

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu upaya sadar dan terencana dalam proses pembelajaran bagi setiap individu agar mengembangkan potensi peserta didik baik dalam kemandirian, tanggung jawab, kreativitas, pengetahuan dan karakter-karakter yang baik. Pendidikan sangatlah penting untuk semua manusia karena dimanapun manusia itu berada pasti memerlukan pengetahuan, dimana agar manusia itu dapat bersosialisasi dengan baik, sebagaimana yang dikemukakan oleh H. Home (Mulyasana, 2011:3) berpendapat bahwa “pendidikan adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional, kemanusiaan dari manusia”. Edgar Dalle (Mulyasana, 2011:4) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang sengaja dilakukan oleh individu, keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tetap untuk masa yang akan datang.

Dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran yaitu sebagai pendidik memberikan atau mengajarkan pengetahuan dan sebagai peserta didik memperoleh pengetahuan. Untuk membangun bangsa yang memiliki jati diri yang utuh, sistem pendidikan membutuhkan materi yang holistik, serta ditopang oleh pengelolaan dan pelaksanaan yang baik. Pendidikan karakter adalah suatu mengembangkan nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga memiliki nilai dan karakter dalam pribadinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat, bangsa, dan warga negara yang religius, jujur, disiplin, nasionalis, kreatif, toleransi, kerja keras, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab dan sebagaimana melalui pendidikan olah hati, otak, dan fisik. Kementerian pendidikan nasional telah merumuskan 18 nilai karakter yang akan ditanamkan pada diri peserta didik. Salah satu dari 18 nilai karakter yang perlu dikembangkan adalah kreatif yang dapat dikembangkan menjadi kreativitas. Kreatif merupakan upaya untuk hal yang baru, dalam peserta didik kreatif adalah upaya untuk menentukan jawaban dari masalah yang ditemukan, agar lebih cepat dan mendapatkan hasil yang akurat. Menurut Muharianto, Kaswari dan Sabri (2018:1) mengatakan bahwa kreativitas merupakan istilah yang biasa dipakai dalam lingkungan sekolah maupun di masyarakat, pada hakikatnya pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu tentang hal yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Wahyudin (2007: 3) kreativitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang

berwujud ide-ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi, keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru (*inventiveness*). Oleh karena itu kemampuan sikap kreatif siswa merupakan kreativitas siswa untuk mampu memecahkan masalah yang telah ditemukan dengan cepat dan baik. Jadi kreativitas merupakan penguasaan kreatif mandiri siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Pemerintah mengeluarkan kebijakan baru dalam bidang pendidikan yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan program baru dalam bidang pendidikan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan dan persoalan yang akan dihadapi oleh bangsa Indonesia ke depan. Menurut Sinambela (2017) Pembelajaran yang terjadi akibat implementasi dari kurikulum 2013 ini adalah Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pembelajaran lebih banyak berpusat pada aktivitas siswa. Jadi dalam pembelajaran lebih banyak berpusat pada siswa akibatnya pembelajaran tidak lagi menjadi satu arah tetapi lebih bersifat interaktif. Kurikulum 2013 memaksa guru untuk mengerti karakteristik dari siswanya. Penyampaian materi pengetahuan oleh guru harus mampu menunjukkan perilaku yang khas yang mampu memberdayakan kaidah keterkaitan antar materi. Pembelajaran pada kurikulum 2013 diharapkan guru dapat memahami bagaimana menggunakan alat multimedia yaitu berbagai peralatan teknologi pendidikan yang mampu mengorganisasikan siswa dalam belajarnya.

