

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di semua sekolah di ajarkan beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah pelajaran matematika. Matematika merupakan suatu ilmu yang ada di setiap aspek kehidupan. Sebagian besar pada kehidupan nyata banyak permasalahan yang berhubungan dengan matematika, misalnya pada jual beli di pasar, menabung di bank juga menggunakan ilmu matematika. Oleh karena itu matematika sangat penting diajarkan sejak dini. Mulai dari SD sudah diajarkan matematika.

Keberhasilan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran. Menurut Uzer (2000: 4) pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pendidik dan peserta didik atau dasar hubungan timbal balik yang berlangsung disituasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Pada proses pembelajaran antara peserta didik dan pendidik harus saling keterkaitan, sehingga perlu adanya hubungan dan kerjasama antara keduanya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sanjaya (2012:135) mengemukakan bahwa standar proses pendidikan, pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa. Artinya, sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran yang berorientasi pada siswa ditegaskan pula oleh Silberman (2009:6) bahwa ketika belajar secara pasif, siswa mengalami proses tanpa rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan, dan tanpa daya tarik pada hasil. Ketika belajar secara aktif, siswa mencari sesuatu. Siswa ingin menjawab pertanyaan, memerlukan informasi untuk menyelesaikan masalah, atau menyelidiki cara untuk melakukan pekerjaan. Jadi tidak hanya pendidik yang aktif dalam proses belajar namun sebagai peserta didik harus ikut aktif dalam proses belajar tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada bulan Januari 2014 didapat bahwa Pembelajaran matematika yang telah dilakukan oleh guru yang ada di kelas VIII SMP Islamic Qon GKB menggunakan metode yang sudah umum digunakan, seperti metode ceramah dan tanya jawab.

Menurut Suprihatiningrum (2013:286) metode ceramah merupakan cara menyampaikan materi secara lisan satu arah dari guru ke siswa. Pada metode ini peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru, peserta didik kurang aktif ketika pelajaran berlangsung dan juga peserta didik malu untuk bertanya ketika mereka mengalami kesulitan. Bukan berarti metode ini tidak baik, namun pada suatu saat peserta didik akan merasa bosan jika mereka hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru. Untuk mengurangi rasa bosan peserta didik sebaiknya seorang guru harus bisa memilih metode yang tepat dan juga efektif.

Ketepatan seorang guru dalam memilih metode pengajaran yang efektif dalam suatu pembelajaran akan dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif yaitu dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sebaliknya jika seorang guru tidak tepat dalam memilih metode pengajaran yang efektif dalam suatu pembelajaran akan dapat menimbulkan kegagalan dalam mencapai pembelajaran yang efektif yaitu tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan, oleh karena itu guru harus bisa memilih metode atau model pembelajaran yang efektif.

Setiap metode pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda antara metode yang satu dengan metode yang lain. Dan juga memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Tidak semua metode dapat digunakan pada semua pokok bahasan, ada beberapa metode yang hanya dapat digunakan pada pokok bahasan tertentu.

Berdasarkan kondisi pembelajaran yang terjadi seperti di atas, maka dibutuhkan metode pembelajaran yang lebih melibatkan pada peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar untuk bisa memecahkan masalah bersama teman-temannya, menyampaikan ide atau hasil kerja kelompoknya dan juga peserta didik agar lebih bisa menguasai materi pada pokok bahasan.

Dalam penelitian ini peneliti ingin membandingkan penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Quick on the Draw* dengan tipe *Number Head Together* terhadap hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan sistem koordinat kelas VIII SMP Islamic Qon GKB. Peneliti ingin membandingkan

metode tersebut karena metode tersebut sama-sama pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran *Quick on the Draw* peserta didik mengerjakan soal tanpa presentasi sedangkan *Number Head Together* mengerjakan soal dan juga mempresentasikan hasil kerjanya. Untuk pembelajaran *Quick on the Draw* peserta didik dituntut untuk menjawab soal secara cepat sedangkan untuk pembelajaran *Number Head Together* tidak dituntut cepat untuk menjawab soal. Dalam pembelajaran *Number Head Together* peserta didik disetiap kelompok harus bisa memahami dan mengerti soal yang telah dikerjakan karena guru akan memanggil peserta didik secara acak untuk mempresentasikan jawabannya sedangkan pembelajaran *Quick on the Draw* hanya mengerjakan soal tersebut. *Quick on the Draw* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Paul Ginnis yang termasuk ke dalam pembelajaran kooperatif.

Menurut Syahrir (2012) *Quick on the Draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktifitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktifitas kerja tim dan kecepatan. Sedangkan pembelajaran kooperatif tipe NHT menurut Irula (2012:59) adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dan sebagai alternatif terhadap sumber struktur kelas.

Dengan demikian kedua tipe pembelajaran diatas sama-sama merupakan model pembelajaran kooperatif yang dimana peserta didik bekerja dalam suatu kelompok yang mempunyai kemampuan belajar yang beragam dan mempunyai tujuan yang sama. Dimana dalam pembentukan kelompok bertujuan untuk setiap peserta didik dapat bekerjasama dan saling ketergantungan yang positif.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On the Draw* dengan

Number Head Together pada materi system koordinat di kelas VIII SMP Islamic Qon GKB?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, peneliti menguraikan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On the Draw* dengan *Number Head Together* pada materi sistem koordinat di kelas VIII SMP Islamic Qon GKB.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang di tulis penulis di atas, penulis mengambil manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Memberikan pengalaman dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Quick on the Draw* dengan *Number Head Together*.
2. Bagi guru

Menambah pengetahuan tentang model-model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan juga dapat menambah wawasan dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi peneliti

Dapat menambah pengalaman secara langsung bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* dengan *Number Head Together*.

1.5 Definisi Operasional, Asumsi, dan Batasan Masalah

1.5.1 Definisi Operasional

a. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dimana peserta didik bisa saling berinteraksi didalam pembelajaran tersebut.

b. Pembelajaran *Quick on the Draw*

Pembelajaran *Quick on the Draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan aktivitas peserta didik, peserta didik dituntut untuk

lebih aktif dan bekerja sama pada kelompoknya untuk menjawab soal dan melaporkan hasil kerja samanya.

c. Pembelajaran *Number Head Together*

Pembelajaran *Number Head Together* adalah pembelajaran dengan cara berkelompok dimana setiap anggota kelompok memiliki nomor yang berbeda, dimana setiap anggotanya belajar dan bertanggungjawab atas tugas disetiap kelompoknya.

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang berupa kemampuan yang didapat setelah adanya pengalaman kegiatan belajar. Perubahan tersebut dapat diartikan adanya perubahan dan peningkatan menjadi lebih baik. Misalnya yang awalnya peserta didik tidak tahu menjadi tahu, yang tidak mengerti menjadi mengerti, yang tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

1.5.2 Asumsi

Dalam penelitian ini diasumsikan sebagai berikut:

- a. Setiap peserta didik mengerjakan soal tes sendiri-sendiri dan sungguh-sungguh tanpa bantuan dari orang lain..
- b. Nilai tes menggambarkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya.

1.5.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga adanya kemungkinan melebarnya masalah pada penelitian ini, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Materi penelitian ini terbatas menentukan posisi titik terhadap sumbu x, sumbu y, terhadap titik asal dan titik tertentu.
- b. Sekolah yang dijadikan penelitian adalah kelas VIII SMP Islamic Qon GKB