

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Banyaknya masalah pendidikan matematika di Indonesia merupakan salah satu alasan untuk mereformasikan pendidikan matematika di sekolah. Masalah umumnya dalam pendidikan matematika antara lain rendahnya daya saing di ajang internasional, rendahnya rata-rata NEM nasional (paling rendah bila dibanding dengan mata pelajaran lain), rendahnya minat belajar matematika lantaran matematika terasa sulit karena banyak guru matematika mengajar matematika dengan metode yang kurang menarik perhatian siswa, yaitu guru menerangkan, sementara siswa mencatat.

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. Rombepajung dalam Thobroni (2011: 18) menyatakan bahwa pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu ketrampilan melalui pembelajaran, pengalaman atau pengajaran. Senada dengan Rombepajung, Thobroni (2011: 19) mengatakan bahwa pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku.

Proses pembelajaran matematika seringkali membuat siswa merasa kesulitan memahami pelajaran dari 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.

Berdasarkan hasil pengamatan pada 6 Maret 2012 rendahnya kemandirian belajar matematika juga dialami siswa SMP Negeri 3 Colomadu kelas VII A yang berjumlah 32 siswa. Pada kondisi awal rendahnya kemandirian belajar matematika siswa kelas VII A dilihat dari indikator adalah sebagai berikut: 1) kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan guru sebesar 18,75%, 2) kemampuan siswa dalam menjelaskan pekerjaannya kepada siswa lainnya sebesar 12,5%, dan 3) kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan sebesar 21,87%. Siswa yang mencapai $KKM \geq 70$ hanya 37,5% sehingga berdampak pada rendahnya prestasi belajar matematika.

Akar penyebab rendahnya kemandirian belajar matematika di SMP Negeri 3 Colomadu diatas, salah satunya pembelajaran matematika yang masih konvensional di mana proses belajar mengajar hampir selalu berlangsung dengan metode ceramah yang mekanistik, dengan guru menjadi pusat dari seluruh kegiatan di kelas. Pada setiap pembelajaran guru cenderung tidak memberikan keleluasaan pada siswa untuk belajar secara aktif menyenangkan. Materi yang disampaikan tidak berkaitan dengan pengalaman sehari-hari sehingga siswa mudah lupa dan tidak dapat mengaplikasikannya seakan-akan pembelajaran menjadi terpisah dengan kehidupan sehari-hari.

Siswa juga belum merasa percaya diri untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, di depan kelas. Begitu juga siswa belum percaya diri untuk mengajukan pertanyaan, dengan tidak percaya dirinya siswa maka siswa hanya duduk manis dan mendengarkan saat guru menerangkan, dan hanya bertanya jika ada hal-hal yang belum dipahami.

Berbagai usaha untuk meningkatkan kemandirian siswa belajar matematika juga telah diupayakan oleh guru SMP Negeri 3 Colomadu, seperti mengadakan tanya jawab, diskusi, dan latihan soal dalam kelas. Tetapi upaya tersebut ternyata belum mampu membuat siswa untuk memahami dan mengkaitkan konsep matematika terutama pada pokok bahasan segi empat serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai alternatif strategi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa dalam memahami materi pada pokok bahasan segi empat adalah dengan mengimplementasikan strategi *Quantum Learning* dengan mengoptimalkan alat peraga. Strategi *Quantum Learning* merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan karena guru mengubah segala sesuatu yang ada disekelilingnya sehingga siswa bergairah dalam belajar, kemudian dari masalah tersebut siswa diajak menyelesaikan masalah dengan menumbuhkan rasa percaya dirinya dalam menjawab soal dan mengajukan pertanyaan, dengan cara memberikan tepuk tangan dan kata-kata yang membangun kepercayaan dirinya.

Strategi *Quantum Learning* sangat tepat untuk pembelajaran karena salah satu pengajaran yang menuntut adanya kebebasan, santai, menakjubkan, menyenangkan, dan menggairahkan. Jadi siswa akan merasa senang dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Konsep strategi *Quantum Learning* pada pembelajaran Matematika sejalan dengan kebutuhan untuk memperbaiki pendekatan matematika yang didominasi oleh persoalan bagaimana meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang cenderung rendah. Strategi *Quantum Learning* ini bertujuan agar dalam pembelajaran matematika lebih bermakna sehingga akan menumbuhkan aktivitas belajar yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemandirian belajar matematika siswa khususnya pada pokok bahasan segi empat. Suasana pembelajaran akan lebih hidup dan pembelajaran matematika dapat menjadi dekat dengan kehidupan siswa sehingga tidak terjadi perselisihan.

Mengimplementasikan strategi *Quantum Learning* dengan mengoptimalkan alat peraga dalam pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan segi empat melibatkan peserta didik untuk aktif dengan bimbingan guru, agar konsep yang ada di pokok bahasan itu dapat dipahami dengan benar serta meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Dengan berpijak pada beberapa persoalan yang ada, maka hal itulah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan mengimplementasikan strategi *Quantum Learning* dengan mengoptimalkan alat peraga dalam pembelajaran matematika untuk

meningkatkan kemandirian pada pokok bahasan segi empat. Penelitian ini memerlukan kerja sama antara guru matematika dan peneliti melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dengan demikian implementasi strategi *Quantum Learning* diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa melalui aktivitas belajar yang langsung menunjuk benda-benda di sekitar yang pada akhirnya terjadi peningkatan prestasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Adakah peningkatan kemandirian belajar siswa pada pokok bahasan segi empat setelah menerapkan strategi *Quantum Learning* pada siswa kelas VII A semester genap SMP Negeri 3 Colomadu tahun ajaran 2011/2012?

Kemandirian siswa dalam pembelajaran matematika dilihat dari indikator sebagai berikut:

- a. Kemampuan siswa mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru.
- b. Kemampuan siswa berlatih menjelaskan pekerjaannya kepada siswa yang lain.
- c. Kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan.

2. Adakah peningkatan prestasi belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Colomadu setelah menerapkan strategi *Quantum Learning* dengan mengoptimalkan alat peraga?

C. Tujuan Penelitian

Pada setiap penelitian terdapat tujuan yang merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk, sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dalam pokok bahasan segi empat setelah menerapkan strategi *Quantum Learning* pada siswa kelas VII A semester genap SMP Negeri 3 Colomadu.
2. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Colomadu setelah menerapkan strategi *Quantum Learning* dengan mengoptimalkan alat peraga.

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 kemandirian 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 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 kemandirian 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 penulis

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran matematika melalui strategi *Quantum Learning*.