

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam pembangunan nasional, pendidikan diartikan sebagai upaya meningkatkan harkat dan martabat manusia serta dituntut untuk menghasilkan kualitas manusia yang lebih tinggi guna menjamin pelaksanaan dan kelangsungan pembangunan. Peningkatan kualitas pendidikan harus dipenuhi melalui peningkatan kualitas dan kesejahteraan pendidik dan tenaga kependidikan lainnya. Pembaharuan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengesampingkan nilai-nilai luhur sopan santun dan etika serta didukung penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, karena pendidikan yang dilaksanakan sedini mungkin dan berlangsung seumur hidup menjadi tanggung jawab keluarga, sekolah, masyarakat dan pemerintah.

Pendidikan merupakan sarana atau wahana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun kewajiban sebagai warga negara yang baik. Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat.

Sedangkan kegiatan belajar mengajar merupakan inti pendidikan yang akan lebih efektif apabila siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Aktivitas siswa menyangkut fisik dan mental, bukan hanya untuk individu tetapi juga dalam kelompok sosial. Dengan demikian siswa akan mendalami, menghayati dan menarik pelajaran dan pengalamannya sebagai hasil belajar yang merupakan bagian dari dirinya.

Proses pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membawa siswa aktif dan kreatif belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku. Dalam pelaksanaannya sering dijumpai guru yang gagal membawa siswanya belajar, yang mungkin dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat.

Tugas utama guru adalah mengelola proses belajar dan mengajar, sehingga terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Interaksi tersebut sudah barang tentu akan mengoptimalkan pencapaian tujuan yang dirumuskan. Usman (2000:4) menyatakan bahwa proses belajar dan mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (1990:1). Senada dengan Usman, Suryosubroto (1997:19) mengatakan bahwa proses belajar dan mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yakni pengajaran.

Proses pembelajaran matematika seringkali membuat siswa merasa kesulitan memahami pelajaran guru, kurang antusias untuk mengikuti

pembelajaran bahkan menjadikan matematika sebagai pelajaran yang membosankan bagi mereka. Hal ini terjadi karena sampai saat ini masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional, yaitu guru membacakan atau membawakan bahan yang sudah dipersiapkan sedangkan siswa mendengarkan, mencatat dengan teliti dan mencoba menyelesaikan sebagaimana yang dicontohkan oleh guru sehingga siswa hanya pasif.

Berkaitan dengan masalah-masalah diatas, pembelajaran yang terjadi di SD Negeri 02 Tuban Gondangrejo setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan permasalahan antara lain: 1) guru masih dominan dalam pembelajaran, 2) kurangnya media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, 3) kurangnya antusiasme belajar siswa saat pembelajaran, 4) siswa masih cenderung pasif dalam pembelajaran, 5) kegiatan pembelajaran dikelas yang masih satu arah atau monoton. Hal ini menggambarkan bahwa antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah.

Antusiasme belajar di SD Negeri 02 Tuban Gondangrejo dinilai kurang karena kesiapan siswa untuk pembelajaran : 42,8 %, keinginan menjawab pertanyaan : 28,5 %, keinginan bertanya siswa : 14,3 %. Dalam kegiatan pembelajaran siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran matematika sehingga mudah merasa jenuh karena metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak adanya alat peraga yang menarik.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 02 Tuban Gondangrejo perlu adanya pembaharuan metode atau peningkatan relevansi

metode mengajar. Metode mengajar dikatakan relevan jika mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan melalui pengajaran.

Salah satu metode pembelajaran matematika yang ditawarkan untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah *quantum learning*. Pembelajaran *quantum learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan karena guru mengubah segala sesuatu yang ada disekelilingnya sehingga siswa bergairah belajar. Dalam hal ini, *quantum learning* merupakan salah satu pengajaran yang menuntut adanya kebebasan, santai, menakjubkan, menyenangkan, dan menggairahkan.

Disamping metode pembelajaran, pemilihan alat peraga juga sangat penting untuk menunjang pembelajaran. Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Setiap proses belajar dan mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat serta evaluasi. Unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Dalam pencapaian tujuan tersebut, peranan alat bantu atau alat peraga memegang peranan penting sebab adanya alat ini bahan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien.

Setelah menentukan metode mengajar dan alat peraganya, keberhasilan proses belajar mengajar juga ditentukan oleh antusiasme siswa dalam belajar

Antusiasme timbul karena adanya keinginan untuk berbuat sesuatu, baik dari dirinya sendiri maupun pengaruh dari luar. Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh antusiasme dari siswa itu sendiri. Apabila siswa mempunyai antusiasme belajar yang tinggi maka siswa akan siap menerima dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dibandingkan siswa yang tidak mempunyai antusiasme untuk belajar karena dalam pelajaran yang sulit diperlukan antusiasme belajar agar dapat mengikuti pelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Penerapan metode pembelajaran *quantum learning* dengan menggunakan bantuan alat peraga kelereng berwarna dalam pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat melibatkan peserta didik untuk aktif dengan bimbingan guru, agar konsep yang ada di pokok bahasan itu dapat dipahami dengan benar serta meningkatkan antusiasme belajar siswa.

Dengan melihat latar belakang masalah tersebut peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut di atas dengan mengambil judul: “Penggunaan Model Pembelajaran *Quantum Learning* dengan Alat Peraga Kelereng Berwarna Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Matematika Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat”.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan umum yang dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah: Apakah penerapan model

pembelajaran *Quantum learning* dengan alat peraga kelereng berwarna dapat meningkatkan antusiasme belajar matematika siswa pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat?

### **C. Tujuan Masalah**

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Quantum learning* dengan alat peraga kelereng berwarna. Secara khusus, penelitian ditujukan untuk peningkatan antusiasme belajar matematika pada Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat melalui model pembelajaran *Quantum learning* dengan alat peraga kelereng berwarna.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, terutama terhadap peningkatan antusiasme belajar matematika siswa.
  - b. Secara khusus, penelitian ini memberikan kontribusi pada model pembelajaran matematika yang berupa pergeseran dari pembelajaran

yang hanya bersifat monoton menuju pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi guru

- 1) Pengajar (guru) dalam memberikan pelajaran-pelajaran yang dinilai sulit dipahami oleh siswa dalam menerima pelajaran. *Quantum Learning* dengan alat peraga kelereng berwarna memberikan cara belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan.
- 2) Guru lebih termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran.
- 3) Guru lebih termotivasi untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran akan lebih menarik

### b. Bagi siswa

- 1) Proses pembelajaran ini dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar matematika dengan baik.
- 2) Mengoptimalkan kemampuan berfikir positif dalam mengembangkan diri di tengah-tengah lingkungan dalam meraih keberhasilan belajar.

### c. Bagi sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Memberikan sumbangan pengalaman tentang penelitian tindakan kelas.