

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan matematika di berbagai negara, terutama negara – negara maju, telah berkembang dengan cepat, perkembangan ini disesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan yang bernuansa kemajuan sains dan teknologi. Termasuk juga dengan pembelajaran matematika saat ini banyak kecendrungan baru yang tumbuh dan berkembang di negara, hal ini sebagai inovasi dan reformasi model pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tantangan sekarang dan mendatang.

Matematika adalah suatu mata pelajaran yang memiliki kedudukan yang sangat penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, Hal ini sesuai dengan pendapat Suherman (2003:58) menyatakan bahwa “ para pelajar memerlukan matematika untuk memenuhi kebutuhan praktis memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dapat berhitung, dapat menghitung isi dan berat, dapat mengumpulkan, mengolah, menyajikan dan menafsirkan data, dapat menggunakan kalkulator dan komputer”.

Sebagai pengetahuan, matematika mempunyai ciri kusus antara lain abstrak, deduktif, konsisten, hierarkis dan logis. Menurut Soedjadi (dalam Muhsetyo,2010:1) menyatakan bahwa Keabstrakan matematika karena objek dasar abstraknya yaitu fakta, konsep, operasi dan prinsip ciri keabstrakan matematika beserta ciri lainnya yang tidak sederhana menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari dan pada akhirnya banyak siswa yang kurang tertarik terhadap matematika, ini berarti perlu ada “jembatan” yang dapat menghubungkan keilmuan matematika tetap terjaga

dan matematika lebih mudah dipahami. Banyak orang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dikuasai oleh siswa, sehingga matematika menjadi mata pelajaran yang kurang disenangi. Anggapan ini muncul karena penyampaian materi yang sering berbelit-belit dan menggunakan bahasa yang sulit untuk dipahami. Ketidaksenangan siswa terhadap mata pelajaran ini kemungkinan juga disebabkan oleh sukarnya memahami pelajaran matematika itu sendiri. Ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa tersebut.

Berdasarkan Pernyataan salah seorang guru bidang studi matematika di SMP Darul Ulum Ambunten, beliau mengatakan bahwa banyak siswa yang tidak tertarik dengan materi yang diberikan, dan dalam belajar kelompok siswa yang ingin belajar hanyalah siswa yang pintar saja sedangkan siswa yang lain hanya diam dan mengharapkan dari temannya yang pintar saja. Sedikit siswa yang aktif sehingga membuat saya kesulitan mencari cara agar hasil belajar peserta didik saya bisa meningkat. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka berpendapat bahwa matematika merupakan pelajaran yang sangat menakutkan, terlalu banyak rumus sehingga susah untuk dihafal, dalam menyelesaikan soal cerita, soalnya susah untuk dipahami.

Ketika guru memberikan ulangan harian materi bangun ruang kebanyakan siswa kelas VIII SMP Darul Ulum Ambunten salah dalam menerapkan penggunaan rumus volume pada bangun ruang. Selain itu, kesalahan siswa dalam pembelajaran materi bangun ruang dikarenakan kebanyakan siswa tidak mengetahui tentang arti dari volum pada bangun ruang. Akibatnya lebih dari 70 % siswa belum tuntas belajar dan rata-rata nilai ulangan harian kurang dari batas ketuntasan belajar minimal adalah 65 selama dua tahun terakhir.

Untuk mengatasi masalah di atas perlu diadakan upaya pembaharuan dalam pembelajaran matematika, pembelajaran yang dilaksanakan harus dapat menarik siswa untuk aktif dan terlibat secara mental sehingga minat dan respon siswa terhadap pembelajaran menjadi lebih baik. Melalui upaya tersebut, peneliti berharap pembelajaran matematika dapat membuat perubahan pada diri siswa. Perubahan yang diharapkan adalah siswa lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan respon dan hasil belajar siswa, dan siswa mampu membagi pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain. Jika siswa tersebut mampu membagi pengetahuan matematika yang dimilikinya kepada orang lain, maka siswa tersebut dapat menolong dirinya sendiri dan orang lain untuk memecahkan masalah matematika.

