

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan upaya dalam memberdayakan sumber daya manusia untuk mewujudkan proses pembelajaran aktif dalam mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, salah satu peningkatan mutu pendidikan ialah meningkatkan kualitas dunia pendidikan dengan memperbaiki kualitas guru maupun siswa.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang angka dan perhitungan yang sangat penting dalam kehidupan sehari - hari. Terlihat bahwa mata pelajaran Matematika diberikan di berbagai jenjang dunia pendidikan, mulai dari tingkat SD, SMP, SMA/ MA maupun di jenjang perguruan tinggi dan memiliki waktu jam pelajaran yang lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lain. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, dan mengembangkan rumus matematika yang digunakan dalam kehidupan sehari – hari. Tidak sedikit siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga tidak heran jika nilai siswa tergolong rendah dan bahkan tidak tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Proses belajar matematika harus dibuat semenarik mungkin agar proses belajar matematika tidak dirasa sulit oleh siswa.

Keaktifan dalam belajar matematika sangat penting bagi siswa, dengan adanya keaktifan siswa akan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Pembelajaran dikatakan baik jika terjadi komunikasi antara pendidik dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Jika siswa aktif di dalam proses pembelajaran, maka ketuntasan hasil belajar siswa akan meningkat.

Menurut informasi dari guru mata pelajaran matematika kelas VII A SMP Darul Hikmah Jember, salah satu kendala dalam proses pembelajaran matematika adalah antusias siswa. Aktivitas siswa didalam proses pembelajaran hanya duduk, mencatat dan mendengarkan guru yang menjelaskan materi pelajaran. Tidak sedikit siswa yang tidak memahami materi yang telah disampaikan, akibatnya siswa mendapatkan nilai dibawah ketuntasan minimal. Selain itu, di dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga tidak mendorong siswa aktif dan tidak berani mengkomunikasikan apa yang ada didalam pikirannya. Sehingga aktivitas siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan guru didepan kelas.

Nilai siswa pada mata pelajaran matematika di SMP Darul Hikmah Jember di kelas VII A masih tergolong rendah. Informasi dari guru mata pelajaran matematika, nilai rata-rata ulangan matematika dari 22 siswa hanya 10 siswa yang telah mencapai nilai 75. Ini berarti hanya 45,45% siswa yang telah mencapai KKM yang sudah ditetapkan. Sedangkan suatu kelas dikatakan tuntas belajar bila terdapat minimal 75% yang telah mencapai nilai 75.

Berdasarkan masalah tersebut alternatif solusinya adalah dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA). Model pembelajaran ini diterapkan dengan memberikan dua buah kartu,

yaitu kartu bertanya dan kartu menjawab. GQGA ini dapat melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya maupun menjawab, karena di dalam strategi ini siswa dituntut untuk menghabiskan kartu bertanya dan menjawab.

Penelitian ini relevan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sudirman dengan judul “Pengaruh Model Belajar Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa di kelas X SMKN 1 Kandanghaur”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata – rata yang menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* adalah 74,16 dari skor maksimal 100 sedangkan untuk yang menggunakan metode ekspositori adalah 61,54 dari skor maksimal 100. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode ekspositori.

Strategi *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) (memberikan pertanyaan dan mendapatkan jawaban) dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan. (Suprijono, 2012:107). Sedangkan menurut Silberman (2009:244) *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) ini dengan lemah lembut menantang peserta didik untuk mengingat kembali apa yang dipelajari dalam setiap topik atau unit pelajaran.

Dengan demikian, pembelajaran tidak akan didominasi oleh guru saja, karena GQGA dirancang untuk menghidupkan kelas dengan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) ini dapat melatih siswa untuk bertanya,

menumbuhkan keberanian dalam mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat antar siswa, serta melatih kesiapan siswa dalam menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) ini diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah segiempat, karena di dalam materi bangun datar siswa harus memahami dan mengetahui rumus – rumus keliling dan luas bangun datar. Mayoritas siswa merasa kesulitan dalam menghafalkan rumus dan memahami permasalahan didalam soal, sehingga siswa diharapkan dapat menentukan panjang, lebar dan tinggi suatu bangun datar untuk dapat menyelesaikan persoalan yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengadakan suatu penelitian yang berjudul “*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model pembelajaran aktif tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA) pada Sub Pokok Bahasan Segiempat Kelas VII A SMP Darul Hikmah, Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*”.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan aktivitas siswa melalui model pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA) (pada Sub Pokok Bahasan

Segiempat di kelas VII A SMP Darul Hikmah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016)?

2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA) (pada Sub Pokok Bahasan Segiempat di kelas VII A SMP Darul Hikmah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan aktivitas siswa melalui model pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA) (pada Sub Pokok Bahasan Segiempat di kelas VII A SMP Darul Hikmah, Jember Tahun Pelajaran 2015/2016)
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA) (pada Sub Pokok Bahasan Segiempat di kelas VII A SMP Darul Hikmah, Jember Tahun Pelajaran 2015/2016)

1.4 Definisi Operasional

Untuk menggambarkan ruang lingkup obyek penelitian dan menghindari kesalah pahaman serta mempermudah dalam memahami penelitian ini, maka perlu untuk memberikan definisi operasional, antara lain :

1. Strategi *giving question and getting answer* (GQGA) adalah strategi pembelajaran aktif yang dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan bertanya maupun menjawab. Dalam pelaksanaannya guru memberikan dua kartu, yaitu kartu bertanya dan menjawab. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dan diminta untuk menggunakan semua kartu yang dimilikinya. Siswa yang bertanya harus menyerahkan “kartu bertanya” dan siswa yang menjawab harus menyerahkan “kartu menjawab”. Setiap siswa harus menghabiskan kartu yang mereka miliki. Jika sampai akhir pembelajaran terdapat siswa yang masih memiliki dua kartu tersebut, maka mereka akan mendapatkan hukuman yaitu membuat *resume* atau diberikan soal tentang materi yang disampaikan setiap pertemuan.
2. Aktivitas Siswa adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA). Aktivitas yang akan diamati adalah mendengarkan penjelasan guru, aktivitas bertanya, aktivitas menjawab diamati pada saat pembelajaran berlangsung dengan lembar observasi dan untuk aktivitas mengerjakan soal akan diamati setelah guru mengoreksi hasil kerja siswa berupa tugas yang diberikan oleh guru.

3. Hasil Belajar adalah kemampuan siswa dalam memahami materi setelah menerima informasi dan pengetahuan dalam pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui tes dan hasilnya berupa nilai atau angka.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan berbagai manfaat bagi :

1. Siswa
 - a. Penerapan model pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
 - b. Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam proses pembelajaran matematika.
 - c. Dapat menanamkan sikap siswa, antara lain: berani bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, kemampuan berfikir dan melatih membuat soal yang dapat meningkatkan aktivitas siswa di dalam proses pembelajaran matematika.
2. Guru, memberikan wawasan, informasi dan pengetahuan kepada guru mata pelajaran matematika tentang penerapan model pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA) sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

3. Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk sekolah dalam menggunakan model pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA) dalam pembelajaran matematika.
4. Mahasiswa
 - a. Hasil penelitian ini menjadi pengalaman yang sangat berarti sekaligus member bekal dan masukan untuk mempersiapkan diri dalam proses pembelajaran sebagai calon pendidik.
 - b. Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan informasi bagi peneliti lain yang berkenaan dengan masalah yang sama seperti dalam penelitian ini.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Dari beberapa pertanyaan yang muncul pada rumusan masalah di atas, peneliti memberikan batasan masalah pada :

1. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Darul Hikmah Jember.
2. Materi yang diajarkan adalah materi Segiempat dengan sub pokok bahasan keliling dan luas persegi, persegi panjang dan jajar genjang.
3. Data yang diteliti adalah aktivitas dan hasil belajar siswa.
4. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA).