

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi untuk menghadapi era globalisasi atau kemajuan teknologi sekarang ini. Karena dengan pendidikan peserta didik disiapkan untuk menghadapi persaingan yang semakin ketat. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas akan berpengaruh pada kemajuan di berbagai bidang.

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral.¹

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional dikarenakan melalui sektor pendidikan dapat dibentuk manusia berkualitas, seperti yang disebutkan dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti 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,

¹Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 22.

kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.²

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan sebagai ujung tombak kemajuan suatu bangsa. Pendidikan merupakan usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran atau latihan di masa yang akan datang. Setiap apa yang kita lakukan harus selalu mengarah pada perbaikan mutu pendidikan. Semakin tinggi kualitas keilmuannya, maka semakin tinggi pula derajatnya. Sebagaimana dijelaskan dalam Alquran pada Surat Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 أَنشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
 خَبِيرٌ

Ayat di atas menjelaskan tentang keutamaan orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan. Orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh Allah Swt., Oleh karena itu manusia memiliki kewajiban untuk selalu belajar agar memperoleh ilmu pengetahuan.

Berdasarkan pendapat Miftahul A'la yang menyatakan bahwa, “Sesungguhnya pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, hingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan”.³

² Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2010), h. 6.

³ Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2010), Cet. ke-1, h. 10.

Demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional, diperlukan penyelenggaraan pendidikan yang diharapkan mampu meningkatkan penguasaan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sejalan dengan itu, kemajuan IPTEK juga sangat berperan penting dalam kemajuan dibidang pendidikan. Kemajuan IPTEK tidak dapat dipisahkan dari keberadaan matematika sebagai dasar dari segala ilmu pengetahuan.

Matematika, sejak peradaban manusia bermula, memainkan peranan yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai bentuk simbol, rumus, teorema, dalil, ketetapan, dan konsep digunakan untuk membantu perhitungan, pengukuran, penilaian, peramalan, dan sebagainya. Maka, tidak heran jika peradaban manusia berubah dengan pesat karena ditunjang oleh partisipasi matematika yang selalu mengikuti perubahan dan perkembangan zaman.

Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin, dan mengembangkan daya pikir manusia.⁴ Sehingga, pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah diberikan kepada semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi bahkan merupakan salah satu pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional.

Keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah ditentukan antara lain oleh peserta didik dan kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Saat ini masih banyak peserta didik yang merasa matematika sebagai

⁴ Moch. Masykur Ag, *Mathematical Intelligence*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2007), h.52.

mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan menjadi momok yang menakutkan dikarenakan masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.⁵

Faktor lain yang juga menentukan keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah adalah kesiapan guru sebagai tenaga pengajar. Oleh sebab itu dalam penyelenggaraan proses pendidikan, tenaga pengajar bertindak sebagai komponen aktif yang sangat mempengaruhi hasil proses itu mengandung makna bahwa dalam membelajarkan matematika kepada peserta didik, guru sebagai tenaga pengajar hendaknya harus lebih cermat melihat aspek-aspek yang dapat meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar. Aspek-aspek tersebut misalnya, memilih berbagai variasi pendekatan, metode, strategi atau model yang sesuai dengan kondisi perkembangan peserta didik demi tercapainya tujuan pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh guru dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar matematika peserta didik adalah pada pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.⁶ Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi

⁵ Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 2.

⁶Rusman, *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), h. 133.

pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Baik atau tidaknya suatu pemilihan model pembelajaran akan tergantung pada tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat kemampuan dan kondisi peserta didik, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada. Akibat dari hal tersebut model pembelajaran yang sering ditetapkan oleh guru di sekolah SMPN 2 Bati-Bati kebanyakan menggunakan model pembelajaran langsung atau ceramah sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih sangat kurang.

Peserta didik cenderung pasif meskipun diberi kesempatan untuk bertanya, namun mereka jarang sekali bertanya, kelas kurang bergairah dan kondisi peserta didik yang kurang kreatif disebabkan oleh penentuan model yang kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga sebagian hasil belajar peserta didik masih ada yang berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Fungsi-fungsi model pembelajaran tidak dapat diabaikan, karena model pembelajaran tersebut turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Model pembelajaran itu banyak macamnya, dan keunggulan model pembelajaran sangat bergantung pada tujuan.⁷

⁷ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran: Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*, (Lombok: Holistica, 2014), h. 71.

