#### **BAB I**

#### PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting bagi kita sebagai penerus perjuangan bangsa. Seiring dengan berkembangnya teknologi di negara kita, maka ilmu pengetahuan, kualitas dan mutu pendidikan juga semakin berkembang. Sekarang ini kita telah berada di jaman modern. Akibat dari perubahan, lahir berbagai tuntutan baru dalam penyelenggaraan pendidikan. Kita dituntut bersaing gesit, cepat dan mengadakan berbagai perubahan.

Pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Sehingga kita harus berusaha dengan maksimal agar dapat menjalankan suatu proses tersebut yang akan mengarahkan kita menjadi orang yang lebih dewasa.

Dalam UU Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 1

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah proses memanusiakan manusia melalui pembelajaran dalam bentuk aktualisasi potensi diri peserta didik menjadi suatu kemampuan atau kompetensi yang harus dimiliki dan kemudian diamalkan. Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam menunjang dan menentukan kemajuan suatu bangsa, sehingga pembangunan di bidang pendidikan masih perlu ditingkatkan dengan tujuan untuk mengejar ketinggalan dari negara-negara yang telah maju. Didalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pedidikan Nasional, Bab II Pasal 3 dinyatakan:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>3</sup>

Dalam pendidikan formal seperti sekolah banyak sekali dijumpai masalah tentang pendidikan, baik mengenai pendidik, peserta didik, maupun sarana dan prasarana sekolah. Semua aspek tersebut sangatlah penting

.

 $<sup>^2</sup>$  Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tentang Sistem Pendidkan Nasional, (Surabaya: Media Centre, 2005), hal. 4  $\,$ 

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Ibid., hal. 7

dioptimalkan untuk menunjang segala kegiatan belajar di sekolah. Tetapi untuk saat ini masih banyak ditemui sekolah-sekolah yang belum mampu untuk mengoptimalkan kegiatan belajar dikarenakan sistem pembelajarannya, masalah pendidik atau aspek yang lainnya.

Telah diketahui bahwa tujuan sistem pendidikan nasional berfungsi memberikan arah pada semua kegiatan pendidikan dalam satuan-satuan pendidikan yang ada.<sup>4</sup> Maka berdasarkan pada tujuan itu tiap-tiap sekolah diharapkan lebih serius dalam memberikan pelayanan pendidikan kepada peserta didik sehingga mereka dapat menikmati sebuah proses dalam dunia pendidikan sekolah.

Dilihat dari banyak fakta yang muncul dari kegiatan pendidikan pengajaran di sekolah, seperti masih seringnya kita jumpai seorang guru menyampaikan pelajarannya dengan metode ceramah atau yang seperti ini biasa kita kenal dengan sebutan pembelajaran konvensional (pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru seperti metode ceramah, tanya jawab dan latihan soal). Sehingga hal tersebut dapat menyebabkan kebosanan pada diri setiap siswa karena mereka banyak terlibat menjadi pendengar setia. Keadaan seperti itu akan tampak terlihat jika kita perhatikan nilai mata pelajaran peserta didik yang menurun atau kurang memuaskan. Hal ini bisa membuktikan bahwa pencapaian hasil belajar dari siswa belum memuaskan

<sup>4</sup> Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 125

-

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal.592

sekaligus menjadi pertanyaan apakah siswa belum nyaman dengan pembelajaran yang ada di sekolah.

Untuk mengubah paradigma pengajaran seperti itu, maka paradigma pengajaran harus diubah. Dari yang semula hanya "banyak mengajari" menjadi "banyak mendorong anak untuk belajar", dari yang semula di sekolah hanya diorientasikan untuk menyelesaikan soal menjadi berorientasi mengembangkan pola pikir kreatif.<sup>6</sup> Sehingga para Guru dituntut untuk memiliki suatu model pembelajaran yang dapat membantu anak-anak untuk memahami secara mendalam terhadap materi yang telah diajarkannya.

Menurut Elaine B. Johnson dalam Slameto "guru yang bermutu memungkinkan siswanya untuk tidak hanya dapat mencapai standar nilai akademik secara nasional, tetapi juga mendapatkan pengetahuan dan keahlian yang penting untuk belajar selama hidup mereka".

