

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam suatu negara karena sebagai tolak ukur bagi kemajuan bangsanya. Upaya dalam peningkatan kualitas pendidikan di sekolah terus menerus dilakukan. Untuk mencapai keberhasilan tujuan pendidikan, secara bertahap dan terus menerus dilakukan perbaikan, pengembangan kurikulum dan kualitas pendidikan serta ketrampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Seorang guru diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai demi mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan harapan agar kualitas pembelajaran dapat berjalan optimal. Salah satunya yaitu pada pembelajaran matematika, karena matematika merupakan ilmu pengetahuan yang penting sebagai pengantar ilmu-ilmu pengetahuan yang lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kebomas tentang pembelajaran matematika, diperoleh informasi yang meliputi: (1) peserta didik mengatakan matematika adalah pelajaran yang sulit dimengerti dan dipelajari, (2) peserta didik merasa takut dan tegang jika mendapat pelajaran matematika, dan (3) peserta didik menganggap matematika pelajaran paling membosankan karena terlalu banyak menghitung dan banyak rumus. Banyak peserta didik yang mengeluh jika mendapat pelajaran matematika. Memperhatikan hal tersebut, agar pembelajaran matematika dapat menarik, tidak membosankan, tidak menegangkan, dan menyenangkan bagi peserta didik terutama dalam pembelajaran persamaan garis lurus, maka guru dapat menciptakan suasana gembira saat belajar. Suasana gembira dapat diciptakan dengan mengatur tempat duduk peserta didik, berdiskusi, hingga memberikan pengakuan pada setiap usaha peserta didik, pemakaian musik juga membantu menciptakan kenyamanan belajar. Dengan menciptakan suasana gembira di kelas, peserta didik tidak akan bosan belajar. Lingkungan kelas yang nyaman untuk belajar akan membuat peserta didik betah dalam mengikuti pelajaran. Untuk itu, diterapkan suatu model pembelajaran

matematika yang diduga dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. Model pembelajaran yang cocok untuk keadaan ini adalah model *Quantum Teaching*.

Pembelajaran model *Quantum Teaching* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih agar pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan menyenangkan. Menurut De Porter (2014: 32) *Quantum Teaching* merupakan perubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya yang berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas. Dengan adanya model pembelajaran model *Quantum Teaching* diharapkan situasi pembelajaran matematika yang menegangkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah mencapai kompetensi yang diharapkan.

Menurut penuturan salah satu guru matematika di SMP Negeri 1 Kebomas banyak peserta didiknya yang beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Padahal harus kita ketahui bahwa matematika merupakan ilmu yang sangat penting untuk dipahami karena sering dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengubah persepsi peserta didik yang mengatakan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit seorang guru harus menghadirkan sebuah variasi dalam pembelajaran salah satunya yaitu memanfaatkan media. Pada dasarnya banyak media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran matematika namun pada penelitian ini hanya membahas tentang penggunaan media berbasis komputer dalam pembelajaran matematika.

Media adalah suatu saluran untuk komunikasi. Diturunkan dari bahasa latin yang berarti “antara”. Menurut Hamalik sebagaimana dikutip Arsyad (2004: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Arsyad, 2004: 15-16).

Perkembangan *e-learning* di masa depan dapat dikembangkan dengan menerapkan teknologi dan proses belajar melalui *Geogebra (Geometry and*

Algebra) (Dekovic, 2009). *Geogebra* adalah *software* geometri dinamis yang membantu membentuk titik, garis, dan semua bentuk lengkungan pada berbagai macam presentasi dari objek matematika. *Geogebra* memvisualisasi objek-objek geometri yang bersifat abstrak sekaligus dapat memanipulasi secara cepat, akurat, dan efisien (Mahmudi, 2010). *Software* ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam berinteraksi dengan konsep geometri. Melalui tampilan yang variatif dan menarik serta kemudahan dalam menggambarkan persamaan garis lurus diharapkan dapat meningkatkan minat, kreativitas belajar dan efektivitas pembelajaran. Program ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang telah dipelajari maupun sebagai sarana untuk memperkenalkan atau mengkonstruksi objek baru.

