

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Saat ini kualitas pendidikan di Indonesia masih memprihatinkan. Jika dibandingkan dengan negara-negara tetangga, kualitas pendidikan Indonesia masih tertinggal. Hal ini yang menyebabkan banyaknya masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di Indonesia terutama pembelajaran matematika. Ki Supriyoko (2006, dalam <http://www.freelist.org/post/ppi/ppiindia-Prestasi-Pelajar-Indonesia>) menyatakan bahwa :

Dalam forum TIMSS Indonesia hanya berada di peringkat ke-35 dari 44 negara untuk bidang matematika. Pada kelompok ini kita berada jauh di bawah Malaysia (ke-10) dan Jepang (ke-5), apalagi dengan Singapura yang berada di puncak klasemen. Untuk bidang sains ternyata prestasi kita lebih rendah lagi, ternyata Indonesia berada di peringkat ke-37 dari 44 negara. (Diakses 10 November 2012, pukul 11.00 WIB)

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses

belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakannya yang berhubungan dengan belajar dan setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda tentang belajar.

Dewasa ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah memberikan dampak bagi kemajuan kehidupan dan kesejahteraan manusia. Sehingga untuk dapat mengelola dan memanfaatkannya diperlukan sumber daya manusia yang mempunyai kreativitas yang dibentuk melalui proses pendidikan. Munandar (2009:12) mengungkapkan bahwa:

Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga – tenaga kreatif yang mampu memberikan sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya. Sehubungan dengan ini pendidikan hendaknya tertuju kepada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat dan negara.

Suryobroto (2009:191) mengungkapkan bahwa :

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Matematika adalah segala sumber dari ilmu yang lain. Dengan kata lain, banyak ilmu-ilmu lain yang penemuan dan perkembangannya bergantung dari matematika. Matematika adalah ilmu dasar yang berkembang pesat baik materi maupun kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), sehingga matematika perlu diberikan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari SD hingga perguruan tinggi, bahkan TK. Matematika hakekatnya memiliki objek kajian yang abstrak dan sepenuhnya menggunakan pola pikir deduktif. Mata pelajaran matematika berfungsi mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan menggunakan ketajaman penalaran untuk menyelesaikan persoalan sehari-hari.

Sasaran dari pembelajaran matematika adalah siswa diharapkan lebih memahami keterkaitan antara topik dalam matematika serta manfaat bagi bidang lain.

Masalah dalam pembelajaran matematika di Indonesia adalah rendahnya prestasi siswa. Sejalan dengan itu, Syaban (2010, dalam <http://educare.e-fkipunla.net/>) menyatakan bahwa :

Masalah klasik dalam pembelajaran Matematika di Indonesia adalah rendahnya prestasi siswa dan kurangnya motivasi siswa untuk belajar matematika. Hal ini terlihat dari hasil pembelajaran di SMP dan SMA yang ditunjukkan dengan hasil UN dari tahun ke tahun hasilnya belum menggembirakan jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Skor rata-rata yang diperoleh siswa-siswa Indonesia adalah 411. Skor ini masih jauh dibawah rata-rata internasional yaitu 467. Selain itu, bila dibandingkan dengan dua negara tetangga, yaitu Singapura dan Malaysia, posisi peringkat siswa kita jauh tertinggal. Singapura berada pada peringkat pertama dan Malaysia berada pada peringkat ke sepuluh. (Diakses pada 10 November 2012, pukul 11.00 WIB)

Sehingga tidak mengherankan jika saat ini nilai matematika kita masih rendah, jauh tertinggal dibandingkan Negara tetangga lain, sesuai dengan pendapat Hady (2010, dalam <http://doktermatematika.com/>) bahwa :

