

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Permasalahan**

Perkembangan dan kemajuan suatu negara dapat kita lihat dengan berhasilnya suatu pendidikan yang berada di negara tersebut. Berhasilnya suatu pendidikan akan tergantung terutama sejauh mana kita mengembangkan ketrampilan yang tepat untuk menguasai kekuatan, kecepatan, kompleksitas dan ketidakpastian yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Pemerintah di Indonesia, masyarakat pada umumnya, dan para pengelola pendidikan harus bersama-sama untuk memperhatikan perkembangan dalam dunia pendidikan.

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu pilar upaya peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan adalah bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga negara.

Keberhasilan suatu pendidikan dapat tercapai apabila manusia selalu belajar. Belajar mengandung dua pokok pengertian yaitu proses dan hasil belajar. Proses belajar disini dimaknai sebagai suatu kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku, sedangkan perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil belajar. Hasil belajar dalam dunia pendidikan pada umumnya ditunjukkan dengan prestasi belajar artinya bahwa keberhasilan proses belajar

mengajar salah satunya dapat dilihat pada hasil atau prestasi yang dicapai siswa.

Pada dunia pendidikan, ilmu matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting. Matematika sangat diperlukan sebagai alat dalam pengembangan teknologi dan industri. Matematika digunakan sebagai alat bantu dan dasar logika penalaran, sehingga matematika diberikan hampir semua jenjang pendidikan, bahkan diujikan secara nasional pada setiap akhir jenjang pendidikan.

Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika. Cornelliuss (1982 : 38) dalam buku Abdurrahman (1999: 253) mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan:

1. Sarana berpikir yang jelas dan logis.
2. Sarana untuk memecahkan masalah.
3. Sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman.
4. Sarana untuk mengembangkan kreativitas
5. Sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Saat ini kondisi pengajaran matematika memang belum seperti yang diharapkan, kritik dan sorotan masih dikemukakan, antara lain adanya kemerosotan mutu kelulusan yang ditandai dengan rendahnya prestasi belajar siswa. Para ahli matematika menyadari bahwa mutu pendidikan matematika sangat tergantung pada kualitas guru dalam praktik mengajarnya, sehingga

peningkatan kualitas pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan prestasi belajar matematika

Menurut Sagala (2009: 164) proses pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah-sekolah cenderung menunjukkan guru lebih banyak ceramah, media belum dimanfaatkan, pengelolaan belajar cenderung klasikal dan kegiatan belajar kurang bervariasi, tuntutan guru terhadap hasil belajar dan produktifitas rendah, tidak ada pajangan hasil karya peserta didik, guru dan buku sebagai sumber belajar, semua peserta didik dianggap sama, penilaian hanya berupa test, latihan dan tugas kurang menantang, dan interaksi pembelajaran searah.

Pembelajaran yang demikian ini tidak menunjukkan apapun mengenai upaya dari gurunya, hanya menghabiskan waktu dan anggaran tanpa kemajuan yang berarti. Proses belajar matematika yang baik adalah guru harus mampu menciptakan suasana yang aktif dan kreatif untuk membuat murid antusias terhadap persoalan matematika.

Selama ini pembelajaran matematika yang berlangsung di sekolah sebagian besar menggunakan metode ceramah. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2001: 111) metode ceramah adalah penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa.

Pembelajaran dengan metode ini guru lebih aktif dan siswa cenderung pasif karena hanya duduk dan menerima informasi dari guru. Meskipun ceramah guru memberikan kesempatan untuk bertanya, namun siswa biasanya

hanya diam karena belum terbiasa dilatih untuk memikirkan dan mengemukakan gagasan yang dimiliki. Metode pembelajaran yang demikian berdampak pada rendahnya aktivitas dan kreativitas anak sehingga berdampak pula pada prestasi belajar siswa.

Aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika merupakan faktor terpenting dalam menunjang prestasi belajar, karena belajar matematika membutuhkan kecerdasan, keterampilan menganalisa, berpikir abstrak, dan mendalam serta memiliki kreativitas yang tinggi dalam memunculkan ide atau gagasan baru untuk memecahkan soal matematika. Selain itu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru harus bisa memilih suatu metode pembelajaran yang tepat sehingga siswa mudah untuk menerima pelajaran. Misalnya guru menggunakan pendekatan *Active Learning*. Pendekatan ini mewajibkan para siswa untuk berkolaborasi dengan teman sekelas, berpindah-pindah tempat, dan tidak terpaku di tempat duduk sehingga siswa semakin senang dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis mencoba menghadirkan nuansa baru dalam praktik pembelajaran matematika dengan pendekatan *Active Learning* tipe *Index Card Match* yang membangkitkan aktivitas dan kreativitas siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka peneliti mencoba merumuskan masalah sebagai berikut “Adakah peningkatan aktivitas

dan kreativitas siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika dengan pendekatan *Active Learning* tipe *Index Card Match* pada kelas VIII semester genap tahun ajaran 2009/2010.”

### **C. Tujuan Penelitian**

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa, maka hasil belajar siswa akan meningkat. Sesuai dengan asumsi tersebut tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa pendekatan *Active Learning* tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Untuk Siswa
  - a. Melatih siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar.
  - b. Melatih siswa untuk lebih kreatif dalam pembelajaran di dalam kelas
  - c. Meningkatkan hasil belajar matematika
2. Untuk guru
  - a. Memberikan sumbangan dalam upaya memperbaiki kinerja guru.
  - b. Memberikan informasi bahwa kreativitas belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pendekatan *Active Learning* tipe *Index Card Match*

### 3. Untuk Sekolah

- a. Sebagai referensi guru mata pelajaran matematika untuk memperbaiki sistem mengajarnya sebagai upaya meningkatkan mutu sekolah.

## **E. Definisi Operasional Istilah**

Definisi operasional variabel adalah istilah-istilah yang menjadi fokus penelitian. Semua variabel yang ada diberikan definisi sehingga dapat diamati dan dinilai. Disamping itu indikator variabel-variabel tersebut akan dijelaskan untuk memperjelas fokus penelitian. Adapun variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Peningkatan

Peningkatan adalah usaha untuk menjadikan lebih baik sesuai dengan kondisi-kondisi yang dapat diciptakan atau diusahakan melalui pelaksanaan belajar-mengajar di kelas, khususnya pada pelajaran matematika guna meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa kelas VIII dalam belajar matematika.

### 2. Aktivitas Belajar Matematika

Aktivitas Belajar Matematika adalah keaktifan, kegiatan, kesibukan siswa dalam belajar matematika. Dalam proses belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik.

### 3. Kreativitas Belajar Matematika

Kreativitas belajar matematika adalah kemampuan siswa untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah belajar matematika.

### 4. Pendekatan *Active Learning*

*Active Learning* merupakan langkah cepat, menyenangkan, menarik, dan mencerdaskan dalam belajar. Dalam pembelajaran model ini, para siswa tidak terpaku ditempat-tempat duduk mereka, tapi berpindah-pindah, berkolaborasi, dan berpikir keras.

### 5. *Index Card Match*

*Index Card Match* adalah Strategi yang memberikan kesempatan pada siswa untuk berpasangan dan memainkan kuis pada kawan sekelas.