Mata pelajaran kurikulum 2013 bersifat campuran tidak berpisah-pisah. Tetapi campuran mata pelajaran tidak terlihat jelas oleh siswa kecuali mata pelajaran matematika. Materi yang diajarkan berdasarkan tema yang sudah

disediakan pemerintah. Sedangkan dalam kurikulum sebelumnya yaitu KTSP terdapat permasalahan pembelajaran yang selama ini terjadi yaitu pembelajaran yang terlalu luas yang mengakibatkan terlalu banyak materi diajarkan. Penyampaian materi pengetahuan hanya merupakan sebuah kegiatan transfer ilmu belaka yang artinya guru hanya memindahkan pengetahuan saja kepada siswa tanpa memperhatikan apakah siswa memahami atau tidak pengetahuan yang diberikan tersebut. Dalam KTSP mata pelajaran juga dipisah-pisah dan pembelajaran berpusat pada guru. Namun SD Negeri Kalisari 1 yang sudah menggunakan kurikulum 2013 yaitu kelas I dan kelas IV, sedangkan untuk kelas lainnya masih menggunakan KTSP. Salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan adalah matematika. Menurut: Ruseffendi (Heruman (2012:1) mengemukakan bahwa matematika adalah suatu simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, matematika ilmu tentang keteraturan dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil. Dalam pembelajaran matematika pasti tidak bisa lepas dari masalah karena berhasil atau tidaknya seseorang tergantung pada kemampuan pemecahan masalah yang ada pada dirinya sendiri. Pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang memiliki kemampuan pemecahan masalah. Dalam proses pembelajaran siswa lebih banyak menghafal tanpa memahami konsep materi yang diajarkan oleh gurunya. Jadi bila siswa menemukan masalah, siswa kesulitan untuk menyelesaikannya. Seharusnya siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah dimana siswa memahami konsep materi yang diajarkan sehingga siswa dapat

memecahkan masalah bila menemui soal yang sulit dengan cara mampu menemukan masalah dan merumuskannya sendiri.

Tingkatan pendidikan mempengaruhi peserta didik dalam hal apapun. SD yang dijabarkan sebagai Sekolah Dasar adalah tingkatan pendidikan yang memiliki pengaruh besar dalam karakter peserta didik. Normalnya belajar di SD adalah 6 tahun. Jadi pembelajaran di SD merupakan langkah awal bagi peserta didik untuk menemukan jati diri dan mengenal diri mereka sendiri. Pembelajaran di SD terdapat mata pelajaran wajib yang harus dipelajari adalah IPS, PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA. Semua mata pelajaran tersebut sangat penting dipelajari semua peserta didik untuk menjalankan kehidupan sehari-harinya. Matematika merupakan mata pelajaran yang banyak ditakuti oleh peserta didik. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, matematika memiliki peran penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia. Standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika dalam hal ini disusun sebagai landasan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan tersebut (Kusmaryono, 2013:103). Oleh karena itu setiap guru atau pengajar harus bisa menyusun landasan pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

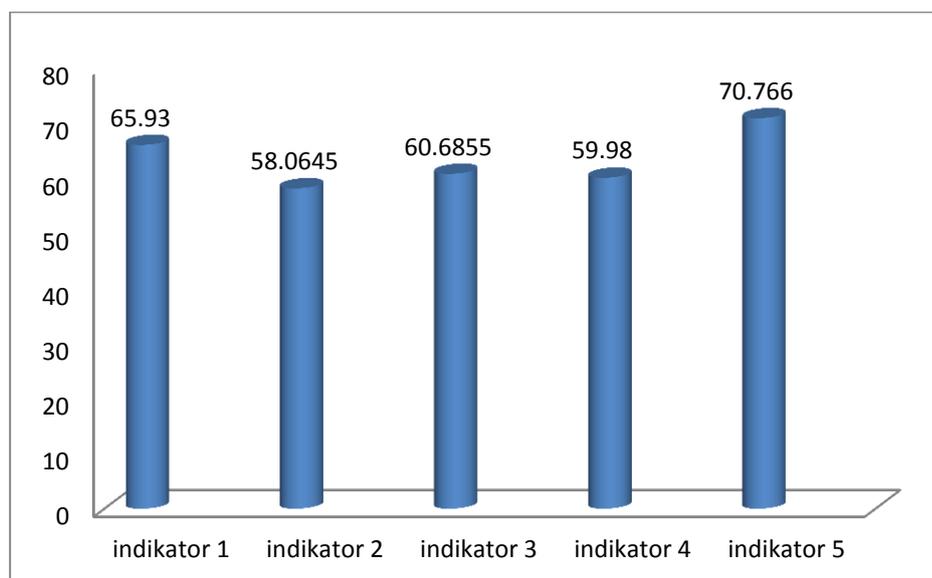
Matematika sangat penting dipelajari untuk kehidupan sehari-hari agar baik dalam pemmasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Mata pelajaran matematika di berikan waktu yang lebih lama di bandingkan mata pelajaran lainnya, namun hal tersebut tidak menjadi kemungkinan bahwa siswa akan menyukai mata

