

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Usaha yang kita lakukan untuk mentransfer ilmu pengetahuan disebut pendidikan. Pendidikan berlangsung seumur hidup dan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan serta telah menjadi kebutuhan dasar bagi manusia. Kemajuan dan perkembangan suatu bangsa juga ditentukan oleh kemajuan pendidikannya. Dari segi pandangan agama, Islam sangat mengutamakan pentingnya pendidikan dan ilmu pengetahuan. Salah satunya dalam Q. S. Az-Zumar ayat 9 Allah SWT berfirman:

أَمْ مَنْ هُوَ قَانِتٌ أَتَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ قُلْ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ (٩)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa tidaklah sama kedudukan orang yang mengetahui dan orang yang tidak mengetahui di dunia maupun diakhirat, dihadapan manusia maupun dihadapan Allah SWT.

Di Indonesia, arti pendidikan tertuang dalam UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) sebagai berikut:

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS & Peraturan Pemerintah RI Tahun 2013* (Bandung: Citra Umbara, 2014), h. 2-3.

Dengan demikian akan tercipta masyarakat yang tidak hanya kaya akan potensi ilmu pengetahuan tapi juga memiliki sikap, watak, budi pekerti luhur dan berakhlak mulia. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Salah satu ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam setiap jenjang pendidikan adalah matematika, baik itu pendidikan dasar, pendidikan menengah atas bahkan sampai perguruan tinggi. Namun matematika sering kali dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena aktivitas pembelajarannya yang serius, tegang, dan menjenuhkan ditambah lagi dengan adanya istilah-istilah asing dan keabstrakkan matematika itu sendiri. Konsep pembelajaran matematika semacam ini berakibat pada siswa yang secara umum cenderung menjadi pasif dan kurang semangat untuk belajar.

Hal ini terlihat dalam kegiatan kerja kelompok, hanya sebagian siswa saja dalam kelompok yang aktif menjawab soal dan sebagian siswa yang lainnya pasif dan kurang aktif. Siswa juga tidak suka dengan pembelajaran matematika sehingga siswa mudah merasa bosan. Apalagi kalau pembelajaran yang diajarkan kurang bervariasi. Akibatnya siswa menjadi mengantuk dan kurang bersemangat selama kegiatan pembelajaran.

---

<sup>2</sup>*Ibid.*, h. 6.

Hal semacam ini juga dirasakan oleh siswa di MAN 2 Model Banjarmasin. Menurut hasil observasi di lapangan, motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika di kelas masih kurang. Sebagian besar siswanya masih kesulitan dalam mengerjakan soal matematika dan banyak yang tidak suka dengan pelajaran matematika karena menganggapnya sebagai pelajaran yang sulit. Selain itu, dalam pembelajaran kelompok, hanya beberapa siswa dalam kelompok tersebut yang aktif dalam kegiatan kelompok dan menjawab soal. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan pembelajaran matematika yang menyenangkan sehingga akan meningkatkan semangat, aktivitas dan siswa akan terdorong lebih giat mempelajari matematika.

Salah satu faktor penggerak aktifitas siswa adalah motivasi. Menurut Dimyanti dan Mudjiono motivasi merupakan penggerak yang dapat mengarahkan aktivitas seseorang yang berkaitan erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan menimbulkan motivasi untuk mempelajari bidang tersebut. Siswa yang menyukai matematika akan merasa senang belajar matematika dan terdorong untuk lebih giat belajar, demikian pula sebaliknya. Kurangnya motivasi dan aktivitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran seringkali berdampak terhadap hasil belajar dan prestasi belajar siswa.<sup>3</sup>

Prestasi belajar merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa akan lebih baik jika ada upaya pembelajaran dari guru, sehingga minat dan motivasi belajar siswa tinggi sebagaimana yang diinginkan untuk mencapai prestasi yang optimal. Oleh karena itu, motivasi siswa dan

---

<sup>3</sup>Dimyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 42-43.

keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat berperan dalam mewujudkan keberhasilan tujuan pembelajaran khususnya matematika. Sehingga, penggunaan strategi pembelajaran yang tepat merupakan upaya yang dapat dilakukan guru untuk menjadikan suasana belajar menyenangkan dan dapat menghasilkan hasil belajar yang baik.