Prestasi matematika para siswa Indonesia hanya menembus skor rata-rata 411. Sementara itu, Malaysia mencapai 508 dan Singapura dan Singapura 605 (400 = rendah, 475 = menengah, 550 = tinggi, dan 625 = tingkat lanjut). Hasil analisis TIMMS, jumlah jam pelajaran matematika di Indonesia jauh lebih banyak dibandingkan Malaysia dan Singapura. Dalam satu tahun siswa di Indonesia rata-rata mendapat 169 jam pelajaran matematika. Sementara di Malaysia hanya mendapat hanya mendapat 120 jam dan Singapura 112 jam. (Diakses pada 10 November 2012, pukul 11.00 WIB)

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa diantaranya adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena siswa menganggap pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan sebagian besar dari siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Hal ini yang menyebabkan siswa kurang antusias menerima pembelajaran matematika sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

Adapun faktor lain yang menjadi penyebab masalah siswa bersumber dari guru. Menurut M. Nurul Hajar (2008, dalam [http://h4j4r.multiply.com/jurnal/item/39/RMEsuatu InovasiDalamPendidikanMatematikadiIndonesia?&showintertial=1&u=%2Fjournal%2Fitem](http://h4j4r.multiply.com/jurnal/item/39/RMEsuatu_InovasiDalamPendidikanMatematikadiIndonesia?&showintertial=1&u=%2Fjournal%2Fitem)) menyatakan bahwa :

Masalah umum matematika yang banyak orang awam tahu seperti rendahnya daya saing di ajang internasional (kontraks dengan Pendidikan Fisika), rendahnya rata-rata NEM nasional (paling rendah dibanding pelajaran lainnya dan untuk sekolah menengah selalu dibawah 5,0 skala 1-10), serta rendahnya minat belajar matematika lantaran matematika terasa sulit karena banyak guru matematika mengajarkan matematika dengan materi dan metode yang tidak menarik dimana guru menerangkan atau "*teacher telling*" sedangkan murid mencatat.

(Diakses pada 11 November 2012, pukul 20.00 WIB)

Banyak hal yang menjadi penyebab kesulitan siswa dalam mempelajari matematika sehingga dapat kita ketahui bahwa peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia terutama pelajaran matematika tidak terlepas dari interaksi antara siswa dan guru.

Berdasarkan hasil observasi terhadap 40 siswa kelas VII di SMP Negeri 34 Medan dapat diperoleh bahwa 42,5% siswa menyukai pelajaran matematika dan 57,5% siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Dari hasil observasi tersebut alasan para siswa tidak menyukai pelajaran matematika karena pelajaran matematika yang sulit dan kurangnya motivasi serta metode yang diajarkan oleh guru kurang menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada guru mata pelajaran matematika di SMP N 34 Medan, masalah yang dihadapi siswa adalah kurangnya pemahaman siswa dari dasar (sejak Sekolah Dasar), sehingga menyulitkan guru dalam melanjutkan materi pelajaran matematika. Disini guru berusaha menerangkan kembali materi yang seharusnya sudah mereka dapatkan sejak Sekolah Dasar. Kesulitan lainnya yang dihadapi guru adalah kurangnya kemampuan siswa dalam belajar matematika serta kurangnya motivasi dan kreatifitas siswa.

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 105) suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dikatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi

tujuan intruksional khusus dari bahan tersebut. Slameto (2010:74) juga mengatakan bahwa belajar yang efektif juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan intruksional yang ingin dicapai.

Dalam rangka meningkatkan kreatifitas siswa pada pelajaran matematika, materi harus didesain sedemikian rupa sehingga cocok untuk mencapai tujuan pelajaran yang telah ditentukan untuk dicapai. Salah satu faktor dari dalam diri siswa yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Siswa melakukan aktivitas belajar dengan senang karena didorong motivasi.

