

`BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar yang sering menjadi masalah adalah siswa sering tidak merasa nyaman dan stres dalam belajar terutama untuk mata pelajaran yang rumit. Hal ini yang menyebabkan siswa tidak mampu mengembangkan pemikirannya dan hasil belajarnya pun rendah. Menurut Muhammad fathurrohman (E.Mulyasa, 2005 : 118) dalam pembelajaran guru harus menguasai prinsip – prinsip pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode mengajar, keterampilan menilai hasil peserta didik, serta memilih dan menggunakan strategi pendekatan pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru perlu menggunakan metode yang sesuai dengan kesiapan para siswa untuk dapat menerima teknik belajar yang digunakan, disamping itu guru juga perlu memperhatikan aspek psikologi perkembangannya, kemampuan, keterampilan, kematangan, kecepatan menangkap informasi, dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan salah satu guru matematika SMP Negeri 2 Sungguminasa diperoleh informasi bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa Kelas VIII.1 yang diperoleh yaitu 66,15 dengan simpangan baku 15,30. Dan begitu pula dengan SMP Negeri 1 Sungguminasa bahwa rata-rata hasil

belajar matematika siswa masih dalam kategori yang sama. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar Kelas VIII.H dengan rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh yaitu 68,50 dengan simpangan baku 13,25. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika SMP Negeri di Kecamatan Sombaopu berada dalam kategori rendah.

Suatu kondisi belajar yang optimal dicapai jika guru mampu mengatur siswa dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang nyaman dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengaturan yang dimaksud bersifat langsung berkenaan dengan penyampaian materi siswa atau pengaturan manajemen kelas untuk menciptakan kondisi belajar yang optimal. Dengan kata lain guru perlu menerapkan pembelajaran yang menyenangkan, salah satu diantaranya melalui model dan metode pembelajaran nyaman dan menyenangkan adalah Model Quantum Teaching. Model ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku sehingga dapat digunakan untuk menciptakan saling pengertian antara siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Dalam belajar guru juga harus mampu mengambil keputusan secara mandiri, terutama dalam hal yang berkaitan pembelajaran dan pembentukan kompetensi. Guru harus mampu bertindak dan mengambil keputusan secara cepat, tepat waktu dan tepat sasaran, terutama berkaitan dengan masalah pembelajaran dan peserta didik. Dalam belajar guru juga hendaknya selalu memberikan pujian bagi siswa yang menunjukkan usaha yang baik, tidak menyalahkan pekerjaan atau jawaban siswa secara terbuka sekalipun pekerjaan atau jawaban tersebut belum memuaskan, menyadarkan siswa tentang pentingnya melakukan kegiatan belajar untuk kepuasan dan kebutuhan dirinya sebagai modal hidupnya kelak jika dewasa, serta menciptakan suasana

belajar yang memberikan kesenangan pada siswa dengan usaha lain yang dipandang pantas untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Memang diakui, mendidik seseorang untuk pintar mungkin terlalu mudah dan biasa dilakukan oleh siapa saja, tetapi mendidik seseorang untuk mempunyai emosi yang baik, tidak semua orang bisa melakukannya. Dibutuhkan guru yang sabar, serius, ulet dan mempunyai semangat yang tinggi dalam memahami dinamika siswa. Model pembelajaran Quantum Teaching sebagai suatu proses pembelajaran yang akrab dan menyenangkan baik bagi peserta didik maupun pendidik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini sangat memerlukan guru yang menguasai materi ajar dan mempunyai sikap peramah bukan pemaarah. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul yaitu “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Quantum Teaching pada siswa Kelas VIII SMP sekecamatan sombaopu”. Dengan menerapkan Model Quantum Teaching diharapkan efektif dalam pelajaran matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Apakah pembelajaran matematika efektif Melalui Penerapan Model Quantum Teaching pada Kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Sombaopu Kabupaten Gowa?”

Secara operasional indikator keefektifan pembelajaran matematika ditinjau dari :

- 1) Seberapa besar ketercapaian ketuntasan belajar matematika siswa?

- 2) Seberapa besar persentase aktivitas siswa dalam proses pembelajaran?
- 3) Bagaimana aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran?
- 4) Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan model Quantum Teaching pada Kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Sumbaopu Kabupaten Gowa”?, ditinjau dari:

- 1) Ketercapaian ketuntasan belajar matematika siswa.
- 2) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran.
- 4) Respon siswa dalam pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

- 1) Bagi guru.

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi matematika tentang suatu pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar khususnya mata pelajaran matematika.
- 2) Bagi Siswa.
 - a. Agar dapat menggali potensi belajar, membangun sikap positif, motivasi, dan menumbuhkan kepercayaan diri siswa.

- b. Dapat dijadikan sebagai pengalaman bagi siswa mengenai adanya pembelajaran Quantum Teaching yang membuat siswa aktif dan kreatif dalam belajar sesuai dengan perkembangan berpikirnya

3) Bagi sekolah.

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan pada peningkatan proses belajar mengajar.

4) Bagi Pembaca.

Dapat menambah informasi, sehingga pembaca mengetahui pembelajaran Quantum Teaching dan sebagai bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan hasil penelitian ini dibidang yang sama.