BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keaktifan belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif peran sekolah, guru, dan siswa memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar senantiasa terjadi proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusia yaitu siswa sebagai siswa yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya. Peran kolaboratif antara siswa dengan guru sangat dibutuhakan demi terciptanya pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Guru dituntut untuk menciptakan situasi yang aktif dalam pembelajaran sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal. Guru sebagai pengajar sebaiknya tidak mendominasi kegiatan pembelajaran tetapi membantu menciptakan kondisi yang aktif dan memberikan bimbingan kepada siswa agar dapat mengembangkan potensi dan kreatifitas melalui kegiatan belajar.

Pembelajaran matematika seharusnya dilakukan dengan kondisi dan suasana kelas yang menyenangkan. Mengingat matematika merupakan pelajaran yang terkenal sulit dan memerlukan logika berpikir yang tinggi. Proses pembelajaran matematika akan lebih efektif dan bermakna apabila siswa berpartisipasi aktif, dengan cara tidak menunjukkan sikap pasif di

dalam kelas maupun di luar kelas. Tetapi sampai saat ini masih banyak terdengar keluhan bahwa mata pelajaran matematika itu membosankan, tidak menarik dan memusingkan. Sehingga cenderung membuat siswa menjadi kurang merespon dan aktif saat pelajaran berlangsung.

Rendahnya keaktifan belajar matematika juga dialami siswa SMP Negeri 3 Jatiyoso kelas VIII A Faktor yang menyebabkan rendahnya keaktifan dan hasil belajar matematika di SMP Negeri 3 Jatiyoso Kelas VIII.A diantaranya adalah guru matematika yang kurang menarik dalam memberikan materi sehingga membuat siswa menjadi bosan dengan pelajaran matematika, kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, menganggap matematika adalah suatu yang sudah jadi, penyampaian materi cenderung monoton dan kurang bervariasi, akibatnya keaktifan belajar matematika kurang optimal serta perilaku belajar yang lain seperti suasana kelas yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika hampir tidak tampak.

Hasil observasi terhadap proses pembelajaran matematika di kelas VIII A SMP Negeri 3 Jatiyoso menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika masih rendah, hal itu dapat dilihat dari jumlah seluruh siswa sebanyak 28, terdapat 11 siswa (39,28 %) yang menjawab pertanyaan dari guru, 3 siswa (10,71 %) yang mengajukan pertanyaan, 2 siswa (7,14 %) yang berani mengemukaakan gagasan atau pendapat, 4 siswa (14,28 %) yang mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas. Dan untuk hasil belajar matematika yang telah dicapai dari 28 siswa

yang berhasil mencapai KKM (≥65) baru 20 siswa (71,42 %) dari siswa keseluruhan.

Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw (qd)*.

Menurut Suprijono (2011:61) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai se-tidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Tujuan pembelajaran kooperatif yang pertama adalah meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini mempunyai kelebihan dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit.

Quick on the draw (QD) merupakan pembelajaran yang lebih mengutamakan aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya.

Dalam tipe ini siswa 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, melihat dan kerja individu.

B. Perumusan Masalah

1. Apakah ada peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan pembelajaran kooperatif Tipe *Quick On The Draw (QD)* di SMP N 3 Jatiyoso?
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan pembelajaran kooperatif Tipe *Quick On The Draw (QD)* di SMP N 3 Jatiyoso?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan mempunyai tujuan yang merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk, secara umum penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Secara khusus, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran matematika melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw (qd)* dan untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw (qd).* Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dilihat dari indikator: a) antusias menjawab pertanyaan dari guru, b) antusias mengajukan pertanyaan, c) antusias mengemukakan gagasan atau pendapat, d) antusias mempresentasikan hasil pekerjaan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan yang bermanfaat dalam dunia pendidikan mengenai penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw (qd)* terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Siswa

      1) Meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika.
      2) Memperoleh suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.
      3) Meningkatkan hasil belajar siswa.

   b. Bagi guru

      1) Memberikan masukan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar matematika.
      2) Memberi informasi tentang strategi pembelajaran matematika yaitu pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw (qd)* sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

   c. Bagi sekolah

      Memberikan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah khususnya dalam pembelajaran matematika.

E. Definisi Istilah

1. Keaktifan Belajar Matematika

Keaktifan merupakan bagian dalam proses pembelajaran, yang merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif , tanpa adanya keaktifan siswa, maka proses belajar tidak mungkin terjadi. Keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dapat dilihat dari indikator: a) antusias menjawab pertanyaan dari guru, b) antusias mengajukan pertanyaan, c) antusias mengemukakan gagasan atau pendapat, d) antusias mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkahlaku dan sikap yang dicapai oleh siswa setelah melalui proses belajar yang menunjukkan kemampuan dalam menguasai materi pelajaran.

Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh dinas pendidikan untuk masing-masing mata pelajaran.

3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* (QD)

Quick on the draw (QD) merupakan pembelajaran yang lebih mengutamakan aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya.

Dalam tipe ini siswa 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, melihat dan kerja individu.