

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan aktivitas untuk melayani orang lain dalam mengeksplorasi segenap potensi dirinya, sehingga terjadi proses perkembangan kemanusiaannya agar mampu berkompetisi di dalam lingkup kehidupannya. Sebagaimana menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 butir 1 menyebutkan bahwa, “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa, “pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Artinya upaya membimbing, mengajar dan melatih siswa itu harus diorientasikan agar siswa memiliki kemampuan, pengetahuan,

sikap dan berbagai ketrampilan yang dibutuhkannya sehingga kelak dia dapat memainkan peranan yang signifikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan beragama. Secara umum pendidikan bertujuan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas, memiliki intelektualitas yang tinggi sehingga dapat mengisi kemerdekaan demi tercapainya tujuan pendidikan nasional. Perkembangan IPTEK yang semakin modern menuntut adanya perubahan di bidang pendidikan.

Mata pelajaran Matematika memiliki ruang lingkup dan karakteristik yang membedakan dengan mata pelajaran yang lain. Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Selain itu, Matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Menurut Susanto (2013: 186), menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Sedangkan tujuan dari pendidikan Matematika adalah untuk mengajarkan konsep, penalaran dan pemecahan masalah kepada siswa, kemudian menyajikan data dan memberikan rangsangan atau motivasi kepada siswa dalam hal belajar. Tujuan tersebut dapat terwujud bilamana ada kesesuaian antara guru, siswa,

materi, model dan media pembelajaran, serta sarana pendukung kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran Matematika di SDN Tambakroto khususnya kelas V sampai saat ini belum menampakkan suasana yang hidup. Hal ini tampak dari motivasi belajar siswa yang masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa dapat diketahui setelah pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru, tidak mengerjakan apa yang diminta oleh guru, hanya beberapa peserta didik saja yang aktif, sedangkan yang lain bersifat pasif, kurang bersemangat dan sulit untuk berkonsentrasi, sehingga suasana didalam kelas terasa mati dan kurang menggairahkan.

Rendahnya motivasi belajar tersebut berdampak pada prestasi belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 63 banyak siswa yang belum bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal tersebut. Berdasarkan fakta di lapangan terdapat 13 siswa yang bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal dan 17 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini berarti prosentase ketuntasan hanya 43,3 %. Rendahnya prestasi belajar siswa SDN Tambakroto disebabkan karena beberapa faktor, diantaranya faktor siswa dan guru. Dari faktor siswa, rendahnya prestasi belajar disebabkan karena tingkat kecerdasan siswa yang rendah serta motivasi belajar siswa rendah. Pelajaran Matematika yang dianggap sulit, membosankan dan tidak menarik sehingga motivasi belajar

siswa kurang dalam pembelajaran. Siswa bahkan tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan. Dari faktor guru, rendahnya prestasi belajar disebabkan karena guru kurang menggunakan inovasi dalam pembelajaran. Seorang guru masih jarang menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar, masih terpaku pada cara konvensional, dan pembelajaran lebih bersifat *teacher centered*. Ketegasan yang mungkin membuat siswa takut dan suasana belum berjalan nyaman dan menyenangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar membuat kreativitas, minat dan motivasi belajar siswa berkurang. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan untuk mengatasi rendahnya motivasi dan prestasi belajar siswa dikelas V tersebut. Sebagai solusi pemecahan masalah tersebut penelitian ini hendak menerapkan model pembelajaran kuantum (*Quantum Learning*) dalam pembelajaran Matematika.

*Quantum Learning* merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna. Huda (2014: 192) mengemukakan bahwa *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang membiasakan belajar menyenangkan. *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang bersifat induktif, dimana dalam pembelajaran ini lebih mengaktifkan siswa dalam belajar sebelum penanaman konsep atau penyampaian materi dari guru. Guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar, siswa dapat belajar dari buku, pajangan dinding, lingkungan dan dari

siswa yang lain karena selain konten (isi) model pembelajaran ini juga memanfaatkan konteks (lingkungan) sebagai sumber belajar. Motivasi dengan kalimat-kalimat positif pada awal kegiatan dengan alunan musik akan memberikan semangat pada siswa. Sugesti berupa *reward* pada setiap keberhasilan siswa yang diberikan oleh guru akan menumbuhkan kepercayaan diri siswa akan terbentuk yang berdampak pada suasana kegiatan pembelajaran yang berjalan nyaman dan menyenangkan. model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan prestasi belajar dalam kegiatan belajar mengajar.

Atas dasar uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Melalui Model *Quantum Learning* di Kelas V SD Negeri Tambakroto”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Tambakroto pada mata pelajaran Matematika?
2. Apakah model pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Tambakroto pada mata pelajaran Matematika?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Tambakroto pada mata pelajaran Matematika.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Tambakroto pada mata pelajaran Matematika.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses belajar dan mengajar siswa.

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi, rekomendasi atau masukan kepada guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran agar kualitas pembelajaran dapat meningkat. *Quantum Learning* memberikan cara belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah pengetahuan tentang penerapan metode *Quantum Learning* sebagai model pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Timbulnya suasana akademis yang inovatif sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar pada semua kelas.
- 2) Memberikan sumbangsih pengetahuan terhadap sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lanjutan

- 1) Memberikan sumbangan pengalaman tentang penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Matematika.
- 2) Dapat dijadikan referensi dalam penelitian serupa.