Salah satunya menggunakan strategi pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*). Dalam pembelajaran kooperatif, guru tidak berperan sebagai pusat pembelajaran tapi siswa yang berperan sebagai pusatnya (*student center learning*). Guru hanya berperan sebagai pembimbing dan fasilitator dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran kelompok, siswa dapat saling bertukar pikiran, pendapat, gagasan, informasi maupun pengalaman dengan siswa lainnya. Selain itu, siswa juga dapat mengalami dan menemukan sendiri ide atau konsep yang terkandung dalam materi pelajaran melalui diskusi kelompok serta menjalin hubungan sosial antar siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat W. James Popham dan Eva L. Baker yang mengatakan, cara belajar-mengajar yang lebih baik ialah mempergunakan kegiatan para siswa sendiri secara efektif dalam kelas, merencanakan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan sedemikian rupa secara kontinu dan juga melalui kerja kelompok.<sup>4</sup> Menurut Ella Yulaelawati dalam *Secret of Ancient Chinese Art of Motivation* sekitar 80% keberhasilan belajar diperoleh dari apa yang kita alami sendiri dan 95% diperoleh dari apa yang kita ajarkan kepada orang lain.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup>W. James Popham dan Eva L. Baker, *Teknik Mengajar Secara Sistematis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) h. 141.

<sup>5</sup>Ella Yulaelawati, *Kurikulum dan Pembelajaran: Filosofi, Teori, dan Aplikasi* (Bandung: Pakar Raya, 2004), h. 121.

Sebagaimana firman Allah SWT, dalam Q. S. Al-Maidah ayat 2:

...وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ صَلِّى وَالتَّقْوَىٰ اللَّهُ عَلَىٰ إِنَّ اللَّهَ  
شَدِيدُ الْعِقَابِ (٢)

Selain itu dalam kurikulum 2013, membangun atau mengembangkan jaringan dan berkomunikasi diperlukan dalam pembelajaran. Kompetensi tersebut juga sama pentingnya dengan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman. Bekerja sama dalam sebuah kelompok merupakan salah satu cara membentuk kemampuan siswa untuk dapat membangun jaringan dan hubungan komunikasi.<sup>6</sup>

Salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam kelompok adalah strategi pembelajaran *Quick On The Draw*. *Quick On The Draw* adalah strategi pembelajaran kooperatif yang merupakan sebuah aktivitas pembelajaran dengan suasana permainan sehingga akan menarik dan menimbulkan efek kreatifitas siswa dalam belajar.<sup>7</sup> Dalam pelaksanaannya, strategi ini berbentuk kompetisi atau perlombaan langsung antar kelompok. Tujuannya adalah untuk menjadi kelompok pertama yang paling cepat berhasil menyelesaikan serangkaian pertanyaan yang disediakan guru dengan benar. Pada penerapannya, kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal yang diberikan lebih diutamakan sehingga menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan kelompok. Penggunaan strategi

---

<sup>6</sup>Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h. 71.

<sup>7</sup> Warni Ramadhan, “*Penggunaan Strategi Quick On The Draw Pada Pembelajaran Matematika Di MIS Babussalam Banjarmasin*” (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin, 2016), h. 32.

*Quick On The Draw* dapat menumbuhkan motivasi dan aktivitas siswa sehingga akan berdampak pada prestasi belajar matematikanya.

Adapun salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa adalah induksi matematika. Pada materi ini siswa dituntut untuk membuktikan rumus umum dengan menggunakan induksi. Menurut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika disana induksi matematika dianggap oleh siswa sebagai materi pelajaran yang agak sulit karena proses pengerjaannya yang cukup panjang dan manipulasi aljabar dalam proses pembuktian induksinya. Siswa juga masih bingung dalam mengganti dan memisalkan pernyataan dalam langkah induksi. Hal ini menyebabkan siswa ketika melihat soal induksi matematika saja sudah berpikir materi itu sulit dikerjakan.<sup>8</sup>

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Induksi Matematika Siswa Kelas XI MAN 2 Model Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018”**

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas ialah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada

---

<sup>8</sup>Wawancara dengan Bapak Drs. Moch. Faruk, M. Sc. selaku guru mata pelajaran matematika.

materi induksi matematika siswa kelas XI MAN 2 Model Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018?