Sekarang ini jika membelajarkan matematika kepada peserta didik dengan pendekatan paradigma lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran berlangsung satu arah umumnya dari guru ke peserta didik, guru lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran cenderung mengakibatkan kejenuhan. Agar dapat menekan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pengajaran matematika perlu diperbarui, dimana peserta didik diberikan porsi yang lebih banyak dibandingkan dengan guru, bahkan peserta didik harus dominan dalam kegiatan belajar mengajar. Sasaran dari pembelajaran matematika adalah peserta didik diharapkan mampu berpikir logis, kritis, dan sistematis. Sebagaimana firman Allah Swt., dalam Alquran surah Al-Baqarah ayat 242 yang berbunyi:

كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Ayat tersebut di atas, dijelaskan bahwa Allah Swt., menyeru kepada manusia agar dapat menggunakan akalinya untuk berpikir secara logis, kritis, dan sistematis. Proses berpikir tersebut digunakan untuk menemukan suatu pemahaman maupun pengetahuan.

Materi lingkaran merupakan salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran matematika merupakan materi pembelajaran matematika di SMP kelas VIII pada semester genap kurikulum satuan tingkat pendidikan (KTSP).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru matematika dan beberapa orang peserta didik yang sudah pernah mempelajari materi lingkaran, bahwa materi lingkaran merupakan salah satu materi yang dianggap sulit untuk dikuasai sehingga sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai belajar yang

rendah dikarenakan terlalu banyaknya materi dan konsep-konsep yang sulit untuk dipahami dan digunakan dalam menyelesaikan soal, sehingga untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan suatu model, metode maupun strategi pembelajaran yang dapat mempermudah dalam memahami materi tersebut.

Setiap situasi selalu ada jalan keluar untuk sebuah solusi dari permasalahan pendidikan di Indonesia karena terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah Model *Quantum Teaching*.

Menurut Bobbi DePorter. “*Quantum Teaching* mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar”.⁸ Lingkungan belajar yang efektif diharapkan menjadikan pembelajaran bermakna.

Menurut Miftahul ‘Ala, “*Quantum Teaching* menawarkan ide baru tentang bagaimana menciptakan lingkungan yang jauh lebih baik serta yang menjanjikan bagi peserta didik dan mendukung mereka dalam proses pembelajaran agar tidak terjadi ketidakseimbangan”.⁹ Penelitian yang berkaitan dengan model *Quantum Teaching* menyimpulkan bahwa *Quantum Teaching* mempunyai dampak yang positif dalam mengukur perkembangan hasil belajar dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan skripsi yang disusun oleh Rasyid Ridha disimpulkan bahwa, “*Quantum Teaching* dapat diterapkan ke dalam pembelajaran

⁸ Bobbi DePorter, *Mempraktikan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Bandung: Penerbit Kaifa, 2010), h. 4.

⁹ Miftahul A’la, *Quantum Teaching...*, h. 19.

untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, sebab ketika belajar peserta didik tidak hanya menggunakan IQ saja akan tetapi juga emosi dan bahkan spritualnya”.¹⁰

Menurut skripsi yang disusun oleh Muthmainnah disimpulkan bahwa, “Penerapan *Quantum Teaching* pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam memadukan konteks dan isi pembelajaran dapat mengubah suasana kelas menjadi nyaman dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran secara langsung”.¹¹ Melalui *Quantum Teaching* peserta didik akan diajak belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga peserta didik akan lebih bebas menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya. pembelajaran *Quantum Teaching* ini haruslah didukung dengan alat atau media pembelajaran yang tepat.

