

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan seakan tidak pernah berhenti. Beragam program inovatif dirancang guna meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan, khususnya sekolah harus memiliki sistem pembelajaran yang didasarkan pada upaya meningkatkan keingintahuan siswa. Pendidikan harus mendesain pembelajarannya yang responsive dan berpusat pada siswa agar minat dan aktivitas sosial mereka terus meningkat. Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pemberdayaan peserta didik, membangun sumberdaya manusia yang berkualitas serta mengembangkan kreativitas peserta didik.

Proses pembelajaran dapat didesain oleh guru sedemikian rupa sesuai kebutuhan siswa. Siswa yang pandai pembelajarannya berbeda dengan siswa sedang atau kurang. Pembelajaran harus berpusat pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik guna menguasai kompetensi yang diharapkan. Tercapai atau tidaknya suatu pendidikan dipengaruhi oleh kualitas dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Pada umumnya situasi pembelajaran yang ada di sekolah kurang menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Keaktifan

siswa dalam pembelajaran masih sangat rendah. Siswa diposisikan sebagai pendengar dari ceramah yang disampaikan oleh guru yang mengakibatkan situasi pembelajaran cenderung membosankan dan monoton.

Matematika adalah pelajaran yang bersifat abstrak, oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika diharapkan siswa benar-benar aktif, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari. Suatu konsep akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa bila konsep tersebut disajikan melalui pembelajaran yang menarik dan menuntut keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri IV Purwoharjo, pada umumnya siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika bahkan masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Siswa kurang antusias dalam pembelajaran matematika, malas berfikir, tidak berani bertanya, tidak berani mengungkapkan pendapat, dan lain-lain. Hal ini disebabkan oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru kurang efektif. Proses pembelajaran dianggap membosankan karena dalam penyajian materi bersifat konvensional. Banyak siswa tidak memahami materi karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran matematika berlangsung. Sehingga banyak siswa yang bermalas-malasan di dalam kelas, dan menyebabkan hasil belajar matematika

rendah. Hasil belajar matematika yang berhasil mencapai KKM 12 dari 26 siswa atau 53,85%.

Dalam proses pembelajaran hendaknya seorang guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas dalam pembelajaran serta menciptakan suasana yang dapat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Saat pembelajaran matematika siswa harus diberi kesempatan menyelesaikan berbagai soal dengan kemampuannya sendiri, hal ini dimaksudkan untuk melatih siswa berfikir kritis, kreatif, penuh inisiatif, percaya diri dan membiasakan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam materi yang sedang dibicarakan karena pada dasarnya pembelajaran matematika membutuhkan respon yang tinggi. Untuk menarik perhatian siswa guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Quick on The Draw merupakan suatu pembelajaran yang menekankan pada aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam suasana permainan aktivitas kelompok melalui kerja tim dan kecepatannya. Sehingga dalam pembelajaran yang menggunakan strategi *Quick on The Draw* dapat menimbulkan semangat belajar dan meningkatkan aktifitas siswa. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sangat dipengaruhi oleh tinggi rendahnya aktivitas belajar siswa. Dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran maka

siswa akan mendapat pengalaman yang bermakna sehingga materi yang dipelajari akan mudah diterima oleh siswa dan akan lebih lama melekat dalam ingatan siswa.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa guru harus menerapkan pembelajaran kooperatif. Menurut Huda (2011: 31) “Dalam konteks pengajaran, pembelajaran kooperatif sering kali didefinisikan sebagai pembentukan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari siswa-siswa yang dituntut untuk bekerja sama dan saling meningkatkan pembelajarannya dan pembelajaran siswa-siswa lain”. Oleh karena itu penulis akan mencoba menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw*.

Dari latar belakang tersebut diatas maka penulis dalam penelitian ini mengambil judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Negeri IV Purwoharjo Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan judul yang diangkat, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah

1. Apakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri IV Purwoharjo?

2. Apakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri IV Purwoharjo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* pada siswa kelas IV di SD Negeri IV Purwoharjo tahun ajaran 2012/2013.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan strategi *Quick on The Draw* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri IV Purwoharjo tahun ajaran 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pendidikan di sekolah dasar. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi keilmuan yang berguna dalam dunia pendidikan mengenai upaya peningkatan keaktifan siswa melalui strategi *Quick on The Draw*. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi perbaikan bagi pengembangan dan peningkatan hasil pencapaian tujuan matematika

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi siswa, guru serta sekolah.

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dengan penerapan strategi *Quick on The Draw* sehingga minat siswa dalam pembelajaran matematika meningkat. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat maka dapat berdampak pula pada peningkatan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru tentang pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Penelitian ini juga memberikan pengalaman langsung bagi guru untuk mampu menerapkan strategi yang inovatif dalam pembelajaran sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini mampu memberi masukan mengenai strategi pembelajaran matematika yang baik salah satunya strategi *Quick on The Draw*, serta cara menciptakan iklim

pembelajaran yang menyenangkan di sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah khususnya dalam pembelajaran matematika.