BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan prioritas utama dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga diperlukan manusia yang utuh, yaitu manusia yang tidak hanya memiliki pengetahuan dan keterampilan akan tetapi mempunyai kemampuan untuk berpikir rasional, kritis dan kreatif. Sikap kritis dan cara ingin maju merupakan sifat ilmiah yang harus dimiliki oleh setiap manusia, karena sifat ini akan menjadi motivator bagi seseorang untuk terus menambah ilmu pengetahuan.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan formal memegang peranan penting, karena matematika merupakan sarana berpikir ilmiah yang sangat mendukung untuk mengkaji IPTEK. Realisasi pentingnya pelajaran matematika diajarkan pada peserta didik, tercermin pada ditempatkannya matematika sebagai salah satu ilmu dasar untuk semua jenis dan jenjang pendidikan.

Mengingat pentingnya peranan matematika maka prestasi belajar matematika setiap sekolah perlu mendapatkan perhatian yang serius. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk menguasai pelajaran matematika, karena di samping sebagai ilmu dasar juga sebagai sarana berpikir ilmiah yang sangat berpengaruh untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi.

Untuk menguasai matematika, diperlukan keterampilan dalam mengerjakan soal-soal.¹ Hal ini dapat diperoleh jika peserta didik mau berlatih mengerjakan soal-soal latihan, tidak terkecuali dalam pokok bahasan trigonometri. Trigonometri merupakan salah satu materi pokok mata pelajaran matematika yang diajarkan pada peserta didik kelas X semester 2. Materi ini memiliki karakteristik yang cukup abstrak, di dalamnya berisi

¹ Firsah Mahardika, "10 Tips Mempelajari dan Menguasai Ilmu Matematika dan IPA", dalam <http://firstkongou.blogspot.com/2012/02/10-tips-mempelajari-dan-menguasai-lmu.html>, diakses tanggal, 12 Juni 2013.

cukup banyak rumus. Di samping itu, materi ini juga banyak berbicara tentang perbandingan-perbandingan sudut yang biasanya diabstraksikan ke dalam gambar segitiga. Oleh karena itu peserta didik harus menguasai kecakapan-kecakapan berhitung, penguasaan rumus dan pemahaman gambar. Hal ini semua merupakan prasyarat dalam belajar matematika khususnya pokok bahasan trigonometri.

Masalah mengenai pokok bahasan trigonometri dialami oleh sebagian peserta didik kelas X SMA Negeri 14 Semarang. Kesulitan yang dialami adalah ketika mempelajari aturan sinus dan kosinus. Peserta didik sering salah dalam menentukan nilai sinus maupun kosinus dari suatu sudut. Masalah lain yang muncul yaitu ketika yang diketahui di dalam soal bukanlah sudut yang seharusnya dipakai, sehingga jawaban akhir dari peserta didik menjadi tidak seperti yang diharapkan.

Berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan pada tanggal 1 September 2012, ternyata proses pembelajaran matematika di SMA Negeri 14 Semarang masih menggunakan metode konvensional sehingga peserta didik hanya menerima apa yang diberikan oleh gurunya. Hal tersebut kurang menunjang suasana dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kejenuhan dan kebosanan pada diri peserta didik sehingga menyebabkan banyak peserta didik tidak tertarik dan tidak berminat terhadap pelajaran matematika. Selain itu penguasaan peserta didik pada pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal semacam ini disebabkan karena peserta didik selalu menggantungkan dan menunggu guru untuk menyelesaikan soal-soal latihan. Mereka juga jarang berlatih mengerjakan soal sehingga ketika mendapatkan soal-soal latihan mereka sering mengalami kesulitan, selain itu peserta didik juga kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena cara mengajar guru yang monoton.

Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika pada tanggal 13 Desember 2012, dikatakan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas X masih rendah, hal ini dapat dilihat dari salah satu nilai rata-rata ulangan harian peserta didik semester gasal tahun pelajaran

2012/2013 yaitu 43,88. Padahal kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan adalah 74. Rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya karena peserta didik jarang berlatih mengerjakan soal, sehingga ketika dihadapkan pada ulangan harian peserta didik kesulitan dalam mengerjakannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan cara untuk meningkatkan minat peserta didik dalam berlatih mengerjakan soal yaitu dengan pemberian variasi model, metode atau strategi pembelajaran kooperatif yang menarik atau menyenangkan, yang melibatkan peserta didik, yang meningkatkan aktivitas dan tanggung jawab peserta didik sehingga peserta didik mengalami sendiri pembelajaran yang dilakukannya dan diharapkan materi yang diajarkan dapat diterima dengan baik untuk tujuan pencapaian hasil belajar yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

Quick on The Draw (QD) adalah suatu model pembelajaran yang dapat dipakai oleh guru dalam mengajar materi trigonometri. Melalui model pembelajaran ini peserta didik dibimbing untuk melakukan aktivitas dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan.² Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar peserta didik. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Dengan model pembelajaran *Quick on The Draw* (QD) juga diharapkan peserta didik yang tadinya pasif dapat menjadi aktif karena model pembelajaran ini membutuhkan aktivitas dan kerja sama peserta didik dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui

² Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar*, (Jakarta: Indeks, 2008), hlm. 163.

aktivitas kerja tim dan kecepatan dalam menjawab soal.³ Sehingga dapat memupuk minat dan perhatian peserta didik dalam berlatih soal-soal matematika khususnya pada materi pokok trigonometri, dan pada akhirnya dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Quick on The Draw* (QD) terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik pada Materi Pokok Trigonometri Kelas X SMA Negeri 14 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengambil rumusan masalah yaitu: Apakah model pembelajaran *Quick on The Draw* (QD) pada materi pokok trigonometri efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas X SMA Negeri 14 Semarang tahun pelajaran 2012/2013?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw* (QD) pada materi pokok trigonometri efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas X SMA Negeri 14 Semarang tahun pelajaran 2012/2013.

2. Manfaat

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari dan mengerjakan soal-soal trigonometri.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
- 3) Membiasakan peserta didik menghadapi masalah dalam matematika secara terampil.

³ Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar*, hlm. 163.

- 4) Merangsang peserta didik untuk berpikir cepat dan kreatif.
- b. Bagi Guru
 - 1) Sebagai masukan untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.
 - 2) Sebagai salah satu cara yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - c. Bagi Sekolah
 - 1) Memberikan sumbangan pemikiran sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar matematika.
 - 2) Memberikan masukan berharga bagi sekolah dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran matematika yang lebih efektif.
 - d. Bagi Peneliti
 - 1) Mengetahui keefektifan model pembelajaran *Quick on The Draw* (QD).
 - 2) Mendapat pengalaman langsung dalam melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw* (QD).