

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.¹

Usaha umat manusia dalam hal belajar adalah dengan adanya pendidikan. Pendidikan adalah pondasi utama dalam mengembangkan peradaban manusia. Pendidikan mempunyai pengertian bimbingan atau pertolongan yang diberikan secara sengaja kepada anak oleh orang dewasa sehingga ia menjadi dewasa.

Pendidik memiliki pengertian usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat penghidupan yang lebih tinggi. Secara detail dalam UU No. 20 Th. 2003 tentang Sisdiknas BAB I sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi belajar dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.²

¹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), cet ke-3, h. 12.

²Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, (Jakarta: Depdiknas, 2003), h. 3.

Islam telah mewajibkan semua umatnya untuk menuntut ilmu pengetahuan. Segala macam ilmu yang bermanfaat bagi dirinya dan juga semua umat. Rasulullah memberikan arahan bahwa menuntut ilmu itu wajib bagi siapa saja, seperti sabda berikut:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ³

Seorang muslim menurut pandangan Islam ada dua alternatif, kalau bukan pelajar yang menuntut petunjuk maka harus menjadi pengajar yang menuntut tambahnya petunjuk. Selain dari dua tersebut tidak ada yang lebih baik dalam Islam. Oleh karena itu, belajar dan mengajar adalah jiwa semangat Islam untuk terjaminnya masa depan.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak yang dilakukan oleh pengajar dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik.

Menurut UU No. 20 Th. 2003 pasal 3 pendidikan 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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

³ Imam Ibnu Majah, *Sunan Ibnu Majah, juz 1, Bab Al'Ulamai wal Hassu 'Ala Tholabil 'Ilmi*, (Beirut: Dar Al-Fikry,tt.), h 260.

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴

Profesionalisme guru sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kemampuan guru penting dalam hubungannya dengan kegiatan mengajar dan hasil belajar siswa, karena proses belajar mengajar dan hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya ditentukan oleh sekolah, pola dan struktur serta isi kurikulumnya, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan guru yang mengajar dalam membimbing siswa. Guru yang mampu akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan serta akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal.⁵

Sebagai seorang guru yang professional, kita harus dapat menciptakan proses belajar mengajar yang baik serta lingkungan belajar yang kondusif sehingga apa yang kita ajarkan kepada siswa dapat diterima dan diserap siswa serta berguna bagi kehidupan siswa baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan keluarga dan masyarakat. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting bagi siswa adalah Matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pembelajaran di MI. Matematika sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa mempunyai peranan penting dalam mengembangkan ilmu dan teknologi, tidak hanya dalam dibidang eksakta tapi juga dalam bidang ilmu pengetahuan lainpun membutuhkan Matematika. Oleh sebab itu konsep-konsep dalam pelajaran Matematika harus dapat dikuasai oleh siswa dengan baik agar dapat menunjang pembelajaran baik eksakta maupun non eksakta serta dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi kenyataan yang terjadi di lapangan banyak siswa yang tidak begitu menyenangi mata pelajaran Matematika. Padahal Matematika ini sangat

⁴Departemen Pendidikan Nasional, *UU No. 20 Th. 2003 tentang SISDIKNAS*, (Bandung: Citra Umbara, 2010), h. 6.

⁵Daryono, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2010), h. 204.

penting bagi kehidupan kita nantinya. Siswa menganggap Matematika merupakan pelajaran yang sulit dibandingkan dengan pelajaran lainnya sehingga hal itu juga berakibat pada hasil belajar mereka pada pelajaran Matematika.

Pentingnya mempelajari Matematika khususnya yang berkenaan dengan kerjasama terdapat dalam firman Allah pada Q.S Al-Maidah ayat 2, sebagai berikut:

...وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Ayat di atas mengandung perintah untuk bekerja sama dalam berbuat kebaikan, dalam hal ini manusia melakukan kerja sama dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah bersama untuk kepentingan pribadi bersama pula. Suatu pekerjaan sering tidak dapat diselesaikan oleh seorang saja, kecuali dikerjakan bersama-sama/tolong-menolong. Demikian pula halnya dalam proses pembelajaran, terkadang memang harus dilaksanakan secara individual, di lain waktu/ pembahasan harus dilaksanakan secara berkelompok.

