

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat telah memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah aspek pendidikan. Untuk menghadapi tantangan perkembangan IPTEK dituntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi secara global sehingga diperlukan keterampilan yang tinggi yang melibatkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan bekerja sama yang efektif. Cara berfikir seperti ini dapat dikembangkan melalui pendidikan matematika.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Senada dengan hal tersebut, Suminarsih (2007:01) menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kontribusi positif tercapainya masyarakat yang cerdas dan bermartabat melalui sikap kritis dan berpikir logis.

Namun kenyataannya masalah yang terjadi adalah pembelajaran matematika masih sering menjadi momok bagi siswa. Umumnya siswa menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit. Seperti yang dikemukakan oleh Abdurrahman (2012:23) bahwa: “Dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh siswa baik yang tidak berkesulitan belajar terlebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar”.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas VIII SMP Kartika 1-1 Medan pada tanggal 18 Maret 2018 menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar matematika di dalam kelas masih rendah. Pembelajaran matematika masih banyak bertumpu pada aktivitas guru artinya kebanyakan dari siswa hanya sekedar mengikuti pelajaran di dalam kelas yaitu mendengarkan ceramah dan

mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, tanpa adanya respon, kritik dan pertanyaan dari siswa kepada guru sebagai umpan balik dalam kegiatan belajar mengajar.

Siswa dipandang sebagai individu yang hanya siap menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Selama Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung aktivitas cenderung pada aktivitas pasif yaitu siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan menulis penjelasan guru di papan tulis. Aktivitas membaca buku, berdiskusi pada teman, bertanya pada guru tidak ditemui selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Guru hanya menjelaskan pelajaran dan memberikan soal untuk dikerjakan oleh siswa. Jika diperhatikan, secara umum siswa tidak memiliki keinginan untuk belajar matematika yang terlihat dari rasa bosan dan jenuh siswa pada pembelajaran. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa pelajaran matematika di SMP Kartika 1-1 Medan masih berpusat pada guru.

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas (Sardiman, 2011:95). Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.

Dengan penekanan asas aktivitas belajar dalam pembelajaran memungkinkan pemahaman siswa semakin baik karena mereka langsung mempraktekkan kompetensi yang harus dicapai di dalam kelas. Sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih bervariasi. Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dapat berjalan dengan baik jika ada interaksi yang baik antara orang-orang yang terlibat dalam proses kegiatan belajar mengajar. Aktivitas merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Guru juga dituntut untuk mendorong siswa belajar secara aktif yang merupakan faktor penting dalam matematika. Menurut Slameto (2013:36) menyatakan bahwa:

Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda.

Atau siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru. Dalam berbuat siswa dapat menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik, diagram, inti sari dari pelajaran yang disajikan oleh guru. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu/pengetahuan itu dengan baik.

Menurut Novriani (2017) “Kurangannya keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika tidak hanya disebabkan oleh siswa sendiri, namun didukung juga oleh kurang tepatnya metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga menciptakan suasana yang membuat siswa cepat merasa bosan terhadap pelajaran matematika”.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa masalah pembelajaran matematika adalah rendahnya aktivitas belajar siswa khususnya pelajaran matematika. Siswa sekedar mengikuti pelajaran matematika yang diajarkan guru dalam kelas, yaitu dengan hanya mendengarkan ceramah dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru tanpa adanya respon, kritik, dan pertanyaan dari siswa kepada guru sebagai umpan balik dalam kegiatan belajar mengajar yaitu seperti:

- Siswa jarang untuk bertanya
- Jika guru bertanya secara lisan hanya beberapa siswa saja yang mau menjawab pertanyaan dari guru tersebut.
- Siswa juga tidak aktif untuk berdiskusi.
- Siswa juga tidak aktif untuk mengemukakan pendapat mereka.

Hasil selengkapnya tentang rekapitulasi hasil observasi aktivitas awal siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Persentase Aktivitas Siswa	Kategori	Jlh. Siswa	%
$PAS \geq 85\%$	Sangat Aktif	-	0%
$70\% \leq PAS < 85\%$	Aktif	-	0%
$60\% \leq PAS < 70\%$	Cukup Aktif	3	10%
$PAS < 60\%$	Kurang Aktif	27	90%
Jumlah		30	100%

Seiring dengan hal tersebut, hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang hasil belajar siswa dengan Ibu Layyana Sembiring, salah seorang guru matematika di kelas VIII SMP Kartika 1-1 Medan mengemukakan bahwa:

Hasil belajar matematika yang diperoleh siswa kelas VIII masih rendah, masih banyak siswa yang memperoleh nilai rata-rata dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah 70. Hal ini diakibatkan karena kurangnya minat dan kemauan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Terkhusus materi SPLDV, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam hal menyelesaikan soal cerita.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil Ujian Tengah Semester siswa kelas VII SMP Kartika 1-1 Medan. Dari 30 orang siswa dalam kelas hanya 6 orang atau 20% siswa mendapatkan rata-rata yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 70 .

Berdasarkan pernyataan di atas, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa di sekolah. Suyatno (2005:40) menyatakan bahwa:

Dalam pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang lebih bermakna, yaitu model *Quantum Teaching* yang lebih mengutamakan strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar sehingga belajar menjadi menyenangkan dengan kerangka pembelajaran yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan (TANDUR).