Kenyataannya, model pembelajaran *Quantum Teaching* belum banyak diterapkan dalam proses pendidikan di Indonesia. Di samping model tersebut tergolong baru dan belum banyak dikenal oleh komunitas pendidikan di Indonesia, kebanyakan guru lebih suka mengajar dengan model ekspositori, yaitu model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered instruction*). Guru bertindak sebagai satu-satunya sumber belajar, menyajikan pelajaran dengan metode ceramah, latihan soal atau *drill*, dan sedikit sekali atau bahkan tanpa media pendukung.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, komputer kini menjadi salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran dengan interaktifnya yang kemampuan interaktifnya yang tinggi, komputer dapat

¹⁰ Rasyid Ridha, “Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Model *Quantum Teaching* (Sebuah Analisa untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah)”, Skripsi, (Banjarmasin: Perpustakaan Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari, 2004), h. 100.

¹¹ Muthmainnah, “Penerapan Model *Quantum Teaching* dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin Tahun Pelajaran 2011/2012”, Skripsi, (Banjarmasin: Perpustakaan Pusat IAIN Antasari Banjarmasin, 2012), h.109-110.

dijadikan sebagai sarana penyampaian untuk memperoleh umpan balik dari peserta didik salah satu media yang dapat digunakan adalah video pembelajaran dengan menggunakan *software sony vegas pro 13*. Pemilihan video pembelajaran di dasari atas analisis kebutuhan dimana pembelajaran menggunakan video akan meningkatkan minat dan perhatian peserta didik juga akan membuat pembelajaran bervariasi sementara itu alasan memilih *software sony vegas pro 13* adalah kemudahannya bagi pemula untuk mengedit video dan gambar. Jadi *sony vegas pro 13* merupakan salah satu pilihan yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, video pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Alasan lain diantaranya adalah dengan adanya media video tersebut, fasilitas yang dimiliki peserta didik ataupun yang terdapat di sekolah dapat dimanfaatkan dengan maksimal dalam pembelajaran matematika.

Video pembelajaran tersebut dapat juga dipelajari di perangkat seperti laptop maupun smartphone sehingga dapat digunakan dimana saja sebagai alat belajar mandiri bagi peserta didik. Media video pembelajaran juga diharapkan mampu meningkatkan penguasaan konsep dan dapat menarik peserta didik untuk belajar penggunaan *sony vegas pro 13* dalam penelitian ini adalah untuk menyajikan permasalahan-permasalahan pemecahan masalah dalam bentuk soal, sedangkan model *Quantum Teaching* mengenalkan pengalaman baru dalam belajar dan sekaligus mengkonstruksi pengetahuan peserta didik. Sehingga dengan model pembelajaran *Quantum Teaching* dan media pembelajaran *sony vegas pro*

13 peserta didik mampu dan terampil menyelesaikan masalah dalam soal dengan langkah-langkah yang tepat dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, pembelajaran matematika melalui guru harus dapat memanfaatkannya dengan maksimal, saat ini sudah banyak tersedia media-media elektronik yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Pembelajaran yang tidak efektif menandakan bahwa motivasi dan perhatian peserta didik dalam belajar rendah menunjukkan adanya suatu hambatan dalam kegiatan belajar yang membuat informasi yang diterima peserta didik tidak maksimal. Mengatasi hambatan ini diperlukan suatu media yang efektif sesuai dengan karakter peserta didik, karakteristik mata, pelajaran suasana pembelajaran serta sarana dan prasarana penunjang. Diharapkan dengan adanya perangkat pembelajaran yang baik akan mengarahkan peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, penulis menemukan pemikiran bahwa permasalahan dalam dunia pendidikan ini perlu diangkat dalam sebuah karya ilmiah dan penulis memandang harus melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Model *Quantum Teaching* Berbantuan Video Interaktif Berbasis *Sony Vegas Pro 13* Pada Materi Lingkaran di Kelas VIII SMPN 2 Bati-Bati Tahun Pembelajaran 2020/2021”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan dasar sebagai berikut:

Apakah penggunaan Model *Quantum Teaching* berbantuan video interaktif berbasis *Sony Vegas Pro 13* efektif digunakan pada materi lingkaran di kelas VIII SMPN 2 Bati-Bati?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model *Quantum Teaching* berbantuan video interaktif berbasis *Sony Vegas Pro 13* pada materi lingkaran di kelas VIII SMPN 2 Bati-Bati.

D. Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan serta memberikan gambaran mengenai keefektivitasan penggunaan model pembelajaran *quantum teaching* dalam pembelajaran matematika pada materi lingkaran.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, guru, peserta didik, dan sekolah.

