

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Pendidikan dapat membuat orang cerdas, kreatif, bertanggung jawab, dan produktif. Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompentensi di bidangnya sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Rubiyanto, dkk,2004:1). Berbagai upaya untuk meningkatkan pendidikan telah dilakukan secara bertahap, seiring dengan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan tekhnologi.

Matematika merupakan ilmu yang mendidik manusia untuk berpikir logis, teoritis, rasional, dan percaya diri sehingga matematika bisa disebut sebagai dasar dari ilmu pengetahuan. Oleh karena itu matematika harus dikuasai oleh segenap warga negara sebagai sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari, sehingga mereka mampu bertahan dalam era globalisasi yang berteknologi maju disaat sekarang maupun yang akan datang (Abdurrahman,2003:253). Akan tetapi bagi sebagian pelajar, matematika merupakan mata pelajaran yang paling tidak disukai bahkan di benci.

Sebagian siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang kurang diminati. Mereka memandang matematika sebagai sesuatu yang sulit dan membebani, bahkan sebagian diantaranya memandang matematika adalah momok yang senantiasa menghadirkan ketegangan.

Contoh yang sering terlihat adalah ketika berlangsung proses belajar mengajar kelas VII F di SMP Negeri 1 Ngemplak banyak siswa yang gelisah, minta izin ke kamar kecil, tidak memperhatikan penjelasan dari guru, bersikap pasif, serta sering melakukan perbuatan yang membuat suasana kelas tidak kondusif. Dalam kenyataannya motivasi dan keaktifan siswa masih rendah. Berkaitan dengan masalah tersebut, setelah peneliti melakukan observasi pembelajaran matematika yang terjadi di kelas VII F SMP Negeri 1 Ngemplak ditemukan permasalahan antara lain : 1) siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar, akar penyebab permasalahan ini adalah guru sebagai fasilitator kurang memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika, hanya 25% siswa yang termotivasi 2) siswa mempunyai rasa tidak senang dan jenuh terhadap matematika, akar penyebabnya adalah guru sebagai fasilitator kurang memberikan variasi pengajaran dalam menyampaikan materi, hanya 25% siswa yang senang 3) keaktifan siswa dalam kelompok diskusi, hanya 25% siswa yang aktif, akar penyebabnya permasalahan ini adalah guru kurang mengkondisikan pembelajaran.

Prestasi dan motivasi belajar memiliki hubungan kesebandingan dengan peningkatan mutu pendidikan, yaitu apabila dikehendaki peningkatan mutu pendidikan maka prestasi belajar yang dicapai harus ditingkatkan, dan

untuk meningkatkan prestasi belajar dibutuhkan motivasi yang lebih besar dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini menempatkan motivasi dan prestasi belajar pada posisi yang penting dalam proses belajar, akan tetapi realita di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak memiliki kemauan belajar yang tinggi pada mata pelajaran matematika

Untuk mengatasi kurangnya motivasi siswa dalam pelajaran matematika maka perlu usaha peningkatan motivasi dengan memberi variasi metode pembelajaran yang menarik atau menyenangkan yang melibatkan siswa yang dapat meningkatkan aktivitas dan tanggung jawab siswa. Pendekatan pembelajaran yang menarik memberikan pengaruh dan hasil belajar lebih positif daripada pembelajaran kompetitif (Marwiyanto 2007:109).

Banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah model pembelajaran *Quantum learning*. Pembelajaran *Quantum learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan karena guru mengubah segala sesuatu yang ada di sekelilingnya sehingga siswa bergairah belajar. Dalam hal ini, *Quantum learning* merupakan salah satu pengajaran yang menuntut adanya kebebasan, santai, menakjubkan, menyenangkan, dan menggairahkan.

Dengan suasana menyenangkan dalam pembelajaran maka diharapkan akan menarik dan menumbuhkan motivasi dalam belajar siswa. Aktivitas belajar dengan santai dan menyenangkan dalam model pembelajaran *Quantum*

learning memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Model *Quantum learning*”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *quantum learning* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan umum yang dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah: Apakah penerapan model pembelajaran *Quantum learning* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendiskripsikan peningkatan motivasi belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *Quantum learning*.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan ilmu tentang peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum learning*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru matematika, model pembelajaran *Quantum learning* dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
- b. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika dengan baik, serta mengoptimalkan kemampuan berpikir positif dalam mengembangkan diri dalam meraih keberhasilan belajar.