Pada model pembelajaran *Quantum Teaching* yang dipentingkan adalah fasilitasi dan konteks dengan prinsip segalanya berbicara, segalanya bertujuan, pengalaman sebelum pemberian nama, akui setiap usaha dan jika layak dipelajari, layak untuk dirayakan. *Quantum Teaching* mengutamakan konteks dan isi. Konteks dan isi sangat mendominasi dalam pelaksanaan pembelajaran *Quantum Teaching*. Konteks adalah latar untuk pengalaman pembelajaran. Konteks dianggap sebagai suasana yang mampu memberdayakan, landasan yang kukuh, lingkungan yang mendukung dan rancangan pembelajaran yang dinamis.

Sedangkan isi berisi tentang penyajian yang prima, fasilitas yang luwes, keterampilan belajar untuk belajar dan keterampilan hidup.

Pelaksanaan *Quantum Teaching* tidak hanya memperhatikan faktor internal dari dalam diri siswa, tetapi juga seluruh faktor eksternal dari lingkungan belajar. Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat menimbulkan semangat dan kemauan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang tentunya juga akan mempengaruhi peningkatan pemahaman siswa terhadap suatu konsep karena siswa belajar dengan rasa keingintahuannya sendiri.

Seperti yang diungkapkan Sumarmo (dalam Dianti, 2013) bahwa:

Quantum Teaching merupakan pembelajaran yang berupaya menciptakan suasana kondusif (nyaman dan menyenangkan), kelas kohesif (rasa kebersamaan yang tinggi), dinamis-interaktif, partisipatif, saling menghargai dan menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa.

Dalam penelitian ini *Quantum Teaching* ditampilkan sesuai dengan prinsip yang sesuai dengan asas utama Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka. Maksudnya adalah untuk mendapatkan hak mengajar, pertama-tama guru harus membangun jembatan yang autentik memasuki kehidupan murid. Belajar melibatkan semua aspek kepribadian siswa (pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh) di samping pengetahuan, sikap dan keyakinan. Dengan demikian guru dalam membimbing siswa dalam proses belajar mengajar harus benar-benar memahami keadaan, kondisi serta kemampuan siswanya.

Memasuki dunia mereka akan memberikan guru wewenang atau hak untuk mengajar sehingga seorang guru akan mendapat izin memimpin, menuntun dan memudahkan perjalanann siswa menuju kesadaran dan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Seorang guru dapat memasuki dunia siswa dengan cara mengaitkan apa yang diajarkannya dengan peristiwa, pikiran atau perasaan yang diperoleh dari kehidupan rumah, sosial, atletik, musik, seni, rekreasi atau akademis siswa. Setelah kaitan tersebut terbentuk, guru dapat membawa siswa ke dunianya dan memberi siswa pemahaman guru mengenai isi dunia tersebut. Disinilah kosakata baru, modal mental, rumus dan lain-lain dibebarkan yang pada akhirnya siswa

dapat membawa apa yang mereka pelajari ke dalam dunia mereka dan menerapkannya.

Beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan misalnya dengan memutar musik klasik di dalam kelas, memasang poster-poster afirmatif, mengatur tempat duduk siswa secara nyaman, memberi siswa turut partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan memperhatikan gaya belajar yang digunakan siswa untuk menyerap informasi.

Berdasarkan kondisi yang terjadi pada uraian di atas, maka perlu diadakan penelitian terkait upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa menggunakan *Quantum Teaching*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di SMP Kartika 1-1 Medan T.A 2018/2019”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Matematika merupakan bidang studi yang dianggap sulit oleh siswa.
2. Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas masih rendah.
3. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.
4. Model ataupun metode pembelajaran yang diterapkan belum mampu untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa.

1.3. Batasan Masalah

Untuk lebih mengarahkan penelitian yang dilakukan ini sehingga terfokus dan spesifik akan lebih baik jika dilakukan pembatasan masalah. Penelitian yang akan dilakukan dibatasi pada rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Kartika 1-1 Medan serta upaya untuk meningkatkannya.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada materi pokok SPLDV di kelas VIII semester ganjil SMP Kartika 1-1 Medan Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada materi pokok SPLDV di kelas VIII semester ganjil SMP Kartika 1-1 Medan Tahun Ajaran 2018/2019?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada materi pokok SPLDV di kelas VIII semester ganjil SMP Kartika 1-1 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada materi pokok SPLDV di kelas VIII semester ganjil SMP Kartika 1-1 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan diterapkannya tujuan penelitian ini, dapat diharapkan manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika pada pokok bahasan SPLDV.
2. Bagi calon guru/ guru matematika
Sebagai bahan masukan bagi guru, khususnya pada mata pelajaran matematika untuk menjadikan suatu pendekatan yang sesuai dalam menyampaikan materi pelajaran.

3. Bagi pihak sekolah

Sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Sebagai bahan informasi sekaligus bahan pegangan bagi peneliti dalam menjalankan tugas pengajaran sebagai calon pengajar di masa yang akan datang.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami konteks permasalahan penelitian, maka perlu adanya penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

Berdasarkan konsep dan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Quantum Teaching* merupakan model pembelajaran yang menekankan kegiatan aktif, bermakna dan menyenangkan, dimana dalam kegiatan belajar mengajar guru berperan sebagai fasilitator.
2. Keaktifan belajar adalah keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dimana siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun guru.
3. Hasil belajar adalah gambaran pencapaian tujuan pembelajaran yang dilihat dari prestasi siswa dan gambaran tingkat penguasaan siswa dalam proses belajar mengajar