2. Bagaimana aktivitas siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Quick On The Draw*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Quick On The Draw*?

### **C. TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi induksi matematika siswa kelas XI MAN 2 Model Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Mengetahui aktivitas siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Quick On The Draw*.
3. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Quick On The Draw*.

### **D. KEGUNAAN (SIGNIFIKANSI) PENELITIAN**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya matematika.

2. Dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan potensi guru dan kualitas belajar-mengajar matematika di kelas sehingga dapat mewujudkan sekolah yang lebih berprestasi serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.
3. Sebagai salah satu rujukan strategi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa.
4. Bagi siswa, dengan menggunakan strategi *Quick On The Draw* diharapkan dapat menumbuhkan keaktifan siswa, semangat dan rasa senang siswa terhadap pembelajaran matematika serta mampu membuat materi induksi matematika yang dianggap sulit menjadi lebih mudah dan menyenangkan sehingga akan berdampak pada prestasi belajar siswa.
5. Sebagai bahan informasi dan wawasan pengetahuan bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.
6. Bagi peneliti, dapat memberikan gambaran yang jelas tentang ada tidaknya pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap prestasi belajar matematika, aktivitas belajar siswa, serta respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Quick On The Draw* pada materi induksi matematika.

## **E. DEFINISI OPERASIONAL DAN LINGKUP PEMBAHASAN**

### **1. Definisi Operasional**

#### **a. Pengaruh**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda, dsb) yang berkuasa atau yang berkekuatan

(gaib dsb).<sup>9</sup> Pada penelitian ini, pengaruh yang peneliti maksud memiliki arti daya yang mampu membentuk pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dengan menggunakan strategi pembelajaran *Quick On The Draw* yang dapat dilihat dari prestasi belajar setelah diberi perlakuan.

### **b. Penggunaan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, penggunaan adalah hal (perbuatan dsb) mempergunakan sesuatu (pemakaian).<sup>10</sup> Penggunaan dalam penelitian ini adalah kegiatan penelitian menggunakan strategi pembelajaran *Quick On The Draw* dalam proses pembelajaran matematika. Penggunaan strategi *Quick On The Draw* dilihat dari angket.

### **c. Strategi Pembelajaran**

Strategi pembelajaran ialah upaya guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan rencana, prosedur, atau langkah-langkah pelaksanaan yang berisi rangkaian kegiatan termasuk penggunaan metode, penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran *Quick On The Draw*.

### **d. Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw***

Strategi pembelajaran *Quick On The Draw* adalah strategi pembelajaran kooperatif (kelompok) yaitu sebuah aktivitas pembelajaran dengan suasana permainan

---

<sup>9</sup>W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, ed. III, cet. ke-7 (Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta: Balai Pustaka, 2010), h. 865.

<sup>10</sup>*Ibid.*, h. 390.

berbentuk kompetisi atau perlombaan langsung antar kelompok. Pada penerapannya, strategi ini menuntut keterlibatan masing-masing anggota kelompok secara aktif untuk bekerja dalam kelompok. Dalam strategi ini kecepatan dan ketepatan lebih diutamakan sehingga menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan kelompok dan dalam menjawab soal yang diberikan. Penggunaan strategi *Quick On The Draw* dapat menumbuhkan motivasi dan aktivitas siswa sehingga akan berdampak pada prestasi belajar matematikanya. Strategi pembelajaran *Quick On The Draw* dilakukan di kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan strategi pembelajaran biasa (konvensional).

#### **e. Prestasi Belajar**

Prestasi belajar adalah hasil yang didapat seorang siswa setelah melalui proses belajar yang memuat aspek kognitif dan psikomotor yang biasanya ditunjukkan oleh nilai kuantitatif atau angka yang dikualitatifkan dengan kriteria tertentu. Prestasi belajar dalam penelitian ini didapat dengan melakukan tes prestasi belajar (*achievement test*) tertulis berbentuk tes subjektif (uraian). Prestasi belajar siswa dilihat dari segi kognitif siswa yaitu nilai tes akhir pada materi induksi matematika.

#### **f. Induksi Matematika**

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah induksi matematika, Induksi matematika adalah salah satu cara pembuktian dalam matematika. Induksi merupakan cara pengambilan kesimpulan secara umum dari beberapa hal yang khusus. Dengan induksi matematika, kebenaran dari suatu rumus, teorema, atau sifat yang berkaitan

dengan bilangan asli  $n$  dapat dibuktikan.<sup>11</sup> Induksi matematika merupakan salah satu butir materi di kelas XI kurikulum 2013 untuk SMA/MA atau sederajat semester ganjil Bab 1 Matematika Wajib yang dianggap sulit bagi siswa.

## 2. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas ke pembahasan lain, maka lingkup pembahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas XI MAN 2 Model Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018.
- b. Penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui:
  - 1) Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di MAN 2 Model Banjarmasin.
  - 2) Aktivitas siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Quick On The Draw*.
  - 3) Respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan strategi *Quick On The Draw*.
- c. Penelitian ini dilaksanakan pada materi induksi matematika kelas XI semester ganjil.

---

<sup>11</sup> Catur Supatmono dan Sriyanto, *Matematika Konseptual Program Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas XII untuk SMA/MA* (Klaten: PT. Intan Pariwara, 2011), h. 151.

## F. ANGGAHAN DASAR DAN HIPOTESIS

### 1. Anggapan dasar

- a. Guru mata pelajaran memiliki pengetahuan tentang strategi pembelajaran *Quick On The Draw* dan mampu melaksanakan strategi tersebut dalam proses pembelajaran matematika.
- b. Materi yang diajarkan sesuai kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013.
- c. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
- d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik yaitu valid dan reliabel.

### 2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini, yaitu:

- a.  $H_0$ : Tidak ada pengaruh antara pembelajaran yang menggunakan strategi *Quick On The Draw* terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi induksi matematika siswa kelas XI MAN 2 Model Banjarmasin.
- b.  $H_a$ : Ada pengaruh antara pembelajaran yang menggunakan strategi *Quick On The Draw* terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi induksi matematika siswa kelas XI MAN 2 Model Banjarmasin.

## G. ALASAN MEMILIH JUDUL

1. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi *Quick On The Draw* terhadap prestasi belajar matematika kelas XI pada materi induksi matematika di MAN 2 Model Banjarmasin.
2. Dalam keadaannya di lapangan motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika relatif kurang, dalam kegiatan kelompok hanya sebagian siswa dalam kelompok yang aktif dan banyak siswa yang tidak suka dengan matematika karena dianggap sebagai pelajaran yang sulit sehingga diharapkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Quick On The Draw* pembelajaran matematika menjadi lebih partisipatif, mudah dan menyenangkan.
3. Strategi pembelajaran *Quick On The Draw* adalah suatu model belajar yang mengembangkan suatu aktivitas kerja tim dengan menggunakan kecepatan dalam penyelesaian masalah dengan suasana permainan. Sehingga dapat menjadi salah satu pilihan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika.
4. Induksi matematika menuntut siswa untuk membuktikan rumus umum dengan menggunakan induksi. Materi ini dianggap agak sulit oleh siswa karena proses pengerjaannya yang cukup panjang dan manipulasi aljabar dalam proses pembuktian induksinya.
5. MAN 2 Model Banjarmasin mempunyai fasilitas yang lengkap dan sepengetahuan peneliti strategi ini belum pernah diterapkan disana.

## H. SISTEMATIKA PENULISAN

Sebagai gambaran dari penelitian ini, penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB I. Adalah pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan (signifikansi) penelitian, definisi operasional dan lingkup pembahasan, anggapan dasar dan hipotesis, alasan memilih judul, dan sistematika penulisan.
- BAB II. Adalah landasan teori yang berisi belajar dan pembelajaran matematika, strategi pembelajaran, strategi pembelajaran kooperatif, strategi pembelajaran *Quick On The Draw*, prestasi belajar matematika, aktivitas siswa, respon siswa, dan induksi matematika.
- BAB III. Adalah metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data penelitian, teknik analisis data penelitian.
- BAB IV. Adalah penyajian data yang berisi deskripsi data hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.
- BAB V. Adalah penutup yang berisi simpulan dan saran-saran.