- a. Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum teaching*.
- b. Bagi guru matematika, sebagai bahan masukan dalam upaya untuk meningkatkan kemandirian belajar matematika Ppeserta didik menggunakan model pembelajaran *quantum teaching*.
- c. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar matematika peserta didik melalui model pembelajaran *quantum teaching*.
- d. Bagi sekolah, memberikan masukan bagi kepala sekolah untuk mengarahkan pembelajaran guru. Serta dapat digunakan untuk bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran yang efektif.

E. Definisi Operasional

1. Efektifitas

Efektivitas adalah suatu tahapan untuk mencapai tujuan sebagaimana mestinya.¹² Adapun yang dimaksud efektivitas di sini adalah Efektivitas penggunaan *quantum teaching* berbantuan video interaktif berbasis *sony vegas pro 13* pada materi lingkaran di kelas VIII SMPN 2 Bati-Bati tahun pembelajaran

¹² Saliman dan Sudarsono, *Kamus Pendidikan Pengajaran dan Umum*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1994), h.16.

2020/2021. Jika jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai $\geq KKM$ sebanyak $\geq 75\%$ maka penggunaan *quantum teaching* berbantuan video interaktif berbasis *sony vegas pro 13* efektif digunakan dalam pembelajaran.

2. Model *Quantum Teaching*

Model *Quantum Teaching* adalah merupakan perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar.¹³ Model *Quantum Teaching* merupakan model pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dengan mengoptimalkan unsur pada peserta didik dan lingkungan belajarnya yang menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan membuat peserta didik nyaman selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Video Interaktif

Video Interaktif adalah media belajar yang efektif. Berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program *autorun*.

4. *Sony Vegas Pro*

Sony Vegas Pro merupakan salah satu *software* yang terbaik dalam proses editing, *sony vegas pro* adalah perangkat editor multimedia yang sukses bersaing dengan nama besar di bidang editing Video. *Sony Vegas Pro* memiliki interface pada panel yang langsung tampak pada layar dan fitur (*Drag and Drop*).

5. Lingkaran

¹³ Bobi DePoster, dkk, *Quantum Teaching: Orchestrating Student Success*, diterjemahkan oleh Ary Nilandari dengan judul, *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Teaching di Ruang-ruang Kelas*, (Bandung: Kaifa, 2012), h. 34.

Lingkaran merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran matematika SMP/MTs kelas VIII semester genap dengan sub materi yang akan diajarkan dalam penelitian ini adalah pengertian lingkaran, bagian-bagian lingkaran, keliling lingkaran, luas lingkaran.

F. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka pembahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Peserta didik yang diteliti adalah peserta didik di SMPN 2 Bati-Bati.
2. Materi yang digunakan adalah materi lingkaran.
3. Penelitian dilakukan untuk mengetahui keefektivitasan penggunaan model *quantum teaching* berbantuan video interaktif berbasis *sony vegas pro 13* pada materi lingkaran di kelas VIII SMPN 2 Bati-Bati.

G. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan peneliti memilih judul ini adalah sebagai berikut :

1. Mengingat betapa berperannya mata pelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pembelajaran matematika di sekolah umumnya masih menggunakan metode ceramah sehingga masih banyak peserta didik yang merasa malu untuk bertanya kepada guru dan kurang percaya diri dalam mengerjakan soal.

3. Melihat pentingnya penerapan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar di dalam kelas yang memudahkan peserta didik dalam memahami matematika merupakan salah satu faktor penunjang bagi tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Model pembelajaran *quantum teaching* dirasa mampu untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik di SMPN 2 Bati-Bati

H. Penelitian Terdahulu

Setelah peneliti melakukan penelusuran penelitian terdahulu, peneliti menemukan penelitian yang sama tentang model pembelajaran *quantum teaching*, yaitu sebagai berikut :

1. Efektivitas Model Pembelajaran *Quantum Teaching* dengan Strategi React Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Di Kelas IX SMP Negeri 23 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Riza Maulana Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika antara sebelum dan sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* dengan Strategi REACT mengalami peningkatan nilai rata-rata yakni dari nilai rata-rata 21,61 dengan kualifikasi kurang efektif menjadi 62,73 dengan kualifikasi efektif. Selisih nilai rata-rata tes tersebut sebesar 41,12 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat perbedaan yang menjadi pertimbangan bagi peneliti dalam menentukan fokus kajian penelitian.