pelajaran matematika, karena kenyataannya masih banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang baik pada mata pelajaran matematika. Dari kekurangan dan masalah pada siswa tersebut dapat disebabkan karena siswa tidak banyak dilibatkan dalam pembelajaran sehingga siswa tidak bisa berkeaktifan dan siswa tidak mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang di ujikan ketika UN dan US jadi matematika harus di buat mudah agar siswa mudah memahaminya. Terutama pada materi pecahan yang merupakan materi baru bagi siswa, sehingga siswa sulit untuk memahami materi ini dengan cepat. Pecahan yang diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan, dan dinamakan penyebut.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru kelas III SD Negeri Kalisari 1 menyatakan bahwa pada kelas IIIA belum pernah menerapkan karakter kreativitas pada matematika sedangkan untuk kelas IIIB kreativitas siswa masih sangat sederhana, minat anak masih kurang, anak masih banyak tanyauntukmemecahkan masalahnya. Sehingga nilai matematika siswa sangat rendah dan siswa kurang aktif saat guru menjelaskan materi. Siswa tidak berani mengambil resiko, dimana siswa hanya melakukan apa yang diperintahkan atau yang diinstruksikan oleh guru. Siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran, dimana siswa jarang bertanya tetapi malah bermain sendiri. Jadi berdasarkan wawancara disimpulkan bahwa kreativitas siswa kelas III SD Negeri Kalisari 1 rendah. Untuk

membuktikannya kembali peneliti menyebar angket kreativitas kepada siswa dan hasil dari angket tersebut membuktikan bahwa kretaitvas siswa rendah.

Presentase hasil angket kreativitas siswa adalah:



**Gambar 1. 1 Diagram Hasil Angket Kreativitas Pada Pra Penelitian**

Dari hasil angket yang tertera di diagram diatas dapat dilihat untuk indikator ke 2 yaitu imajinatif merupakan indikator sikap kreativitas siswa yang paling rendah diantara indikator lainnya, sedangkan indikator yang mencapai presentasi tertinggi adalah indikator ke 5 yaitu menghargai, untuk indiktor lainnya juga masih tergolong rendah. Untuk rata-rata dari indikator rasa ingin tahu, imajinatif, merasa tertantang kemajemukan, berani mengambil resiko dan menghargai sebesar 63,085, sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa masih rendah. Yang diharapkan peneliti untuk sikap kreativitas normalnya dari rata-rata semua indikator adalah minimal 70, dimana siswa menjawab pernyataan yang tertera di angket yaitu mencentang angka 3 atau 4 sekitar 65% dari jumlah pernyataan pada angket. Sedangkan bila setiap butir pernyataan yang ada pada

angket dicentang angka 4 semua maka rata-rata dari semua indikator tersebut adalah 124. Jadi dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa kelas III SDN Kalisari 1 masih rendah.

