

**USAHA PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM QUIZ*
(PTK di SMP Negeri I Banyudono Pokok Bahasan Sudut dan Garis Sejajar)**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1**

Jurusan Pendidikan Matematika



Oleh:

ENI KURNIAWATI

A 410040146

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2008

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bertanah air. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri dan kompleksnya masalah kehidupan menurut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi. Selain itu pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak sumber daya manusia (SDM) yang bermutu tinggi.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran sekolah lebih banyak dibandingkan pelajaran lain. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi.

Pada umumnya guru menyadari bahwa matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati, ditakuti dan membosankan oleh sebagian besar siswa, karena siswa merasa matematika adalah pelajaran yang sulit. Akibatnya prestasi belajar yang dicapai siswa kurang memuaskan dan siswa sering menganggap pelajaran matematika sebagai momok bagi mereka.

Dalam proses belajar mengajar guru seharusnya mengerti bagaimana memberikan stimulus sehingga siswa menyukai belajar matematika dan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru, serta mampu mengantisipasi kemungkinan–kemungkinan muncul kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar siswa.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa prestasi belajar matematika yang dicapai masih rendah.

Menurut Marpaung (Syaban, 2008) rendahnya prestasi belajar matematika dapat disebabkan oleh faktor kemampuan guru dalam menerapkan metode atau strategi pembelajaran yang kurang tepat, misalnya proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru sementara siswa lebih cenderung pasif. Akibatnya siswa tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir matematikanya. Misalnya guru masih menggunakan metode mengajar yang bersifat mekanistik, jarang memberikan masalah yang tidak rutin, dan lebih menekankan pada drill.

Umumnya pembelajaran matematika masih dilakukan melalui proses penyampaian informasi atau *transfer of knowledge* bukan melalui

pemrosesan informasi. Akibatnya hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran seperti itu adalah berupa akumulasi dari pengetahuan sebelumnya yang satu sama lain terisolasi. Guru sering dihantui oleh selesai atau tidaknya topik-topik yang harus diajarkan dengan waktu yang tersedia. Maka guru cenderung bersifat monoton, hampir tanpa variasi kreatif, kalau saja siswa ditanya, ada saja alasan yang mereka kemukakan, seperti matematika sulit, tidak mampu menjawab, takut disuruh guru ke depan, sehingga adanya gejala ketakutan anak terhadap pelajaran matematika yang melanda sebagian besar siswa. Selain itu orang tua juga lebih menekankan anak-anaknya untuk mengikuti bimbingan belajar yang lebih menekankan drill daripada penyelesaian masalah.(Syaban, 2008).

Untuk mengantisipasi masalah tersebut berkelanjutan maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Karena dengan siswa belajar aktif, bisa berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan. Suatu konsep akan mudah dipahami dan diingat oleh siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang tepat, jelas, serta menyenangkan. Para guru sering berusaha menerapkan berbagai model yang bervariasi sehingga mendorong siswa untuk belajar aktif, salah satunya dengan pembelajaran kooperatif tipe *team Quiz*.

Team quiz merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang menggunakan strategi *active learning* (pembelajaran aktif) dan kegiatannya menyenangkan. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *team quiz*, maka di kelas

akan dibentuk kelompok-kelompok yang nantinya terjadi sesi tanya jawab setelah salah satu kelompok selesai presentasi materi. Pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* menerapkan ide bahwa siswa bekerja sama untuk belajar dan bertanggungjawab terhadap pembelajaran teman sekelompoknya serta bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri. Pembelajaran ini dapat memotivasi siswa saling memberi semangat dan membantu teman yang mengalami kesulitan belajar.

Bertolak dari uraian di atas peneliti tertarik mengadakan penelitian mengenai peningkatan keaktifan siswa di kelas. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian terhadap interaksi (tindakan) yang terjadi selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *team quiz*. Diharapkan melalui penelitian tindakan kelas tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dapat diidentifikasi masalah yang timbul sebagai berikut :

1. Masih kurangnya tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika.
2. Dominasi guru dalam proses pembelajaran masih tinggi, sedang siswa hanya pasif menerima pelajaran.

3. Metode mengajar yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga siswa cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran matematika
4. Hasil belajar matematika masih rendah

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien dan terarah serta dapat dikaji, maka perlu pembatasan masalah. Dalam penelitian ini difokuskan pada hal-hal berikut :

1. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran kooperatif tipe *team quiz*. Pembelajaran *team quiz* adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang menggunakan strategi pembelajaran aktif, dimana siswa belajar secara kelompok dengan presentasi, bertanya, dan menjawab pertanyaan kelompok lain, sehingga pembelajaran terasa menyenangkan.
2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika pada penelitian ini dikhususkan pada keaktifan bertanya, menjawab pertanyaan, mengeluarkan ide dan mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dari guru.
3. Penelitian ini dikhususkan pada pokok bahasan sudut dan garis sejajar, yang mencakup bahasan mengenai memberi nama sudut, satuan sudut, penjumlahan dan pengurangan satuan sudut, menggambar dan mengukur sudut, sudut sebagai jarak putar, jenis-jenis sudut, hubungan antar sudut serta sifat-sifat garis sejajar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah sebelumnya, maka permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* pada pokok bahasan sudut dan garis sejajar?
2. Sejauhmana peningkatan keaktifan siswa di kelas dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan sudut dan garis sejajar melalui pembelajaran kooperatif tipe *team quiz*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui bagaimana proses pembelajaran matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* pada pokok bahasan sudut dan garis sejajar.
2. Mengetahui sejauhmana peningkatan keaktifan siswa di kelas dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan sudut dan garis sejajar melalui pembelajaran kooperatif tipe *team quiz*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *team quiz*.
- b. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *team quiz*.
- c. Bagi siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe *team quiz*.
- b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan, khususnya bagi guru kelas VII sebagai suatu alternatif pembelajaran matematika dengan *student centered* (berpusat pada siswa) untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe *team quiz*.
- c. Bagi siswa terutama sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan dalam belajar matematika secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui belajar kelompok sesuai perkembangan berfikirnya.