

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kata Matematika berasal dari bahasa Latin, *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari, sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika memiliki bahasa dengan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur atau keterkaitan antarkonsep yang kuat.¹

Matematika adalah ilmu yang lebih menekankan kegiatan dalam dunia penalaran, bukan berdasarkan hasil eksperimen.

Dari begitu banyak definisi matematika yang ada, menurut Soedjadi dalam Wida Rachmiati, diperoleh beberapa karakteristik matematika, yaitu memiliki objek kajian yang abstrak, bertumpu pada kesepakatan, berpola pikir deduktif, konsisten dalam sistemnya, sarat dengan simbol yang kosong dari arti dan memperhatikan semesta pembicaraan.²

Dengan memantapkan kemampuan komunikasi matematika anak. Kemampuan komunikasi matematis menjadi penting ketika diskusi antarsiswa dilakukan, dimana siswa diharapkan mampu menyatakan, menjelaskan, menggambarkan, mendengar, menanyakan, dan bekerja sama sehingga dapat membawa siswa pada pemahaman yang mendalam tentang matematika. Dalam hal ini, kemampuan komunikasi dipandang

¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014), 184

² Wida Rachmiati, *Konsep Bilangan Untuk Calon Guru SD/MI*, (Depok: Madani Publishing, 2015), 2-8.

sebagai kemampuan siswa mengkomunikasikan matematika yang dipelajari sebagai isi pesan yang harus disampaikan.

Dengan siswa mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya, maka dapat terjadi renegotiasi respons antarsiswa, dan peran guru diharapkan hanya sebagai filter dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan komunikasi matematis dapat meningkatkan hasil belajar.³

Hasil belajar yaitu merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat dilihat dari evaluasi.⁴

Karena evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Misalnya pada pelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyyah (MI). Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jejang pendidikan, mulai dari SD/MI hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di Taman Kanak-kanak (TK) secara informal.

Bukan hanya kemampuan yang harus ditingkatkan dalam proses pembelajaran untuk membuat sistem pendidikan lebih baik, namun juga harus didukung dengan suasana yang nyaman dan efektif untuk belajar.

³ Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 214

⁴ Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 5

Jika siswa sudah merasa tidak nyaman dengan suasana yang tidak kondusif, maka siswa pun akan sulit untuk berkonsentrasi. Untuk itu guru pun harus pandai menyiasati situasi kelas.

Tidaklah mudah untuk membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien, khususnya untuk pelajaran matematika karena matematika sering dianggap mata pelajaran yang paling sulit untuk dipahami. Padahal matematika merupakan salah satu ilmu yang tidak bisa diabaikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru seharusnya merancang strategi pembelajaran yang membuat siswa belajar matematika dengan senang dan tanpa tekanan. Salah satu upaya yang dapat ditempuh oleh guru adalah memilih strategi yang membuat siswa lebih aktif.

Dari hasil diskusi yang sudah dilakukan dengan guru kelas V di sekolah SDN Sindanglaut 01. Hasil wawancara tersebut guru mengatakan bahwa, guru sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, penugasan dan percobaan. Karena kurangnya pemahaman dan penerapan metode-metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Akan tetapi sebagian besar dari aktivitas siswa di sekolah menunjukkan ketidaktertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan siswa di kelas yang sering tertidur atau berbicara dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan pelajaran. Selain itu pada saat diberikan tugas ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugasnya, akibatnya dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

Pada mata pelajaran Matematika di SDN Sindanglaut 01 diperoleh data bahwa dari 27 siswa di kelas V (lima) hanya 9 orang

siswa yang mencapai penguasaan materi di atas rata-rata (60,01), untuk siswa yang belum paham yaitu sebanyak 18 siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan penghapalan konsep bukan pada pemahaman.⁵

Guru bersama penulis sempat mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi di kelas sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa
2. siswa yang sering tertidur di kelas
3. berbicara dengan teman sebangkunya
4. tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan pelajaran.
5. pada saat diberikan tugas ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugasnya.

