

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan problem kehidupan yang sedang dihadapi. Pendidikan tidak hanya sekedar pemberian materi, namun juga harus mampu menyentuh potensi dan kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja. Selain harus mampu menerapkan yang sudah dipelajari di sekolah, harus mampu menghadapi problematika yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari untuk saat ini maupun yang akan datang.

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan kemampuan dan prestasi belajar secara integral dan berlangsung sepanjang hidup, baik pendidikan secara formal maupun non formal. Artinya, bahwa pendidikan tersebut merupakan suatu proses berkelanjutan dan tidak ada henti-hentinya setiap saat dan dimana saja. Hamalik (2003) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan.

Kondisi tersebut dalam proses pendidikan tentunya sangat berkaitan erat dengan kegiatan belajar mengajar yang terjadi di dalam suatu pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran diupayakan dapat meningkatkan kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam supaya terjadi interaksi yang optimal antara pendidik dengan peserta didik serta peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lainnya.

Saat ini pendidikan melalui pembelajaran di sekolah pada abad ke-21 mempunyai paradigma pembelajaran yang menekankan kemampuan berpikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi, berkomunikasi dan berkolaborasi. Menurut Afriyanti, Wardono, & Kartono (2018) berdasarkan Permendikbud nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan dasar dan Menengah, matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang wajib diajarkan mulai jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA. Oleh karena itu, pelajaran matematika bukan saja untuk dihafalkan tapi juga dipahami karena matematika sebagai ilmu pengetahuan yang membutuhkan pemahaman bukan hafalan. Belajar memahami dan harus menguasai konsep-konsep matematika dari mulai konsep sederhana sampai konsep yang sangat kompleks akan membantu untuk memecahkan problematika dalam kehidupan nyata sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi kelas peneliti di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya pada saat magang karya yang diselenggarakan oleh biro P4 Universitas Muhammadiyah Surabaya, peserta didik terlihat tidak bersemangat dalam belajar matematika karena bagi mereka matematika itu adalah momok yang sangat menakutkan. Hal ini tidak hanya terjadi di kelas 7 saja, namun juga terjadi pada kelas 8 dan 9. Dari hasil pemberian angket pertanyaan kepada peserta didik tentang keluhan kesahnya belajar matematika, 80% menjawab bahwa matematika membosankan, rumusnya banyak, kegiatan belajarnya monoton, dan sulit memahami soal. Selain itu, menurut pernyataan peserta didik dalam kegiatan belajar matematika jarang dilakukannya diskusi atau berkelompok sehingga peserta didik jarang bekerjasama dengan peserta didik lainnya.

Menurut salah satu guru matematika SMP Muhammadiyah 1 Surabaya, hal ini sudah biasa setiap tahunnya dialami oleh sekolah, selain itu juga diterangkan bahwa dalam setiap kelas yang mengikuti pembelajaran sesuai harapan jarang sekali. Permasalahan ini artinya adalah aktivitas peserta didik masih kurang. Pernyataan guru tersebut menerangkan bahwa aktivitas dan hasil belajar peserta didik di SMP

Muhammadiyah 1 Surabaya masih rendah, sehingga menyebabkan pencapaian hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat pada hasil UH (Ulangan Harian) yang menunjukkan hanya 50% peserta didik yang mencapai KKM.

Kegagalan peserta didik dalam pembelajaran matematika tidak dapat sepenuhnya ditujukan kepada peserta didik, tetapi faktor guru juga dapat mempengaruhi kegagalan maupun keberhasilan peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang efektif dapat mempengaruhi minat peserta didik untuk belajar matematika. Seorang guru harus dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Efektivitas pembelajaran matematika dapat berkaitan dengan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran matematika, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika, hasil belajar peserta didik serta respon peserta setelah mengikuti pembelajaran tersebut (Ariani, 2015).

Melihat dari hasil observasi kelas dan wawancara terhadap guru matematika di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya bukan belum pernah diterapkan model pembelajaran, tetapi butuh inovasi model pembelajaran yang lain untuk membuat pembelajaran menjadi efektif. Menurut pengalaman guru mata pelajaran matematika dari beberapa model pembelajaran yang sudah diterapkan banyak mengalami kegagalan atau tidak efektif. Selain masalah tersebut, soal cerita juga sering menjadi permasalahan bagi peserta didik sulitnya memahami soal. Peserta didik belum bisa memahami permasalahan dalam soal cerita sehingga tidak bisa mengaitkan soal tersebut ke dalam bentuk matematika dan menyelesaikannya. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya.

Selama ini ketika diterapkan sebuah model pembelajaran oleh guru hasilnya kurang efektif, maka perlu dilakukan sebuah percobaan menggunakan model pembelajaran yang belum pernah digunakan oleh guru sebelumnya atau belum pernah diterapkan sebelumnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu diterapkan model

pembelajaran yang tepat, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dalam pelajaran matematika.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* (QD) selama ini belum pernah diterapkan selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu salah satu metode yang digunakan yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* (QD) dalam penelitian ini. Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* (QD) merupakan pembelajaran yang lebih mengutamakan aktivitas dan kerjasama peserta didik dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya. *Quick On The Draw* (QD) pertama kali dikenalkan oleh Ginnis (2008) yang menginginkan agar peserta didik bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil. Dalam tipe ini peserta didik dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, *fun*, saling ketergantungan, multisensasi, artikulasi dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, dan melihat.