Proses pembelajaran matematika sebagai mana termuat dalam depdiknas (2001:12) sebaiknya memenuhi keempat pilar pendidikan masa datang yaitu:

1. Proses "*learning to know*" : siswa memiliki pemahaman dan penalaran yang bermakna terhadap produk dan proses matematika (apa, bagaimana, dan mengapa) yang memadai.
2. Proses "*learning to do*" : siswa memiliki keterampilan dan dapat melaksanakan proses matematika (*doing math*) yang memadai untuk memacu peningkatan perkembangan intelektualnya.
3. Proses "*learning to be*" : siswa dapat menghargai atau mempunyai apresiasi terhadap nilai-nilai keindahan akan produk dan proses matematika yang ditunjukkan dengan sikap senang belajar, bekerja keras, ulet, sabar, disiplin, jujur serta mempunyai motif berprestasi dan rasa percaya diri.

4. Proses "*learning to live together in peace and harmoni*" : siswa dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dalam matematika melalui bekerja atau belajar bersama, saling menghargai pendapat orang lain dan *sharing ideas*.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan penjelasan di atas adalah model pembelajaran aktif tipe *quiz team*. Model pembelajaran aktif tipe *quiz team* merupakan salah satu pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Silberman (2007:70), dimana siswa dibagi kedalam beberapa *team*. Pada awal pembelajaran guru mengenalkan materi kepada siswa, setelah materi diperkenalkan maka semua anggota *team* bersama-sama mempelajari materi yang diberikan oleh guru, saling memberikan arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. Setiap *team* bertanggung jawab untuk menyiapkan *quiz* jawaban, kemudian diadakan suatu *quiz* (pertandingan) akademis antar *team*, *team* A memberikan *quiz* kepada *team* B, *team* B kepada *team* C, begitu seterusnya sehingga setiap *team* mendapatkan *quiz* dan menjawab *quiz* dari *team* yang lain. Jika *quiz* yang diberikan tidak mampu dijawab oleh suatu *team* tertentu maka *team* yang lain diperbolehkan untuk menjawabnya, dan jika *team* yang lain juga tidak mampu untuk menjawabnya maka *team* yang memberikan *quiz* yang akan menjelaskan jawabannya. Jika siswa yang pandai mengajari siswa yang kurang pandai dan siswa yang mengerti memberi tahu kepada siswa yang belum mengerti, maka tidak akan ada siswa yang merasa segan untuk bertanya, tidak akan ada siswa yang merasa paling pintar, dan semua siswa akan saling mendengarkan serta akan saling memberikan arahan.

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN RUANG MELALUI STRATEGI *ACTIVE LEARNING* DENGAN METODE *QUIZ TEAM* SISWA KELAS VIII SMP DARUL ULUM AMBUNTEN TAHUN PELAJARAN 2012/2013”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka penulis menetapkan permasalahan untuk penelitian ini yaitu bagaimana hasil peningkatan hasil belajar dalam strategi *active learning* dengan metode *quiz team* pada siswa kelas VIII SMP DARUL ULUM AMBUNTEN tahun ajaran 2013 / 2014?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan melakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika materi volume bangun ruang dengan menggunakan strategi *Active Learning* melalui metode *Quiz Team* pada siswa kelas VIII SMP DARUL ULUM AMBUNTEN tahun ajaran 2013 / 2014.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Manfaat dalam penelitian ini secara teoritis dapat memberi sumbangan pada peningkatan kualitas pembelajaran matematika, utamanya pada peningkatan pemahaman siswa terhadap matematika, jselain itu juga dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika berupa pergeseran dari pembelajaran yang hanya

mementingkan hasil menuju pembelajaran yang lebih mementingkan proses.

2. Secara praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai pengetahuan dan umpan balik bagi peneliti tentang metode quiz team dalam proses belajar mengajar bidang studi matematika yang di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah kesulitan belajar matematika serta dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan penerapan strategi *active learning* melalui metode *quiz team*.

d. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

E. Definisi Oprasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap definisi yang digunakan dalam penelitian ini, perlu didefinisikan beberapa istilah dalam penelitian ini.

1. Metode pembelajaran adalah cara guru mengorganisasikan pembelajaran siswa atau cara guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran.
2. Quiz Team adalah salah satu metode pembelajaran kelompok yang penyajian masalah, pertanyaan, disajikan oleh siswa dan diberikan kepada siswa.
3. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang ketika menyelesaikan tugas atau kegiatan tertentu.
4. Volume adalah isi dari suatu bangun ruang.
5. Bangun ruang adalah suatu bangun tiga dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi.

