

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya yang sangat mutlak dalam kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan faktor penting dan bermanfaat bagi kehidupan dalam upaya meningkatkan taraf hidup suatu bangsa (Amri, 2015). Dalam Pembukaan UUD 1945 dijelaskan bahwa salah satu tujuan negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pernyataan ini juga diperkuat dengan pernyataan yang tertera dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah hak setiap warga negara, hal ini menunjukkan, pendidikan sangat dijunjung tinggi di negara Indonesia.

Pada kenyataannya, jika kita lihat dari Kondisi Pendidikan Tenaga Kerja Indonesia menurut data yang dirilis Harian Kompas 4 Oktober 2016 sangat memprihatinkan, dari 120.647.697 tenaga kerja 73.913.490 hanya sampai SLTP, atau 61,26% belum lulus SLTA, dan disamping itu yang terjadi pada anak usia sekolah tingkat putus sekolah di SD masih tergolong sangat tinggi. Menurut data Kemedikbud tahun 2015, angka melanjutkan dari SD ke SLTP hanya 77,27 %. Artinya, ada 22,73% atau 1.014.079 anak tidak lulus atau lulus SD yang tidak melanjutkan. Kondisi ini terakumulasi dari tahun 2012 – 2015 ada 5.034.072 anak usia sekolah yang tidak melanjutkan ke SLTP, kondisi ini jika dibiarkan akan menjadi beban bangsa ini di masa yang akan datang. Saat ini, Komisi X DPR RI mendorong untuk segera dilakukan revolusi di bidang pendidikan dengan melaksanakan program wajib belajar 12 tahun kepada seluruh warga negara. Hal ini tentu menunjukkan Komisi X DPR RI sangatlah peduli terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia, tetapi dalam prakteknya masih banyak warga Indonesia yang masih pendidikannya rendah dan kualitas SDM apa adanya sehingga ketuntasan dalam pendidikan tidak tercapai.

Menurut Sari (2017), tidak tercapainya ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran karena beberapa sebab diantaranya

gagalnya pembelajaran di kelas, kemudian dalam pembelajaran matematika guru menggunakan cara-cara tradisional, kurang variatif. Pembelajaran yang variatif merupakan pembelajaran yang bersifat aktif. Menurut Machmudah (dalam Amri, 2015:1), pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi sesama siswa dengan pengajar pada proses pembelajaran aktif. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pembelajaran yang bersifat demikian mampu menjadi solusi belajar siswa untuk meningkatkan kualitas dirinya dalam menghadapi kehidupan di masyarakat.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan di Indonesia, setidaknya ada sekitar belasan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah matematika. Matematika adalah induk dari segala ilmu pengetahuan. Kreatifitas serta daya pikir siswa sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika, hal ini digunakan sebagai bekal untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai bidang yang akan ditempuhnya di kemudian hari. Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang angka dan bilangan serta operasi hitung yang bersifat abstrak. Proses pembelajaran matematika diharapkan lebih bersifat aktif dan membangun kemauan serta kreatifitas siswa agar siswa menjadi tertarik dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta apabila ada kesinambungan antar guru dan siswa. Guru atau pendidik juga perlu menguasai materi yang akan disampaikan serta berbagai metode pembelajaran agar dapat mengolahnya menjadi pembelajaran yang efektif dan variatif. Menurut Wijaya (dalam Diandaru, 2017), tuntutan yang terbatas pada penyelesaian soal matematika cenderung mengarahkan peserta didik untuk berpikir prosedural, menggunakan rumus tanpa memahami makna suatu

rumus. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Metode pembelajaran yang monoton atau yang lebih dikenal dengan metode ceramah hanya akan menjadikan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Menurut Amri (2015), metode ceramah harus dikurangi atau bahkan ditinggalkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Hasan Rohim tahun 2015, salah satu model pembelajaran yang dikenal mampu menarik minat siswa dalam materi pembelajaran yang diajarkan dan berdampak positif pada hasil belajar adalah model pembelajaran "*Quantum Learning*". Menurut Bobbi dePorter (1992), *Quantum Learning* berperan memaksimalkan proses pembelajaran dengan menekankan pada pembelajaran yang bersifat aktif, dinamis, dan menyenangkan. Dalam model pembelajaran *Quantum Learning* tidak hanya guru yang berperan aktif dalam pembelajaran melainkan juga siswa, baik secara individu maupun interaksinya dengan siswa lain.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian "Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Dalam Pembelajaran Matematika di SMP Negeri 9 Surabaya". Hal ini ditujukan agar tujuan pembelajaran khususnya pembelajaran matematika dapat tercapai secara maksimal.

B. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Dalam penelitian ini ruang lingkup yang kami fokuskan adalah lingkup pembelajaran matematika dalam lingkungan Sekolah Menengah Pertama kelas VII. Dalam penelitian ini batasan masalahnya adalah penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika materi Himpunan Kelas VII SMP Negeri 9 Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas siswa selama model pembelajaran *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 9 Surabaya ?

2. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 9 Surabaya ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 9 Surabaya ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk menjelaskan aktivitas siswa selama model pembelajaran *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 9 Surabaya.
2. Untuk menjelaskan respon siswa terhadap model pembelajaran *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 9 Surabaya.
3. Untuk menjelaskan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 9 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan mampu berguna dan dapat dimanfaatkan baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya model pembelajaran *Quantum Learning* dalam bidang pendidikan.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi tolak ukur dan merangsang peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hal-hal yang masih belum diulas dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan bagi guru mengenai pembelajaran yang efektif, salah satunya adalah model pembelajaran *Quantum Learning*.

- 2) Dengan adanya pembelajaran aktif materi pelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga peran guru dapat dinilai sukses.
- 3) Sebagai masukan untuk guru, khususnya guru matematika dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat salah satunya adalah model pembelajaran *Quantum Learning*.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat merasakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Quantum Learning* yang menyenangkan dan bermanfaat.
- 2) Pembelajaran dapat diterima dengan baik.
- 3) Mampu memahami materi yang diberikan oleh guru.
- 4) Memberi dampak positif bagi hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dengan adanya penelitian ini, mampu memberikan saran serta wawasan bagi sekolah mengenai model pembelajaran yang baik yaitu model pembelajaran *Quantum Learning*.
- 2) Apabila penelitian ini dirasa mampu memberi dampak yang baik untuk peserta didik, maka akan menjadikan sekolah tersebut menjadi lebih berkualitas dalam hal pembelajaran.
- 3) Penelitian ini dapat dijadikan pedoman serta mampu memberikan jalan keluar atas masalah yang dihadapi dalam bidang pendidikan.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengalaman peneliti dalam hal penelitian pendidikan serta dalam penyusunan karya tulis ilmiah.
- 2) Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengetahui keadaan pendidikan di Indonesia yang sebenarnya dan dapat melakukan perbaikan atas kekurangan-kekurangan yang ada di dalamnya.