Dengan adanya proses pembelajaran seperti di atas, dampaknya sangat terlihat pada mata pelajaran matematika. Kebanyakan siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dalam pemikiran siswa yang akan memberikan dampak negatif bagi psikologis peserta didik. Oleh karena itu diperlukan suatu usaha pendekatan yang nyata agar peserta didik senang belajar matematika dan belajar tanpa tekanan. Salah satu upaya yang

<sup>7</sup> Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif Memperdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal 15

\_

 $<sup>^6</sup>$  Slameto,  $Belajar\ dan\ Faktor-Faktor\ Yang\ Mempengaruhinya$ , (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 54

ditempuh adalah pemilihan strategi dan pendekatan yang tepat sehingga dapat melibatkan siswa lebih aktif.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Sebab matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Namun demikian, hal ini tidak disadari oleh sebagian kecil siswa, sehingga pembelajaran matematika hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru, menghafalkan rumus, lalu menggunakan rumus yang sudah dihafalkan, tidak pernah ada usaha untuk memahami dan mencari makna sebenarnya tentang tujuan pembelajaran matematika itu sendiri.

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Dalam membelajarkan matematika kepada siswa, apabila guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran matematika cenderung berlangsung satu arah umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan tersiksa. Oleh karena itu dalam membelajarkan matematika kepada siswa, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai. Perlu diketahui bahwa baik atau tidaknya suatu pemilihan model pembelajaran akan tergantung tujuan pembelajarannya, kesesuaian

dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan peserta didik (siswa), kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada.

Adapun Sukanto dalam Trianto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.8 Usaha guru dalam mengatur dan menggunakan berbagai variabel pengajaran merupakan bagian penting dalam keberhasilan siswa mencapai tujuan yang direncanakan. Karena itu maka pemilihan metode, strategi dan pendekatan dalam situasi kelas yang bersngkutan sangat penting. Upaya pengembangan strategi mengajar tersebut berdasar padsa pengertian bahwa mengajar merupakan suatu bentuk upaya memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar atau dengan kata lain membelajarkan siswa. Dari sini tercermin suatu pengertian bahwa belajar tidak semata-mata berorientasi kepada hasil, melainkan juga berorientasi kepada proses. Kualitas proses akan memberikan peran dalam menentukan kualitas hasil yang dicapai.

Mencermati keadaan tersebut, Seorang guru seharusnya mengetahui psikologis siswa sebelum menentukan strategi atau pendekatan yang

<sup>8</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal. 5

digunakan. Strategi yang digunakan harus beragam agar siswa tidak bosan. Diantara berbagai macam teknik bimbingan, ada salah satu strategi pembelajaran kelompok Quick On The Draw yang merupakan sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. 9 Model pembelajaran seperti ini mengacu pada pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi memfasilitasi siswa, siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. 10 Jadi dengan model seperti ini kita bisa menanamkan kepada siswa untuk belajar memahami masing-masing karakter individu siswa dan belajar menyelesaikan masalah secara bersama-sama.

Strategi Pembelajaran Kelompok Quick On The Draw dapat mendorong aktivitas kerja kelompok, sehingga siswa dapat menyadari bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas. Strategi Pembelajaran Kelompok Quick On The Draw memberikan pengalaman mengenai tentang macam-macam keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain.

17

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Sumardyono, *Jurnal Edukasi Matematika*, (Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2010), hal.

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran* ... ... , hal. 42

Kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber bukan guru. 11

Strategi belajar ini bisa diterapkan di SMP Negeri 2 Bandung yang belum pernah diterapkan sebelumnya dan sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran. Dimana siswa dapat mendorong aktivitas kerja kelompok dengan belajar mandiri sesuai dengan kelompoknya. Selain itu juga dilihat dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional. Sehingga dalam proses belajar mengajar peserta didik masih cenderung pasif dan peserta didik hanya diam duduk di bangku kelas tanpa mengadakan gerak tubuh untuk mengimbangi proses belajar yang mengakibatkan kejenuhan para siswa. Untuk itu peneliti tertarik mengambil masalah "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Quick on The Draw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012"

#### B. Rumusan Masalah

 Apakah ada pengaruh penerapan strategi pembelajaran quick on the draw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012?