Di dalam matematika, aritmatika sosial adalah materi yang wajib dipelajari. Didalam kehidupan nyata, penerapan konsep arietmatika sosial banyak dijumpai terutama dalam hal jual beli. Tetapi masih banyak siswa yang tidak memahami materi ini. Hal ini dikarenakan dalam menyelesaikan masalah, siswa tidak dapat menghubungkan antara pengetahuan dan konsep yang telah dipelajari dengan masalah yang dihadapi. Berdasarkan kenyataan tersebut, dengan tidak mengurangi faktor lain pada proses pembelajaran, perlu adanya perubahan strategi pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

Aritmatika sosial merupakan salah salah satu pokok bahasan dalam pembelajaran matematika di kelas VII SMP. Materi ini bukan merupakan materi yang baru lagi bagi siswa karena sudah pernah dipelajari di tingkat SD. Akan tetapi masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari arietmatika sosial. Berkaitan dengan uraian di atas, maka perlu dipikirkan strategi atau cara penyajian materi matematika sehingga dapat membuat siswa aktif, kreatif dan bermakna dalam belajar Matematika. Salah satu solusi yang diterapkan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar matematika siswa dan untuk meningkatkan kreatifitas siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran

*Quantum Learning*. Dalam bukunya “*Quantum Learning*” DePorter (2010:8) menyatakan: “Dengan menghadirkan konsep pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan, *Quantum Learning* mengajarkan kepada siswa tentang keterampilan-keterampilan *how-to-learn* dalam mencatat, menghafal, membaca dengan cepat, menulis dan berpikir kreatif”.

*Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis untuk semua tipe orang dan segala usia. *Quantum Learning* pertama kali digunakan di *Supercamp*. Di *Supercamp* ini menggabungkan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan keterampilan berkomunikasi dalam lingkungan yang menyenangkan. *Quantum Learning* adalah model pembelajaran yang memadukan antara berbagai sugesti positif dan interaksinya dengan lingkungan yang mempengaruhi proses dan hasil belajar seseorang. Lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan serta munculnya emosi positif sebagai keterlibatan otak dapat menciptakan sebuah interaksi yang baik dalam proses belajar yang akhirnya dapat menimbulkan motivasi yang tinggi pada diri seseorang sehingga akan memberikan kepercayaan diri untuk mencetuskan ide-ide kreatif atau gagasan dari hasil pemikirannya.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Negeri 34 Medan T.A 2013/2014**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang masalah maka yang menjadi Identifikasi Masalah adalah :

1. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada bidang studi matematika
2. Kurangnya kreatifitas siswa dalam mempelajari matematika.
3. Rendahnya pengetahuan dan pemahaman konsep siswa mengenai materi aritmatika sosial.

4. Penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* belum pernah diterapkan dalam mengajarkan materi rietmatika sosial.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar masalah yang diteliti lebih jelas dan terarah maka perlu ada pembatasan masalah dari identifikasi masalah. Adapun masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pembelajaran materi aritmatika sosial dengan penerapan Model Pembelajaran *Quantum Leraning* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa di kelas VII SMP N 34 Medan T.A 2013/2014.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP N 34 Medan?
2. Bagaimana respon siswa mengenai model pembelajaran *Quantum Learning* dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa?
3. Tipe berfikir kreatif yang bagaimana menjadi kesulitan siswa?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kretif siswa pada materi arietmatika sosial di kelas VII SMP N 34 Medan.
2. Mengetahui respon siswa mengenai model pembelajaran *Quantum Learning* dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa
3. Mengetahui tipe berfikir kreatif yang bagaimana menjadi kesulitan siswa.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah :

1. Bagi guru: Sebagai masukan bagi guru di SMP N 34 Medan untuk menerapkan model pembelajaran *Quantum Learning* pada materi aritmatika sosial
2. Bagi siswa: Sebagai usaha untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran *Quantum Learning*.
3. Pihak sekolah: Sebagai masukan dan sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran
4. Bagi peneliti: Sebagai bahan informasi sekaligus sebagai bahan pegangan bagi peneliti dalam menjalankan tugas pengajaran sebagai calon tenaga pengajar.
5. Bagi pembaca dan penelitian lainnya : Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang berkaitan.