

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui proses interaksi antara guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya bertindak sebagai pemberi informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang merancang dan mengelola pembelajaran agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap materi yang dipelajari. Melalui pembelajaran yang efektif, siswa diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, mencapai kompetensi yang diharapkan serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang oleh guru agar siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan Octavia (2020). Sedangkan, menurut Abdul dalam Meileni (2021) pembelajaran merupakan suatu konsep yang mencakup dua aktivitas utama, yaitu belajar dan mengajar yang perlu dirancang dan dilaksanakan secara sistematis. Kegiatan ini bertujuan untuk mencapai sejumlah kompetensi beserta indikatornya, yang mencerminkan hasil dari proses belajar. Maka dari itu, pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dua arah dari guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pada pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar yaitu Matematika. Menurut Ali dalam Lusianisita (2020), pembelajaran matematika merupakan proses konstruksi pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip dan keterampilan sesuai dengan kemampuannya di mana guru menyampaikan materi, peserta didik dengan potensinya masing-masing menyusun pengertiannya tentang fakta, konsep, prinsip dan keterampilan serta pemecahan masalah. Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi, bukan hanya sekedar hafalan atau nalar.

Menurut Kemendikbud dalam Rahmi dkk, yang dikutip oleh Andani et al., (2021) tujuan mata pelajaran matematika di antaranya (1) meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, (2) meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan tujuan mata pelajaran matematika salah satunya meningkatkan hasil belajar peserta didik siswa diharapkan mencapai tujuan tersebut setelah mempelajari matematika.

Menurut Fadillah et al., (2016), hasil belajar matematika adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam kurang waktu tertentu akan diperlihatkan melalui skor yang diperoleh tes hasil belajar matematika. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan kegiatan belajar mengajar serta salah satu tujuan dari proses pembelajaran sebagai hasil akhir baik secara pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlihatkan melalui skor yang diperoleh dari tes hasil belajar. Keberhasilan hasil belajar siswa dianggap berhasil jika mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal untuk mata pelajaran matematika yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah.

Magdalena et al. (2020), mengklasifikasi tujuan instruksional yang digolongkan menjadi tiga domain, yaitu : (1) ranah kognitif, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir, (2) ranah afektif, berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai dan sikap hati, (3) ranah psikomotor, berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka. Menurut Bloom dalam Nafiati (2021), ada enam tingkatan dalam kawasan kognitif yang berlaku juga untuk hasil belajar, yaitu: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data nilai yang dilakukan peneliti di SDN Pejuang VII Kota Bekasi, diketahui bahwa mata pelajaran Matematika pada kelas IV masih menunjukkan hasil belajar yang rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Dari empat kelas di tingkat IV, kelas IV D memiliki rata-rata nilai Ulangan Harian Matematika paling rendah, yaitu sebesar 67, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di kelas tersebut. Berikut tabel analisis data nilai di kelas IV, sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel 1. 1 Analisis Data Nilai Kelas IV

Kelas	PPKn	B.Indo	MTK	IPAS	SBdP	PAI	PJOK	B.Ing	Rata-rata K
Kelas IV A	81	81	70	81	81	86	81	83	80,5
Kelas IV B	80	79	71	81	80	85	81	80	79,63
Kelas IV C	79	76	72	80	78	81	80	79	78,13
Kelas IV D	76	73	67	81	78	78	79	76	76
Rata – rata M	79	78	71	80	79	82	80	79	
Rata – rata keseluruhan kelas IV									78,5

Sumber : Data Nilai SDN Pejuang VII Kota Bekasi

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas ditemukan bahwa ada permasalahan yang menjadi faktor rendahnya hasil belajar di antaranya, yaitu: siswa masih keliru dalam penulisan penyebut dan pembilang, siswa belum dapat membandingkan gambar dengan bentuk berbeda namun nilainya sama, siswa mengalami kesulitan dalam operasi hitung saat menentukan pecahan senilai. Pembelajaran yang berlangsung telah memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Namun, keterlibatan siswa dalam proses belajar masih perlu ditingkatkan agar mereka tidak hanya menerima informasi tetapi juga lebih aktif dalam mengeksplorasi, berdiskusi dan mengembangkan pemahamannya secara mandiri. Hal ini dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.

Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih efektif, yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa secara langsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Model Pembelajaran *Quantum Learning*, yang mengutamakan pendekatan aktif, interaktif, dan menyenangkan. Model ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi pecahan dan meningkatkan hasil belajar Matematika.

Sejalan dengan pendapat Wulandari & Hadi Saputra, (2021) Model Pembelajaran *Quantum Learning* adalah model pembelajaran yang menyenangkan serta menyertakan keaktifan siswa dalam suatu proses pembelajaran yang pada akhirnya menghasilkan manfaat bagi diri siswa. Sedangkan, menurut Astutik et al. (2017), *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa langsung mengalami permasalahan, menemukan sendiri jawaban atas permasalahan dan beraktivitas sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Model Pembelajaran *Quantum Learning* memiliki langkah-langkah yang melalui teknik TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan) dalam prosesnya. Hal tersebut dikemukakan oleh De porter (2010) dalam Tahir, bahwa Tandır salah satu teknik belajar dalam model pembelajaran *Quantum Learning* dengan menempuh enam langkah pokok dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Penggunaan model *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Astutik et al., (2017) dengan judul “Model *Quantum Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan”. Berdasarkan hasil analisis diperoleh hasil belajar siswa yang tuntas siklus I sebanyak 14 siswa dengan ketuntasan klasikal 56% dan meningkat pada siklus II sebanyak 21 siswa ketuntasan klasikal 84%. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* pada materi pecahan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar matematika siswa. Selain itu, penelitian relevan selanjutnya oleh Ben Harnis (2022), dengan Judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT. SD Negeri 21 Limo Kaum Melalui Model *Quantum Learning*”. Pada siklus I diperoleh nilai rata – rata 74,76 dengan ketuntasan 61,90% dan pada siklus II diperoleh nilai rata – rata 84,76 dengan ketuntasan belajar 90,48%. Begitu pula dengan hasil observasi aktivitas siswa yang mengalami peningkatan, pada siklus I yaitu 71% dan pada siklus II meningkat menjadi 85%.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran *Quantum Learning* di Kelas IV SDN Pejuang VII Kota Bekasi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika yang rendah
2. Siswa masih keliru dalam penulisan penyebut dan pembilang dengan benar
3. Siswa belum dapat membandingkan gambar dengan bentuk berbeda namun nilainya sama
4. Siswa mengalami kesulitan dalam operasi hitung saat menentukan pecahan senilai

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dari berbagai yang diperoleh, maka peneliti membatasi masalah dari penelitian ini pada model pembelajaran *Quantum Learning* dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas IV D SDN Pejuang VII Kota Bekasi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* pada siswa kelas IV D di SDN Pejuang VII Kota Bekasi.

F. Manfaat Penelitian

a. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan guru dapat mengetahui model pembelajaran *Quantum Learning* yang dapat diterapkan di dalam kelas.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan variasi pengalaman belajar pada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran yang ada di sekolah.