

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyelenggara Pendidikan Nasional diorientasikan pada peningkatan aspek kreatifitas dengan sasaran utama mengembangkan sumber daya manusia Indonesia berkualitas, yang akan siap menjadi tulang punggung pembangunan pada masa yang akan datang, sejalan dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman yang semakin modern.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukan inovasi-inovasi perangkat pembelajaran. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran, kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Guru merupakan ujung tombak untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat berperan di masa yang mendatang. Oleh karena itu guru dituntut untuk menjadi seorang guru yang profesional. Pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru dikatakan berhasil apabila materi yang disampaikan dapat diterima, dikuasai serta dapat dipahami oleh siswa. Tingkat penguasaan materi pelajaran dapat dikatakan berhasil apabila memperoleh nilai 7,5 atau lebih. Berdasarkan ketentuan penilaian perbaikan pembelajaran dilaksanakan apabila tingkat penguasaan siswa dapat nilai kurang dari 7,5 dan diharapkan dengan adanya perbaikan pembelajaran tingkat penguasaan materi pelajaran akan lebih meningkat atau baik. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran utama di SD selain bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam, hal ini

terbukti mata pelajaran tersebut mendapat jatah alokasi waktu yang lebih banyak dibanding mata pelajaran yang lain. Bagi siswa mata pelajaran matematika dianggap sulit. Demikian juga yang terjadi pada kelas IV SDN Sundoluhur 02 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati. Pelajaran berhitung secara garis besar dibagi menjadi empat macam, yaitu: Penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dari 4 bagian tersebut pada bagian perkalian dan pembagian adalah yang paling sulit untuk dipahami dan dimengerti pada siswa kelas IV SDN Sundoluhur 02 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati.

Di samping itu kenyataan menunjukkan bahwa bekal kemampuan materi matematika dari guru SD masih kurang memadai sehingga tidaklah mengherankan bila pembelajaran matematika yang dikelolanya menjadi kurang maksimal (Sukayati, 2004). Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa dengan pendekatan nyata.

Salah satu hal yang sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di sekolah adalah kreatifitas siswa. Kreatifitas sebagai bentuk aktifitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat original, murni, asli dan memiliki nilai. Kreatifitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreatifitas, tetapi ada juga juga yang justru menghambat berkembangnya kreatifitas individu. Kreatifitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara baik.

Kreatifitas yang tinggi berkorelasi dengan hasil belajar yang baik, sehingga berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan kreatifitas dalam menerima dan mengolah pembelajaran yang diterima siswa di sekolah. Jika kreatifitas siswa dapat ditingkatkan, maka dapat diharapkan bahwa prestasi belajar siswa juga akan meningkat.

Faktanya kreatifitas belajar siswa pada saat peneliti mengadakan observasi masih sangat rendah. Siswa terlihat pasif dalam pembelajaran karena pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Dimana guru masih menggunakan sistem konvensional dan tekstual. Guru menggunakan metode ceramah sedangkan mata pelajaran Matematika tidak dapat diterapkan hanya dengan metode ini. Guru harus benar-benar mampu mensiasati agar pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif.

Upaya meningkatkan kreatifitas inilah yang menarik untuk dikaji lebih jauh, sehingga dalam penelitian ini akan dilakukan studi mengenai pengaruh model *Quantum Learning* dalam belajar matematika di sekolah terhadap kreatifitas siswa. Dalam lingkup yang lebih umum, meningkatnya kreatifitas siswa juga akan mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Sehubungan dengan hal diatas yang menjadi permasalahan bagaimana usaha peneliti untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam pelajaran matematika. Untuk mengatasi hal tersebut maka alternatif pembelajaran yang dipilih adalah pembelajaran dengan model *Quantum Learning*.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis memperbaiki pembelajaran melalui PTK dengan judul "Peningkatan Kreatifitas Belajar Matematika Melalui

Penerapan Model *Quantum Learning* Pada Kelas IV Semester I SDN Sundoluhur 02 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Tahun 2012/2013.

B. Perumusan Masalah

Permasalahan yang berkaitan dengan judul sangat luas sehingga tidak mungkin permasalahan yang ada dapat terjangkau dan terselesaikan semua. Oleh karena itu, perlu adanya pembatasan dan pemfokusan masalah sehingga masalah yang diteliti lebih jelas dan kesalahpahaman dapat dihindari. Dalam penelitian tindakan kelas ini variabel penelitian sebanyak dua jenis.

1. Variabel peningkatan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai variabel terikat. Adapun yang menjadi bagian dari variabel tersebut adalah sebagai berikut:
 - a. Siswa SDN Sundoluhur 02 kecamatan Kayen kabupaten Pati
 - b. Kelas IV Semester I
 - c. Mata pelajaran matematika materi operasi hitung campuran dan penaksiran dan pembulatan.
2. Variabel penerapan strategi *Quantum Learning* sebagai variabel bebas.

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: “Apakah melalui penerapan model *Quantum Learning* dapat meningkatkan kreatifitas belajar matematika pada siswa kelas IV semester I SDN Sundoluhur 02 kecamatan Kayen kabupaten Pati Tahun 2012/2013?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Perbaikan metode pembelajaran matematika kelas IV SD pada materi operasi hitung campuran dengan menggunakan model *Quantum Learning* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas siswa kelas IV SDN Sundoluhur 02 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2012/2013.

2. Tujuan khusus

Untuk meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan materi operasi hitung campuran pada siswa kelas IV SDN Sundoluhur 02, Kayen, Kabupaten Pati dengan menggunakan model *Quantum Learning*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Untuk meningkatkan kreatifitas belajar matematika pada pokok bahasan operasi hitung campuran melalui penerapan model *Quantum Learning* pada Kelas IV SDN Sundoluhur 02, Kayen, Kabupaten Pati Tahun pelajaran 2012/2013.

2. Manfaat praktis

a. Siswa:

- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan

- 2) Memudahkan siswa menerima pelajaran
- 3) Menghilangkan pengetahuan yang bersifat verbal

b. Guru:

- 1) Membantu guru memperbaiki pembelajaran
- 2) Meningkatkan kemampuan profesional
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri
- 4) Mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan

c. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai informasi adanya peningkatan di sekolah tersebut, setelah dilaksanakan PTK yang akan berdampak dalam upaya peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran.