

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari setiap diri manusia. Kualitas sumber daya manusia dapat menjadi salah satu faktor dalam pencapaian tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan 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. Singkatnya, pendidikan bertujuan untuk membiasakan dan melatih manusia agar kemampuan, bakat dan potensinya menjadi lebih sempurna.

Ketika membahas dunia pendidikan, tentu figur seorang guru terlibat didalamnya. Maka dalam mencapai tujuan pendidikan seorang guru perlu mengetahui kualitas siswanya. Kualitas siswa dapat dilihat berdasarkan dari cara mereka belajar, seperti keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran tentu melibatkan adanya interaksi antara guru dan siswa yang memiliki peranan penting untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif. Kolaborasi ini sangat dibutuhkan demi terciptanya pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Namun pada kenyataannya, keaktifan belajar siswa masih belum optimal. Hal ini dapat terlihat ketika siswa belajar matematika. Pembelajaran matematika sering kali terkesan pasif dan kurang menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Padahal matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting. Sejalan dengan pendapat Mansur (2018) matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari tiap jenjang pada pendidikan formal. Oleh sebab itu, pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari perannya dalam kehidupan sehari-hari yang memerlukan kegiatan menghitung dan mengukur.

Matematika yang identik dengan banyaknya rumus justru dianggap hal yang sulit bagi siswa karena mereka merasa dituntut untuk menghafal semua rumus dan juga soal-soalnya yang sulit dipahami. Dengan adanya pemikiran tersebut tentu akan berdampak pada minat belajar siswa. Mereka juga akan menjadi kurang memperhatikan guru bahkan konsentrasi belajar menjadi terganggu ketika pembelajaran sedang berlangsung, dikarenakan minat belajar siswa terhadap matematika yang semakin hari semakin menurun.

Menurut Slameto (2020) minat merupakan rasa lebih suka atau rasa ketertarikan terhadap sesuatu. Minat belajar biasanya tumbuh dalam diri siswa tanpa adanya paksaan dari orang lain. Oleh sebab itu, minat belajar sering kali berubah-ubah sesuai keadaan yang dirasakan siswa itu sendiri. Ketika siswa merasa kesulitan dan bosan terhadap suatu mata pelajaran, maka biasanya minat belajar mereka dapat turun dengan mudah yaitu bisa dalam jangka panjang maupun dalam jangka pendek. Jika minat belajar siswa terus menurun maka akan berdampak pada hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh

Fadillah (2016) bahwa minat belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, keduanya memiliki hubungan signifikan yang tidak dapat dipisahkan. Maka minat belajar siswa terhadap matematika perlu ditumbuhkan agar siswa memperoleh hasil belajar yang jauh lebih baik.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru matematika di SMP Integrasi As-Sunniah mengungkapkan bahwa proses pembelajaran matematika di kelas VIII masih berlangsung secara pasif. Siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan menunjukkan gejala rendahnya minat belajar. Hal ini semakin diperkuat dengan temuan observasi lapangan, di mana siswa menunjukkan perilaku yang tidak mencerminkan keterlibatan aktif dalam belajar, seperti: meletakkan kepala di atas meja karena merasa bosan dan mengantuk, berbicara dan bermain sendiri saat guru menyampaikan materi, tidak fokus mendengarkan, keluar-masuk kelas tanpa izin, serta enggan merespons pertanyaan guru. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya atau menjawab, sementara sebagian besar menunjukkan ketergantungan terhadap teman saat mengerjakan tugas, tanpa usaha mencari jawaban secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil ulangan pada salah satu materi pembelajaran matematika, dari 17 siswa hanya 7 orang (41,17%) yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Sementara itu, sebanyak 10 siswa (58,83%) memperoleh nilai di bawah KKM, yang menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa belum memenuhi standar kompetensi yang diharapkan.

Masalah ini tidak dapat dilepaskan dari pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru mengakui bahwa selama ini metode pembelajaran yang sering digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Meskipun beberapa upaya telah dilakukan seperti pemutaran video pembelajaran dan diskusi kelompok heterogen, hasilnya belum menunjukkan perubahan signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Situasi ini menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat menjadi salah satu penyebab rendahnya keterlibatan siswa dan capaian akademik siswa. Sejalan dengan penelitian Mashuri et al., (2019), dikemukakan bahwa minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pemilihan model pembelajaran yang sesuai, yaitu model yang mendorong siswa untuk aktif, berpikir kritis, dan berinteraksi dalam proses belajar.

Mengatasi hal tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan mampu membangkitkan partisipasi siswa secara langsung, seperti penggunaan model *Quick On The Draw*. Menurut (Ginnis, 2008) pembelajaran *Quick On The Draw* adalah pembelajaran yang lebih mengedepankan aktivitas siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencari, menjawab dan melaporkan yang bertujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Penerapan pembelajaran *Quick On The Draw* terdiri dari 10 tahapan, antara lain: menyampaikan tujuan pembelajaran, menyiapkan set kartu soal, pembentukan kelompok, guru memberikan setiap kelompok sumber materi, menjelaskan aturan permainan, guru mengucapkan kata 'mulai' salah satu perwakilan kelompok maju ke depan, kelompok mencari dan menuliskan jawabannya, hasil jawaban diberikan ke gurunya oleh perwakilan

kelompok untuk diperiksa, kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan adalah pemenangnya, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang. Melalui model pembelajaran *Quick On The Draw* ini diharapkan siswa dapat aktif dalam kelompok untuk menemukan, menjawab, dan melaporkan hasil diskusi dalam suatu kegiatan sehingga siswa dapat berkembang melalui kelompok kecil.

Model pembelajaran *Quick On The Draw* merupakan model pembelajaran aktif yang melibatkan siswa didalamnya. Dimana guru menjadi fasilitator dan pengawas dalam jalannya permainan kelompok yang mengandalkan kecepatan. Dengan model pembelajaran tersebut, siswa menjadi aktif dan tidak mudah jenuh saat pelajaran berlangsung.

Model pembelajaran *Quick On the Draw* dapat mempengaruhi hasil belajar tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wirahmad et al. (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran *Quick On The Draw* pada materi relasi dan fungsi dengan dibuktikan hasil belajar pada siklus I sebesar 73,08% dan pada siklus II sebesar 88,64%. Meningkatnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh minat belajar siswa terhadap pembelajaran tersebut, sedangkan minat belajar siswa dapat meningkat dipengaruhi oleh bagaimana cara seorang guru mengajar.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Santi (2022) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Quick On The Draw* lebih bagus dari pada menggunakan model pembelajaran biasa. Meningkatnya hasil belajar siswa tentunya dipengaruhi oleh minat belajar siswa,

Minat belajar siswa dapat meningkat dengan pengalaman belajar yang diperoleh yaitu siswa merasa lebih bersemangat, siswa berani mengeluarkan pendapat ketika berdiskusi dan siswa ada kemauan untuk bertanya kepada teman mengenai materi yang kurang dipahami.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah dipaparkan di atas, untuk itu penelitian ini sangat penting untuk dilakukan karena melihat SMP Integrasi As-Sunniah selama ini menerapkan pembelajaran matematika yang konvensional yaitu pembelajaran yang dilakukan di kelas dengan metode ceramah terhadap siswa, terbatasnya model-model pembelajaran yang diterapkan guru sehingga berdampak negatif pada minat dan hasil belajar siswa, atas dasar itulah peneliti bermaksud membantu guru menyelesaikan masalah pembelajaran dengan melaksanakan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru jarang sekali menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Model pembelajaran masih berpusat kepada guru dan siswa belum melakukan timbal balik dalam pembelajaran.
2. Kurangnya minat belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran kurang aktif. Siswa beranggapan pelajaran matematika itu sulit sehingga siswa ketergantungan menyontek jawaban teman.

3. Rendahnya hasil belajar siswa, hal ini diketahui dari sebagian besar hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang mana untuk mata pelajaran matematika adalah 70.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Integrasi As-Sunniah?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Integrasi As-Sunniah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* pada siswa kelas VIII SMP.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* pada siswa kelas VIII SMP.

E. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan mampu menghasilkan manfaat teoritis, yaitu berupa sumbangan pemikiran dan tolak ukur pada penelitian lebih

lanjut khususnya pada pembelajaran matematika, serta memperkaya literatur tentang model-model pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, dengan menerapkan model pembelajaran *quick on the draw* siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Agar prestasi belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika di SMP Integrasi As-Sunniah meningkat dan mencapai taraf ketuntasan belajar. Memperoleh hasil pembelajaran yang lebih bermakna bagi hidupnya.
2. Bagi Guru, dengan menerapkan model pembelajaran *quick on the draw* guru dapat menambah wawasan tentang model dan strategi pembelajaran yang inovatif sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Bertambahnya pengetahuan, pengalaman dan keterampilan guru dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dengan menggunakan model pembelajaran *quick on the draw*. Bahan referensi bagi guru yang akan melaksanakan pembelajaran mengenai materi lingkaran. Sebagai bahan inovasi dalam meningkatkan kualitas minat dan hasil belajar matematika siswa dengan menciptakan suasana dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan siswa.
3. Bagi sekolah, menambah pengetahuan bagi guru-guru SMP Integrasi As-Sunniah tentang model pembelajaran *quick on the draw* dan memberikan kontribusi positif dalam perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan

minat dan hasil belajar matematika siswa dan mutu sekolah, karena bisa dijadikan awal dari pelaksanaan penelitian-penelitian selanjutnya.

4. Bagi peneliti, untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), dan pengalaman positif yang menggambarkan dunia kerja kedepannya sebagai tenaga pendidik yang bermutu.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah-istilah atau variabel yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka berikut ini peneliti memaparkan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu antara lain:

1. Model pembelajaran *Quick On The Draw*

Model pembelajaran *quick on the draw* adalah pembelajaran yang lebih mengedepankan aktivitas siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencari, menjawab dan melaporkan yang bertujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan.

2. Minat

Minat adalah ketertarikan atau rasa senang terhadap mata pelajaran matematika.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Quick On The Draw*.