Matematika pada saat ini masih merupakan pelajaran yang di anggap siswa sulit karena memang kebanyakan materi pelajaran pada matematika masih bersifat abstrak sehingga siswa menjadi kesulitan dalam memahaminya. Selain itu, Matematika juga di anggap pelajaran yang membosankan karena materinya tidak jauh dari menghitung. Penyebab lain juga dikarenakan siswa yang tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi kurang aktif dan membuat siswa kurang kreatif serta tidak adanya sifat kritis dari siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini terbukti dan dialami oleh siswa kelas IV MIS Babussalam. Berdasarkan observasi yang dilakukan, siswa kesulitan memahami materi Bilangan Romawi. Siswa kesulitan dalam menentukan Bilangan Romawi. Hal ini disebabkan karena dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan terlihat kurang terlibatnya siswa dalam pembelajaran di kelas.

Pada proses pembelajaran yang dilakukan terlihat siswa enggan untuk menanyakan hal-hal yang masih kurang jelas dan kurang dipahami kepada guru. Sehingga dalam mengerjakan tugas yang diberikan, hanya siswa yang pandai dan aktif di kelas yang selesai mengerjakan dengan tepat waktu sedangkan siswa yang kurang aktif lamban dalam mengerjakan tugas karena kurang begitu mengerti tentang materi yang diajarkan.

Di sini terjadi kesenjangan antara siswa yang pandai dan aktif dengan siswa yang biasa saja. Kurangnya interaksi siswa yang satu dengan siswa yang lain menyebabkan sebagian besar siswa pasif dan tidak kritis dalam pembelajaran. Karena kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran itulah sehingga tidak tercapainya indikator dan tujuan pembelajaran yang guru inginkan.

Jika masalah tersebut dibiarkan terus menerus tanpa adanya tindak lanjut maka akan berdampak buruk bagi siswa. Hasil belajar siswa yang rendah akan mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun. Dan apabila dalam suatu konsep pelajaran siswa tidak tuntas dalam memahaminya maka siswa akan kesulitan dalam belajar konsep pelajaran yang selanjutnya.

Matematika merupakan pelajaran yang dianggap siswa tidak disenangi dan sulit karna kebanyakan materi dalam Matematika bersifat abstrak sehingga siswa

kesulitan dalam mempelajarinya, untuk itu perlunya menjadikan mata pelajaran Matematika menjadi menyenangkan dan disenangi siswa.

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran dapat membuat Matematika menjadi pelajaran yang mengasikkan dan mudah bagi siswa. Dengan diterapkannya strategi pembelajaran maka akan membuat siswa terlibat secara langsung dan aktif dalam pembelajaran. Salah satu strategi yang bisa diterapkan pada pembelajaran Matematika adalah strategi *Quick On the Draw* yang dikenalkan oleh Paul Ginnis. *Quick On the Draw* yaitu sebuah aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan.

Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka akan menarik dan menimbulkan efek kreativitas dalam belajar siswa. Dengan menggunakan strategi *Quick On the Draw* dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Pada tahap berkelompok, setiap siswa dibimbing untuk dapat bertukar pendapat kepada anggota kelompoknya. Dalam tahap ini juga siswa dapat saling belajar satu sama lain dengan anggota kelompoknya, saling membantu satu dengan yang lain sehingga adanya keterbukaan dan rasa nyaman untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti kepada kelompoknya.