Berdasarkan wawancara pada guru kelas III SD Negeri Kalisari 1 dapat disimpulkan bahwa siswa kesulitan dalam mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, siswa belum bisa merumuskan masalah yang dihadapi sehingga siswa tidak mempunyai ide-ide untuk membuat sesuatu yang baru sehingga dapat memudahkan dalam pemecahan masalah yang dihadapi, siswa belum mampu menerapkan strategi untuk memecahkan masalah, dan siswa juga masih malu-malu dalam menyampaikan dan menjelaskan hasil dari pemecahan masalah yang dilakukan. Jadi hasil dari wawancara tersebut membuktikan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SD Negeri Kalisari 1 masih rendah.

Berdasarkan wawancara pada guru kelas III SDN Kalisari 1 menyatakan bahwa KKM matematika kelas III adalah 65, sedangkan dari dokumentasi daftar nilai yang diambil, secara umum rata-rata nilai siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan data nilai ulangan harian matematika, dari kelas IIIA ditunjukkan bahwa dari 31 siswa terdapat 12 siswa dengan presentase 38 % yang belum mencapai KKM dan dari 31 siswa kelas IIIB terdapat 15 siswa dengan presentase 48 % yang belum mencapai KKM matematika yang sudah ditentukan sekolah. Oleh sebab itu kemampuan pemecahan masalah siswa dikatakan rendah. Berdasarkan wawancara pada guru kelas III SDN Kalisari 1 proses pembelajaran matematika dikelas, guru menjelaskan materi yang diajarkan kemudian memberi siswa tugas. Model atau

metode yang biasa digunakan guru adalah ceramah, penugasan dan tanya jawab serta guru belum menggunakan media dalam pembelajaran matematika. Oleh sebab itu siswa kemungkinan merasakan kejenuhan dalam pembelajaran.

Kejenuhan siswa yang menyebabkan sikap kreatif siswa menjadi berkurang sehingga kreativitas siswa maupun kemampuan pemecahan masalah siswa sangatlah kurang. Untuk itu dibutuhkan sebuah metode dimana siswa termotivasi untuk belajar dan siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi serta menjadikan siswa lebih aktif saat poses belajar mengajar di kelas. Metode tersebut mampu membuat siswa mengimplementasikan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Dari hasil, wawancara dan angket dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa dan kemampuan pemecahan masalah siswa sangat rendah. Jadi perlukan model pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan konstruktif dalam merekonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya sehingga dapat menumbuhkan rasa ingi tahu dan kemampuan pemecahan masalah siswa. *Quantum Teaching* merupakan model pembelajaran yang melejitkan potensi diri. *Quantum Teaching* adalah sebuah progam yang mengizinkan pendidik untuk memahami perbedaan gaya pembelajaran para siswa di dalam kelas (A'la, 2011:19) dan *Quantum Teaching* merupakan orkestrasi bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar (A'la, 2011:22). Jadi model pembelajaran *Quantum Teaching* membuat setiap karakter dapat memiliki peran dan membawa sukses dalam belajar. *Quantum Teaching* mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan memudahkan proses belajar. Asas utama model pembelajaran

*Quantum Teaching* adalah *Bawalah Dunia Mereka Ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita Ke Dunia Mereka*. Maksud dari dari asas utama model pembelajaran *Quantum Teaching* yaitu menunjukkan langkah pertama yang harus dilakukan seorang guru dalam memulai proses pembelajaran adalah memasuki dunia murid, dengan cara mengaitkan materi pelajaran yang akan diajarkan dengan suatu peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Setelah kaitan sudah terbentuk barulah guru memberikan pemahaman kepada murid tentang materi yang diberikan.

Model pembelajaran *Quantum Teaching* suatu model yang inovatif untuk meningkatkan kreativitas tahu dan kemampuan pemecahan masalah siswa karena model pembelajaran *Quantum Teaching* ini dapat memudahkan siswa memahami matematika materi pecahan dengan bantuan media yang bernama *Rainbow Color*. *Rainbow Color* adalah media yang sengaja dibuat semenarik mungkin untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. *Rainbow Color* atau warna pelangi ini merupakan media yang dapat menarik siswa untuk belajar dan siswa dapat menunjukkan kreativitasnya dengan menggunakan *Rainbow Color*. *Rainbow Color* adalah penggunaan kertas putih yang digambari oleh siswa kemudian diwarnai sesuai dengan pecahan yang diinginkan. Untuk itu, dapat dipilih media *Rainbow Color* sebagai usaha penyempurnaan media manipulative yang sudah digunakan oleh peneliti.

