

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap kemajuan bangsa untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia. Hal ini dikarenakan pendidikan memiliki peran yang signifikan dan bahkan masih menjadi pranata utama dalam penyiapan sumber daya manusia. Berbagai riset dan analisis menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi serta kualitas sumber daya manusia merupakan faktor kunci dalam menentukan daya saing suatu bangsa Wen (2003:23). Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan mengambang tugas untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan penguasaan, pemanfaatan, dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu tujuan yang sangat diinginkan oleh bangsa Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut pemerintah dan masyarakat pendidikan telah melakukan berbagai upaya pada berbagai jenjang persekolahan sesuai dengan kurikulum yang diberlakukan secara nasional yang memuat berbagai mata pelajaran termasuk matematika.

Menurut laporan *The Third International Mathematics and Science Study* (IEA, 1999) yang mengatakan bahwa di antara 38 negara peserta, prestasi siswa Indonesia

pada urutan ke-33 untuk IPA dan ke-34 untuk matematika kemampuan lainnya di tunjukan melalui data UNESCO (2000) tentang peringkat Indeks pengembangan manusia (*Human Development Index*), dan penghasilan per kepala yang menunjukkan bahwa Index pengembangan manusia Indonesia semakin menurun. Di antara 174 negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke-102 pada tahun 1996, ke-99 pada tahun 1997, ke-107 pada tahun 1998, dan ke-109 pada tahun 1999. Data yang dilaporkan *The World Economic Forum, swedia (2000)*, menunjukkan bahwa Indonesia memiliki daya saing yang rendah, yaitu menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei di dunia. sementara itu, hasil pengukuran daya serap kurikulum secara nasional oleh direktorat pendidikan tahun 2000/2001 menunjukkan bahwa rata-rata daya serap kurikulum secara nasional masih rendah, yaitu 5,1 untuk lima mata pelajaran, termasuk mata pelajaran matematika.

Jika dianalisis penyebabnya bisa dari siswa, guru, sarana dan prasarana maupun model pembelajaran yang digunakan. Motivasi siswa yang rendah, kinerja guru yang kurang baik dapat juga sebagai penyebab kurang keberhasilannya pembelajaran. Proses pembelajaran yang kurang ditunjukan dengan kurang aktifnya siswa dalam berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka pembelajaran matematika tidak boleh diartikan hanya terdapat keharusan menyampaikan konsep, prinsip, hukum dan teori tetapi juga harus menekankan bagaimana cara untuk memperoleh konsep, prinsip, hukum dan teori tersebut. Agar dapat memperoleh konsep, prinsip, hukum dan teori

dengan baik maka siswa perlu dilatih untuk mampu mengamati, mengelompokan, menafsirkan, meramalkan, meneliti dan mengkomunikasikan

Mencangkupberbagai aspek, yaitu sebagai pendidik mengajar fasilitator pembimbing, pelayan, perancang, pengelolaan, innovator dan penilai. Berkaitan dengan hal tersebut, Tasker (1992) dalam Lapono (2008:1.28), mengemukakan tiga tekannan dalam teori belajar konstruktivisme sebagai berikut. Pertama, peran aktif siswa dalam menkonstruksi pengetahuan secara bermakna. Kedua, pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna. Ketiga, mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima.

Jadi untuk menjawab realita pembelajaran tentang soal cerita matematika, maka di butuhkan model pembelajaran yang menciptakan suasana yang menyenangkan dan keterbukaan dalam guru. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan seluas luasnya kepada siswa guna mengekspresikan gagasan dan pikirannya agar menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan Pendidikan nasional. Salah satu pembelajaran yang dapat sumbangan terbesar dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dan keterbukaan dari guru yaitu model *Quantum learning*.

Quantum learning adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*student oriented*). Dalam ini pembelajaran lebih terpusat pada siswa. Siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi siswa berperan aktif dalam pembelajaran. *Quantum learning* juga memberikan kesadaran bagi para pembelajaran khususnya siswa pentingnya belajar. adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan

menurut DePorter (2010:49). Hal ini menjelaskan bahwa dalam setiap diri siswa akan tertanam kekuatan berupa dorongan untuk melakukan sesuatu karena dalam pembelajaran menjanjikan adanya manfaat bagi dirinya atau dapat dikatakan munculnya kekuatan ambak. Selain itu, desain suasana pembelajaran yang demokratis, saling membelakajarkan dan menyenangkan pun memberikan peluang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara optimal sehingga pembelajaran yang kurang menarik dapat di atasi.