Perbedaannya adalah pada penelitian yang dilakukan oleh Riza Maulana dengan strategi REACT, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti berbantuan video interaktif berbasis *sony vegas pro 13*. Pembelajaran yang dibahas dan *sample* penelitian pada kedua penelitian ini juga berbeda, pada penelitian yang dilakukan oleh Riza Maulana membahas tentang pembelajaran bangun ruang sisi lengkung dan *sample* yang diteliti yaitu peserta didik kelas IX SMP Negeri 23 Banjarmasin, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang lingkaran dan *sample* yang diteliti yaitu kelas VIII SMPN 2 Bati-Bati.

2. Keefektifan Model *Quantum Teaching* Berbantuan Media Video Pada Hasil Belajar Mupel IPA peserta didik Kelas IV SDN Gugus Teratai Pekalongan. Hasil Penelitian yang dilakukan Salwa Yasinta Maula Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar diantara kelas eksperimen dan kelas control ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan Independent t-test bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,672 > 1,684$) dan dengan taraf signifikansi kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Hasil uji n-gain juga menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar mupel IPA kelas eksperimen (0,5627) lebih tinggi dibandingkan kelas control (0,3197).

Berdasarkan uraian di atas, terdapat perbedaan yang menjadi pertimbangan bagi peneliti dalam menentukan fokus kajian penelitian.

Perbedaannya adalah pada penelitian yang dilakukan oleh Salwa Yasinta Maula dengan media video, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti berbantuan video interaktif berbasis *sony vegas pro 13*. Pembelajaran yang dibahas dan *sample* penelitian pada kedua penelitian ini juga berbeda, pada penelitian yang dilakukan oleh Salwa Yasinta Maula membahas tentang pembelajaran IPA dan *sample* yang diteliti yaitu peserta didik kelas IV SDN Gugus Teratai Pekalongan, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang lingkaran dan *sample* yang diteliti yaitu kelas VIII SMPN 2 Bati-Bati.

3. Pengembangan Video Tutorial Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Software Geogebra Pada Materi Lingkaran. Hasil dari penelitian yang dilakukan, angket respon peserta didik dalam uji coba kecil oleh 5 peserta didik memperoleh skor rata – rata total 81% dengan kriteria kualitatif cukup praktis dan dalam uji coba di kelas oleh 27 peserta didik memperoleh skor rata-rata total 80,5% dengan kriteria kualitatif cukup praktis. Selanjutnya hasil penilaian instrumen validasi oleh ketiga validator ahli memperoleh skor rata-rata total 81,5% dengan kriteria kualitatif cukup valid. Berdasarkan hasil angket respon guru memperoleh skor rata-rata total 71,7% dengan kriteria kualitatif cukup efektif.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat perbedaan yang menjadi pertimbangan bagi peneliti dalam menentukan fokus kajian penelitian.

Perbedaannya adalah pada penelitian yang dilakukan oleh Intan Nur Tunggadewi dengan media pembelajaran menggunakan software geogebra, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti media pembelajaran menggunakan software *sony vegas pro 13* dan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching*. Pembelajaran yang dibahas dan *sample* penelitian pada kedua penelitian ini juga berbeda, pada penelitian yang dilakukan oleh Intan Nur Tungga dewi *sample* yang diteliti yaitu peserta didik kelas XI MTs Muhammadiyah 1 Ciputat, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas *sample* yang diteliti yaitu kelas VIII SMPN 2 Bati-Bati.

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, anggapan dasar dan hipotesis, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, pada bab ini diuraikan tentang efektivitas pembelajaran, model pembelajaran, model pembelajaran *Quantum teaching*, kemandirian belajar, hasil belajar peserta didik dan materi penyajian data.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini diuraikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel

penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen tes, desain pengukuran, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN, pada bab ini diuraikan tentang deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran, deskripsi kegiatan pembelajaran, deskripsi nilai *posttest*, uji hasil belajar matematika, pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP, pada bab ini diuraikan tentang simpulan dan saran.