktifan mengerjakan soal-soal latihan di depan kelas, keaktifan mengemukakan ide atau pendapat, keaktifan menjawab pertanyaan, dan keaktifan menyanggah atau menyetujui ide teman.