Efektivitas suatu pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan namun pemanfaatan media yang tepat akan dapat memaksimalkan hasil belajar. Menurut Sugiarto (2009: 9), pemanfaatan media yang dilakukan secara benar akan memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Guru harus bisa memanfaatkan media dengan benar sehingga peserta didik dapat memperoleh kemudahan.

Berdasarkan uraian tersebut, dalam rangka memenuhi ketuntasan belajar peserta didik khususnya tingkat SMP kelas VIII, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul **“KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MODEL *QUANTUM TEACHING* BERBANTUAN *GEOGEBRA* PADA MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS KELAS VIII SMP NEGERI 1 KEBOMAS”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana keefektifan pembelajaran model *Quantum Teaching* berbantuan Geogebra pada materi persamaan garis lurus kelas VIII SMP Negeri 1 Kebomas?”

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Dari rumusan masalah diatas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran model *Quantum Teaching* berbantuan *Geogebra* pada materi persamaan garis lurus kelas VIII SMP Negeri 1 Kebomas.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi guru

- Dapat menambah pengetahuan *software* yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran matematika,
- Menambah wawasan dan sebagai alternatif dalam membuat strategi belajar mengajar yang menyenangkan.

2. Bagi peserta didik

- Dengan menggunakan *Geogebra* dapat membantu mengerjakan soal-soal persamaan garis lurus,
- Mendapatkan pembelajaran yang bervariasi agar tidak bosan,

3. Bagi sekolah

- Sebagai bahan masukan dalam rangka perbaikan pembelajaran,
- Sebagai salah satu fasilitas belajar peserta didik di sekolah,
- Menjadi salah satu referensi metode pembelajaran yang dapat digunakan.

1.5 DEFINISI ISTILAH

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis memberikan definisi-definisi istilah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran Matematika adalah suatu proses yang melibatkan guru sebagai upaya untuk membantu peserta didik dalam mempelajari konsep matematika.
- b. *Quantum Teaching* adalah metode pembelajaran yang memadukan seni dan pencapaian tujuan yang terarah melalui interaksi kelas yang dinamis.
- c. *Geogebra* adalah *software* matematika dinamis yang menghubungkan geometri, aljabar.

- d. Persamaan Garis Lurus adalah suatu garis lurus yang posisinya ditentukan dengan suatu persamaan.
- e. Keefektifan Pembelajaran adalah kesesuaian atau keseimbangan antara tujuan dan hasil dari apa yang telah dicapai oleh peserta didik sesuai yang dilakukan dan direncanakan dalam proses pembelajaran, yang meliputi:
 - 1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *Quantum Teaching* berbantuan *Geogebra* dalam kategori minimal baik.
 - 2. Aktivitas peserta didik dalam selama proses pembelajaran

Aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Quantum Teaching* berbantuan *Geogebra* dalam kategori minimal baik.
 - 3. Ketuntasan hasil belajar peserta didik

Ketuntasan hasil belajar yang diberikan dalam pembelajaran menggunakan model *Quantum Teaching* berbantuan *Geogebra* dikatakan tuntas jika mencapai ketuntasan klasikal.

1.6 ASUMSI PENELITIAN

Dalam penelitian ini diasumsikan sebagai berikut:

- 1. Nilai hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran ini mencerminkan kemampuan peserta didik yang sesungguhnya.
- 2. Pengamat melakukan pengamatan secara seksama dan menuangkan hasil pengamatannya secara jujur pada lembar pengamatan, karena pengamat tidak memiliki kepentingan khusus dalam penelitian ini.

1.7 BATASAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan keterbatasan sebagai berikut:

- 1. Pembahasan materi pelajaran pada sub materi pokok menggambar grafik persamaan garis lurus, menentukan persamaan garis lurus (persamaan garis lurus yang melalui titik (x,y) dan sejajar dengan garis lain, persamaan garis yang melalui dua titik) dan mencari gradien dari suatu persamaan.

2. Penelitian hanya dilakukan pada peserta didik kelas VIII C. Peserta didik yang diamati sebanyak satu kelas yang telah ditetapkan dari sekolah.