<sup>11</sup> Paul Ginnis. *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran Di Kelas* (Jakarta: PT Indeks, 2008 ), hal.163

 Berapa besar pengaruh penerapan strategi pembelajaran quick on the draw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan permasalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran quick on the draw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012.
- Untuk mengetahui berapa besar pengaruh penerapan strategi pembelajaran quick on the draw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012.

## D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban yang yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>12</sup> Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah:

 Ada pengaruh penerapan strategi pembelajaran quick on the draw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 110

2. Besar pengaruh penerapan strategi pembelajaran quick on the draw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012 adalah besar. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang hampir serupa dengan peningkatan rata-rata hasil belajar pada kategori tinggi.

## E. Kegunaan Penelitian

## 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan tentang pengaruh penerapan strategi pembelajaran *quick on the draw* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

## 2. Secara praktis

## a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pemahaman dari obyek yang diteliti guna penyempurnaan dan bekal di masa yang berikutnya.

## b. Bagi Guru

Sebagai alternatif model pembelajaran matematika yang berguna meningkatkan hasil belajar siswa, kreatifitas siswa dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

# c. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan pemahaman, keaktifan, kreatifitas siswa, sehingga siswa mudah memecahkan masalah baik dalam pembelajaran matematika maupun kehidupannya.

## d. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk menentukan haluan kebijakan dalam membantu meningkatkan kreatifitas siswa.

## F. Ruang Lingkup

- a. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>13</sup>
- b. Penerapan adalah perihal mempraktekkan.<sup>14</sup>
- c. Strategi Quick On The Draw

Strategi Pembelajaran *Quick on the Draw* adalah suatu model belajar yang mengembangkan sebuah aktivitas kerja tim dengan menggunakan kecepatan dalam penyelesaian masalah.

d. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.<sup>15</sup>

#### e. Matematika

Secara etimologis, matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain tidak diperolah melalui penalaran, akan tetapi matematika lebih menekankan

<sup>14</sup> Em Zul dan Ratu Aprilia, Senja *Kamus Besar Besar Lengkap Bahasa Indonesia* (Difa Publiser, 1995), hal.554

-

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> Anton M. Moeliono dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal. 664

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup> Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hal. 77

aktifitas dalam dunia rasio (penalaran), sedangkan dalam ilmu lain lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen disamping penalaran. <sup>16</sup>

# G. Definisi Operasional

Pengaruh penerapan strategi quick on the draw dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Bandung. Penelitian ini akan menggunakan 2 kelas yaitu kelas VIII C dan VIII D, dimana kelas VIII C merupakan kelas kontrol dan kelas VIII D adalah kelas eksperimen. Sebelum dilakukan penelitian kedua kelas ini akan di lakukan uji homogenitas melalui hasil nili UTS supaya kedua kelas homogen. Setelah itu untuk selanjutnya peneliti menerapkan metode strategi quick on the draw pada kelas VIII D sehingga dalam penelitian ini siswa benar-benar aktif di kelompoknya dalam proses pembelajaran, yang hasilnya bisa meningkatkan hasil belajar siswa tentang matematika. Sementara itu untuk kelas VIII C dilakukan pembelajaran yang seperti biasa digunakan sebagai kelas kontrol. Kemudian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah diberi treatment, diambil data berupa posttest dari kedua kelas. Kemudian data hasil tes ini dihitung dengan rumus uji-t, dengan kriteria semakin tinggi skor t-test yang diperoleh jika dibandingkan dengan t-tabel, maka semakin tinggi hubungan sebab akibatnya. Artinya ada pengaruh penerapan strategi quick on the draw terhadap hasil belajar matematika.

16 Erman Suherman, dkk. Strategi Pembelajaran

Erman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), hal. 16

Sebaliknya, jika t-test yang diperoleh lebih rendah jika dibandingkan dengan t-tabel, maka semakin rendah hubungan sebab akibatnya. Artinya tidak ada pengaruh penerapan strategi *quick on the draw* terhadap hasil belajar matematika.

# H. Sistematika Skripsi

Penulisan penelitian ini terdiri dari 5 bab yaitu :

BAB I : Pendahuluan, yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup,

definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka.

BAB III : Metode Penelitian, tersusun dari jenis penelitian, populasi, sampling dan sampel, sumber data dan variabel, metode dan instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV : Laporan Hasil Penelitian berisi tentang paparan data, temuan penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Penutup, terdiri dari Kesimpulan dan Saran.