Di sini terbentuk kerjasama antarsiswa sehingga yang tadinya terdapat kesenjangan satu sama lain dapat teratasi. Selain itu, *Quick On the Draw* juga dapat memperbaiki rasa percaya diri siswa karna setiap siswa diberi kesempatan untuk aktif bertindak dan mengeluarkan pendapat. Dengan diberinya kesempatan tersebut dapat melatih siswa untuk berfikir, bergerak, berbicara, membaca,

menulis, dan menunjukkan partisipasinya kepada orang lain sehingga interaksi antarsiswa dapat terjalin dan menjadikan siswa aktif serta kritis dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam skripsi ini dengan judul **“Penggunaan Strategi *Quick On the Draw* pada Pembelajaran Matematika di MIS Babussalam Banjarmasin”**.

B. Definisi Operasional

Agar menghindari kesulitan dalam menafsirkan judul penelitian diatas maka peneliti merasa perlu menegaskan sebagai berikut.

1. Penggunaan, kata dasar dari penerapan atau penggunaan adalah guna yang artinya faedah, manfaat, atau fungsi. Sedangkan penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu atau pemakaian.⁶ Adapun penggunaan yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah kegiatan guru menggunakan atau memanfaatkan segala strategi yang digunakan, langkah-langkah dalam penggunaan strategi dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan strategi pada kegiatan belajar mengajar.
2. Strategi dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan. Dalam *Kamus Besar*

⁶Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi 3, (Jakarta:Balai Pustaka, 2001), h. 375.

Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (yang diinginkan).⁷

3. *Quick On the Draw* merupakan salah satu strategi yang melibatkan peran siswa secara aktif. Dikenalkan oleh Paul Ginnis yaitu sebuah aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka akan menarik dan menimbulkan efek kreativitas dalam belajar siswa
4. Matematika. Secara etimologi, matematika berasal dari bahasa Yunani Kuno yang berarti pengkajian, pembelajaran, ilmu yang ruang lingkungannya menyempit. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari semua jenjang pendidikan, termasuk di MI/SD.

Berdasarkan uraian diatas, maka yang dimaksud adalah bagaimana cara guru mempraktekkan strategi *Quick on The Draw* terhadap siswa kelas IV dengan materi yang di ajarkan pada mata pelajaran Matematika di MIS Babussalam Banjarmasin.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan strategi *Quick on The Draw* pada pembelajaran Matematika siswa kelas IV MIS Babussalam Banjarmasin?

⁷Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008, h. 1340.

2. Faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi penggunaan strategi *Quick On the Draw* pada pembelajaran Matematika siswa kelas IV MIS Babussalam Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penggunaan strategi *Quick On the Draw* di MIS Babussalam Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan strategi *Quick On the Draw* pada pembelajaran Matematika siswa kelas IV MIS Babussalam Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya memberikan manfaat antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Mendapatkan pengetahuan dan memberikan pemahaman tentang pentingnya pengembangan ilmu dan keterampilan dalam mengelola pembelajaran Matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Quick on The Draw*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran Matematika

- 2) Dapat memotivasi belajar siswa sehingga siswa menjadi aktif pada proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatnya profesional guru
- 2) Memberikan masukan tentang suatu kegiatan yang mengupayakan perbaikan dan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran khususnya pelajaran Matematika disekolah dasar melalui strategi pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw*.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran di MIS Babussalam Banjarmasin khususnya pada siswa kelas IV melalui strategi *Quick on The Draw*.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman isi pembahasan ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I adalah pendahuluan yang meliputi latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan (signifikansi) penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah landasan teoritis yang meliputi dari belajar dan pembelajaran, pengertian (strategi, metode, teknik dan model) pembelajaran, pembelajaran matematika di MI, materi bilangan romawi, strategi pembelajaran.

Bab III adalah metode penelitian yang meliputi dari jenis pendekatan dan metode penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengelolaan data dan analisis data, dan prosuder penelitian.

Bab IV adalah Laporan hasil penelitian meliputi dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian dan analisis data.

Bab V adalah penutup yang meliputi dari simpulan dan saran-saran.