Namun pada kenyataan di lapangan ,pemahaman masih kurang ditingkat sekolah dasar (SD), seperti halnya yang terjadi di SDN Cengkong 3 khususnya di kelas IV, berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada 14 february Sampai 21 Maret 2019 di ketahui bahwa. Siswa terlihat mulai tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran banyak siswa yang bermain sendiri dan mengobrol dengan teman nya sehingga tidak di perhatikan penjelasan dan arahan dari guru. Siswa kelas IV SDN Cengkong 3 khususnya masih kurang pemahaman dari berbagai pembelajan contoh nya pembelajaran Matematika. Pembelajaran belum menerapkan pendekatan ilmiah. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa tidak diberikan kesempatan untuk belajar secara inovatif dan tidak didukung dalam hal pemahamannya terhadap pembelajaran tersebut. Guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional yang didominasi dengan ceramah, sehingga siswa mudah bosan dan kurang paham terhadap pembelajaran yang dijelaskan oleh guru, karena siswa tidak diberikan kesempatan untuk terlibat langsung.

Hasil observasi juga didukung dari hasil wawancara dengan Bu nuning guru kelas IV SDN Cengkong 3 memaparkan apabila guru mengajukan pertanyaan yang sifatnya kompleks dan berbentuk soal pemahaman siswa tidak mampu menjawab soal tersebut. Ditambah hasil belajar siswa masih rendah seperti yang terjadi pada pembelajaran Matematika, dari KKM= 70 hasil UTS semester I hanya mencapai rata-rata 68.

Kondisi tersebut perlunya metode *quantum learning* untuk memecahkan soal cerita Matematika disekolah dasar. *quantum learning* proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Integrasi model tersebut diharapkan mampu memberikan iklim yang positif dan bermakna bagi siswa dalam mempelajari Matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan model *quantum learning* untuk memecahkan soal cerita Matematika, agar dapat dijadikan salah satu upaya peningkatan siswa untuk memecahkan masalah soal cerita Matematika, siswa kelas IV SDN Cengkong 3 pada pembelajaran Matematika tentang soal cerita Matematika.

Berdasarkan masalah diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *quantum learning* Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika di Sekolah Dasar.”**

B. Identifikasi masalah

Suatu kegiatan belajar mengajar hendaknya menggunakan model yang sesuai dengan pelajarannya dan materi yang diajarkan. Pembelajaran dengan berbagai model mengajar telah ditersapkan selama ini ternyata memungkinkan munculnya berbagai masalah. Diantara masalah-masalah yang mungkin muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika terutama soal yang berbentuk cerita
2. Nilai yang di peroleh ketika pelajaran matematika yang berbentuk soal cerita tidak mencapai standar ketuntasan minimum.
3. Banyak siswa yang melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal cerita matematika.
4. Gaya mengajar guru yang kurang bervariasi sehingga menimbulkan pembelajaran yang konvensional.

C. Rumusan masalah

Dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah diantaranya sebagai berikut apakah “Terdapat Pengaruh Model *quantum learning* Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika di Sekolah Dasar”?.?

E. Tujuan Penelitian

Berkenaan dengan latar belakang dan permasalahan penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan peneliti yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh model *quantum learning* terhadap soal cerita Matematika disekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara baik secara teoritis maupun secara praktis, manfaat teoritis berarti bahwa hasil penelitian bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan obyek penelitian, sedangkan manfaat praktis ialah manfaat yang bersifat praktis. Lebih lanjutnya manfaat teoritis maupun praktis dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Dari Segi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memberikan kontribusi bagi pengembangan dalam bidang ilmu pengetahuan maupun pendidikan.

2. Dari Segi Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru atau calon guru tentang pembelajaran matematika yang berbentuk soal cerita dengan menggunakan model *quantum learning*.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dan untuk mengetahui permasalahan contoh soal matematika dengan model *quantum learning*.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengetahui proses pemecahan masalah yang mengenai soal cerita matematika dengan model *quantum learning* sebagai bekal menjadi pendidik dimasa yang akan datang, dan memberikan pengalaman belajar dan menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti.