Untuk membuktikan pengaruh model *Quantum Teaching* berbantuan media *Rainbow Color* dengan matematika maka di buktikan penelitian yang lebih lanjut. Untuk itu penulis mengambil judul “**Pengaruh Model Pembelajaran**

***Quantum Teaching* Berbantuan Media *Rainbow Color* Terhadap Kreativitas Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Pecahan Kelas III SD Negeri Kalisari 1”.**

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru
2. Siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika, karena siswa lebih banyak menghafal tanpa memahami konsep materi yang diajarkan.
3. Guru sering menggunakan metode ceramah, penugasan dan tanya jawab sehingga membuat siswa merasa jenuh dalam pembelajaran
4. Kreativitas siswa rendah ditunjukkan dengan hasil wawancara dan angket kreativitas siswa
5. Kemampuan pemecahan masalah siswa rendah ditunjukkan dengan hasil wawancara dan daftar nilai siswa
6. Guru belum menggunakan metode, model atau media inovasi yang baik dalam pembelajaran

### C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap permasalahan dalam penelitian ini perlu diperhatikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini yang dikaji adalah pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan Media *Rainbow Color* terhadap kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa serta membandingkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan model *Quantum Teaching* Berbantuan Media *Rainbow Color* terhadap kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan metode ceramah.
2. Penelitian ini mengkaji hasil kognitif dan afektif. Hasil kognitif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa mengenai materi membandingkan pecahan sederhana setelah pembelajaran *Quantum Teaching*, hasil afektif dimaksud untuk menilai kreativitas siswa dalam belajar matematika
3. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah pecahan sederhana.
4. Pengaruh yang digunakan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan rata-rata pada penggunaan model *Quantum Teaching* lebih baik dari pada metode ceramah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah telah di tentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah kreativitas siswa dengan model pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan Media *Rainbow Color* lebih baik dari pada kreativitas siswa dengan menggunakan metode ceramah?
2. Apakah kemampuan pemecahan masalah siswa dengan metode pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan Media *Rainbow Color* lebih baik dari pada pemecahan masalah siswa dengan menggunakan metode ceramah?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui model pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan Media *Rainbow Color* terhadap kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa lebih baik dari pada kteativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan metode ceramah.
2. Untuk menganalisis kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan model pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan Media *Rainbow Color* lebih baik dari pada kteativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan metode ceramah.

## F. Manfaat Penelitian

Manfa'at yang dapat di peroleh dari penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan penelitian Eksperimen ini diharapkan dapat menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu untuk mata pelajaran Matematika materi pecahan.
- b. Dengan penelitian Eksperimen ini kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah lebih baik dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching*.
- c. Dengan penelitian Eksperimen menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

Dengan penelitian Eksperimen menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* ini akan memberikan manfaat, yaitu :

#### a. Bagi Siswa

- 1) Mengetahui penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Meningkatkan hasil belajar materi pecahan.
- 3) Meningkatkan kreativitas siswa.
- 4) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

5) Menumbuhkan kreativitas dan semangat belajar bagi siswa.

b. Bagi Guru

1) Meningkatkan pengetahuan guru terhadap Model inovasi terbaru.

2) Memberikan masukan yang bermanfaat bagi tenaga pengajar.

c. Bagi Sekolah

1) Akan membantu proses belajar-mengajar.

2) Dapat memberikan pengetahuan baru untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah khususnya dalam belajar matematika.

d. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan dan pengetahuan baru untuk mencari inovasi-inovasi pembelajaran.