

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jam mata pelajaran ini dibandingkan mata pelajaran lain. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan dimulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan menerangkan konsep dan operasi matematika, memberi contoh mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru. Guru menekankan pembelajaran matematika bukan pada pemahaman siswa terhadap konsep dan operasinya, melainkan pada pelatihan simbol-simbol matematika dengan penekanan pada pemberian informasi dan latihan penerapan dalam soal. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Hasil belajar siswa yang tidak memuaskan ini terjadi karena proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut.

Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan

materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika yang dicapai siswa masih rendah. Hasil ujian akhir semester ganjil kelas VII-A, VII-B, dan VII-C SMP Al-Fatah tahun pelajaran 2014-2015 yang memaparkan bahwa hasil belajar matematika memperoleh nilai rata-rata paling rendah.

Tabel 1.1
Nilai Rata-rata Ujian Akhir Semester Ganjil
SMP Al-Fatah Surabaya Kelas VII-A, VII-B, VII-C
Tahun Pelajaran 2014/2015

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-rata		
		VII-A	VII-B	VII-C
1	Pendidikan Agama Islam	75	78	70
2	Pendidikan Kewarganegaraan	64	70	74
3	Bahasa Indonesia	80	75	70
4	Bahasa Inggris	69	65	70
5	Matematika	58	60	64
6	Ilmu Pengetahuan Alam	67	70	64
7	Ilmu Pengetahuan Sosial	65	65	70
8	Seni Budaya	82	80	84
9	Penjasorkes	84	80	78
10	Bahasa Jawa	70	72	68
11	Prakarya	74	76	74

Hasil ujian akhir semester ganjil tersebut mengindikasikan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang kurang dikuasai secara maksimal oleh siswa kelas VII-A, VII-B, dan VII-C terutama siswa kelas VII-A SMP Al-Fatah Surabaya.

Hasil angket yang dilakukan peneliti tentang model pembelajaran yang biasanya digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika hanya disenangi 28% dari seluruh siswa. Siswa beranggapan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran matematika membosankan

karena guru saja yang aktif dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif, hanya mencatat dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Untuk itu agar pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang bisa melibatkan siswa langsung dan siswa juga bisa aktif didalam pelajaran tersebut, sebaiknya pembelajaran matematika menggunakan model atau metode pembelajaran yang bisa melibatkan siswa langsung dan siswa bisa aktif langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa langsung dan siswa juga bisa aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* (QD). *Quick on the draw* (QD) merupakan pembelajaran yang mendorong siswa untuk kerja kelompok dan memberikan pengalaman mengenai macam-macam ketrampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain (Ginnis, 2008:164).

Quick on the draw (QD) pertama kali dikenalkan oleh Paull Ginnis (Ginnis, 2008:163) yang menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil. Dalam tipe ini siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, gembira, saling ketergantungan, kecerdasan emosional, dan artikulasi. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja individu, kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, dan melihat.

Dalam jurnal penelitian yang dibuat oleh Linggar Banyu Biru (Linggar:2014) menunjukkan bahwa hasil penelitian melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar

sosiologi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014 .

Berdasarkan uraian di atas, judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Quick on the draw* (QD) di Kelas VII A SMP Al-Fatah Surabaya.” Studi Kasus Pada Pokok Bahasan Persamaan Dan Pertidaksamaan Linier Satu Variabel.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

- (1) Masih rendahnya nilai rata-rata siswa kelas VII-A, VII-B, dan VII-C pada mata pelajaran matematika yaitu 61,
- (2) Kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan guru di dalam menyampaikan materi pelajaran,
- (3) Siswa dalam proses pembelajaran matematika masih kurang aktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- (1) Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Al-Fatah Surabaya.
- (2) Materi yang diberikan dalam penelitian dibatasi pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel.
- (3) Hasil belajar yang dimaksud adalah nilai hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif

Quick on the draw (QD).

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan masalah yang diambil adalah :

- (1) Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Quick on the draw* (QD).
- (2) Bagaimana aktivitas siswa dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Quick on the draw* (QD).
- (3) Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Quick on the draw* (QD).

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- (1) Mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif *Quick on the draw* (QD).
- (2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Quick on the draw* (QD).
- (3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap mata pelajaran matematika diberikan dengan model pembelajaran kooperatif *Quick on the draw*

(QD).

1.6 Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dianggap berhasil jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- (1) Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa meningkat dari pembelajaran sebelumnya dan minimal 75% dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan SMP Al-Fatah Surabaya yaitu 70.
- (2) Aktivitas belajar siswa baik afektif maupun psikomotor dalam proses pembelajaran minimal 75% termasuk kategori aktif dan cukup aktif.
- (3) Respon siswa yang lebih menyenangkan pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran model *quick on the draw* yaitu minimal 75% termasuk kategori senang dan cukup senang.

1.7 Manfaat Penelitian

Hasil yang diharapkan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Bagi Peserta Didik
 - Sebagai upaya menumbuhkan motivasi dan semangat siswa didik serta melatih siswa untuk saling bekeja sama dengan siswa lainnya.
 - Menumbuhkan kreativitas para siswa.
 - Mendorong siswa berpikir secara individu dan lebih menghormati pendapat siswa lain dalam satu kelompok.

(2) Bagi Guru

- Menambah wawasan tentang macam-macam model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan dapat diterapkan kepada peserta didik.
- Memberikan gambaran penerapan pembelajaran kooperatif *Quick on the draw* (QD).
- Menciptakan suasana dalam kelas yang menyenangkan dan tidak monoton.

(3) Bagi Peneliti

- Memberikan pengalaman dalam merencanakan dan melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Quick on the draw* (QD).