Permasalahan yang ada tidak hanya model pembelajaran, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam memahami soal cerita. Selama wawancara dengan guru matematika SMP Muhammadiyah 1 Surabaya, beliau juga mengatakan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami soal cerita matematika yang salah satunya adalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). Hasil belajar peserta didik rendah karena masih kesulitan memahami soal cerita SPLDV. Berdasarkan pengalaman guru mengajar selama ini, pada materi SPLDV kemampuan peserta didik dalam menerjemahkan soal cerita masih kurang. Peserta didik masih kesulitan dalam hal merubah soal cerita SPLDV ke dalam bentuk atau model matematika, hal apa yang ditanyakan, hal apa yang diketahui dan proses pengerjaannya bagaimana sehingga peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran dan merasa jenuh dengan pembelajaran. Hal itu terlihat bahwa peserta didik belum bisa mengerjakan

soal cerita SPLDV secara terstruktur dalam pemecahan masalahnya. Oleh karena itu, perlu diterapkannya strategi yang tepat untuk mengarahkan peserta didik agar dapat menyelesaikan masalah secara struktural dan mampu mengubah soal cerita kedalam bentuk matematika serta dapat mengerjakan dengan proses yang sistematis. Salah satu strategi yang dapat diterapkan yaitu langkah Polya.

Polya menetapkan empat langkah yang dapat dilakukan agar peserta didik lebih terarah dalam memecahkan masalah matematika. Langkah-langkah tersebut yaitu (1) memahami masalah, (2) merencanakan pemecahan masalahnya, (3) menyelesaikan masalah sesuai rencana, (4) memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Empat tahapan pemecahan masalah ini merupakan satu kesatuan yang sangat penting untuk dikembangkan (Sugiantara, Arini, & Tastra, 2014).

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan model pembelajaran yang kemungkinan kurang tepat sehingga tidak efektif dan membuat peserta didik bosan atau jenuh. Kejenuhan tersebut mengakibatkan mata pelajaran matematika menjadi momok bagi mereka. Akibatnya, mereka beranggapan matematika itu sulit dan malas mengerjakannya. Ditambah dengan munculnya soal cerita membuat peserta didik tidak dapat mengerjakan soal secara struktural sehingga perlu adanya strategi yang tepat untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dengan melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran yang belum pernah digunakan dengan strategi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

Selain model pembelajaran yang tepat, adanya media pembelajaran mungkin juga membantu meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Adanya media pembelajaran dalam kegiatan belajar akan lebih menarik minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar tersebut. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu MINIPOSKA. MINIPOSKA adalah singkatan dari *Mini post Matematika*. MINIPOSKA merupakan media pembelajaran yang berupa pos-pos dan didalamnya

terdapat soal yang harus diselesaikan. Dengan adanya Media MINIPOSKA dan Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* akan membantu dalam proses pembelajaran. Hal itu membuat peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dengan Langkah Polya menggunakan media MINIPOSKA”.

B. Identifikasi Masalah

Dari berbagai permasalahan yang diamati dan uraian pada latar belakang, terdapat berbagai masalah yang dapat diidentifikasi. Adapun identifikasi masalah yang ditemukan antara lain :

1. Kualitas belajar peserta didik berdasarkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VIII-A SMP Muhammadiyah 1 Surabaya ternilai rendah.
2. Sebanyak 80% peserta didik mengatakan bahwa matematika membosankan, rumusnya banyak, kegiatan belajarnya monoton, dan sulit memahami soal.
3. Sebanyak 50% peserta didik kelas VIII-A SMP Muhammadiyah 1 Surabaya ternilai bahwa ulangan hariannya tidak memenuhi KKM.
4. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru.
5. Model pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru belum maksimal dan kurang bervariasi.
6. Belajar secara berkelompok belum terbiasa dilakukan di kelas VIII-A SMP Muhammadiyah 1 Surabaya.
7. Komunikasi atau diskusi antar peserta didik masih kurang.
8. Peserta didik sulit memahami soal cerita, khususnya pada materi SPLDV.

C. Pembatasan Masalah

Supaya pembahasan masalah lebih mengarah pada tujuan, peneliti membatasi masalah-masalah penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII-A semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya.
2. Materi yang diajarkan tentang Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) dalam bentuk soal cerita.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diamati dan latar belakang latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi SPLDV apabila diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* (QD) dengan langkah Polya menggunakan media MINIPOSKA?
2. Bagaimana kemampuan guru mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* (QD) dengan langkah Polya menggunakan media MINIPOSKA pada materi SPLDV?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* (QD) dengan langkah Polya menggunakan media MINIPOSKA pada materi SPLDV?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* (QD) dengan langkah Polya menggunakan media MINIPOSKA?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi SPLDV apabila diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* (QD) dengan langkah Polya menggunakan media MINIPOSKA.

2. Mendeskripsikan kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* (QD) dengan langkah Polya menggunakan media MINIPOSKA pada materi SPLDV.
3. Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* (QD) dengan langkah Polya menggunakan media MINIPOSKA pada materi SPLDV.
4. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* (QD) dengan langkah Polya menggunakan media MINIPOSKA.

F. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman baru dalam hal penelitian dan pengalaman untuk merancang jalannya proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* (QD) dengan langkah Polya menggunakan media MINIPOSKA untuk menyelesaikan soal cerita SPLDV yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pengalaman pembelajaran di kelas untuk diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* (QD) dengan langkah Polya menggunakan media MINIPOSKA dalam materi SPLDV guna meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dan mutu pembelajaran matematika.

3. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam kualitas pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika dan sebagai referensi untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* (QD) dengan langkah Polya menggunakan media MINIPOSKA.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* (QD) dengan langkah Polya pada materi lain dan media lain, maupun bidang studi lain untuk melakukan penelitian selanjutnya.

Halaman ini sengaja dikosongkan