Dari permasalahan di atas guru harus memiliki strategi untuk menanggapi masalah tersebut yang membuat siswa tidak merasa bosan dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Untuk menyelesaikan masalah ini, seharusnya guru mengganti pembelajarannya menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga membuat siswa bersemangat dalam belajar. Banyak sekali pembelajaran menyenangkan yang dapat digunakan oleh guru salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Belajar kooperatif memberikan kesempatan pada siswa untuk saling berinteraksi, di mana siswa belajar dengan kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Belajar belum dikatakan tuntas atau selesai bila salah satu siswa dalam kelompok belum menguasai

⁵ Hasil wawancara bapak Sudirman wali kelas 5 SDN Sindanglaut 01

bahan pembelajaran. Untuk itu peneliti ingin menggunakan pembelajaran kooperatif agar siswa dapat belajar dengan lebih bersemangat saat belajar matematika.⁶

Pada pembelajaran kooperatif banyak metode yang sangat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan mudah, salah satunya dengan menggunakan metode *Quick On The Draw*. Metode *Quick On The Draw* ini diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam pembelajaran matematika. Metode pembelajaran *Quick On The Draw* dapat mendorong aktivitas belajar kelompok semakin efisien, dan membuat siswa menyadari bahwa pembagian tugas lebih baik daripada menduplikasi tugas.

Metode ini memberikan pengalaman mengenai tentang macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain. Seperti membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan yang tidak. Dan kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru.

Sesuai untuk siswa dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit. Karena saat satu siswa sedang berlari yang lainnya memindai sumbernya dan membiasakan diri dengan isianannya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien. Siswa pun menjadi lebih aktif dalam belajar. Dan ditambah dengan memanfaatkan alat peraga seperti kartu-kartu pertanyaan akan membantu guru dalam melakukan kegiatan mengajar.⁷

⁶ Ika Berdiati, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pakem*, (Bandung: Segi Arsy, 2010), 5

⁷ Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar*, (DKI Jakarta: PT Indeks, 2008), 163

Metode *Quick On The Draw* ini telah diterapkan oleh pakar ilmu yaitu Paul Ginnis dan juga ada guru-guru di sekolah yang menggunakan metode ini dalam proses pembelajarannya. Dalam hasil proses pengajarannya siswa tidak hanya meningkatkan prestasi hasil belajarnya namun juga menyeimbangkan kepedulian terhadap kinerja dengan pemahaman tentang belajar. Pada metode ini siswa diharapkan dapat bekerjasama dengan anggota kelompok masing-masing dan dapat memunculkan sendiri pemahaman tentang materi yang diajarkan. Sehingga akan membuat siswa berpikir kritis dan menjadi aktif untuk bertanya tentang hal yang belum mereka pahami.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka pembatasan masalahnya dititikberatkan pada:

1. Metode pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Quick On The Draw*.
2. Proses belajar mengajar dikhususkan pada mata pelajaran matematika di kelas V tentang Sifat-Sifat Bangun Datar dan Rumusnya.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan metode *Quick On The Draw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika pokok bahasan sifat-sifat bangun datar dan rumusnya di SD Sindanglaut 01?

2. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang diajarkan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*?

D. Tujuan Penelitian

Dilihat dari uraian yang telah dijabarkan, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode *Quick On The Draw* terhadap pembelajaran Matematika pokok bahasan sifat-sifat bangun datar dan rumusnya di SD Sindanglaut 01.
2. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika pokok bahasan sifat-sifat bangun datar dan rumusnya dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini pun diharapkan dapat memberi manfaat kepada semua pihak. Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, untuk memotivasi belajar matematika agar siswa tidak bosan, jenuh, dan tidak sulit dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
2. Bagi guru, dapat lebih bermotivasi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan lebih mengembangkan kreatifitas guru untuk menerapkan pembelajaran pada siswa.
3. Bagi sekolah, agar sekolah dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu sekolah tersebut.

F. Sistematika Penulisan

Dalam memudahkan dan memahami pembahasan untuk memberikan gambaran mengenai keseluruhan penelitian tersebut, maka penulis menyusun sistematika penulisan proposal yaitu sebagai berikut:

Bab I berisikan pendahuluan yang di dalamnya terdapat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Landasan teori, berisi tentang kajian pustaka yaitu meliputi hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, pengertian matematika, objek kajian matematika, karakteristik matematika, tujuan matematika, pengertian *Quick On The Draw*, langkah-langkah *Quick On The Draw*, kerangka berpikir, hipotesis tindakan.

Bab III Metode penelitian, bab ini diuraikan pengertian metode penelitian, jenis penelitian, kancan penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan penelitian terdiri dari deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian

Bab V Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran