BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap dan perilaku. Pendidikan juga merupakan salah satu kebutuhan manusia sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan sampai kapan dan di manapun berada. Manusia akan sulit berkembang bahkan akan terbelakang tanpa adanya pendidikan. Dengan demikian, pendidikan harus diarahkan untuk membentuk manusia yang berkualitas, mampu bersaing, memiliki budi pekerti yang luhur dan bermoral baik (Uyoh Sadulloh, 2010: 5)

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran sekolah lebih banyak dibandingkan pelajaran lain. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai SD sampai SMA. Pengajaran SD sampai SMA sarana untuk mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika secara tepat dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Tetapi fakta mengatakan bahwa kualitas pendidikan matematika di Indonesia sampai sekarang belum meningkat secara signifikan.

Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan matematika kedalam situasi kehidupan real. Hal ini yang menyebabkan

sulitnya matematika bagi siswa, karena pembelajaran matematika kurang bermakna. Guru dalam pembelajarannya di kelas tidak mengaitkan dengan skema yang telah dimiliki oleh siswa. Siswa kurang diberikan kesempatan untuk menemukan kembali dan mengkonstruksi sendiri ide-ide matematika (Randi Stone, 2009: 15)

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut, keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Suatu konsep mudah dipahami dan diingat oleh siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur yang tepat, jelas dan menarik.

Prestasi belajar merupakan bagian akhir dari proses belajar dengan kata lain tujuan dari belajar adalah mendapat prestasi. Banyak siswa yang mengalami masalah dalam belajar akibatnya prestasi belajar yang dicapai rendah, salah satu faktornya adalah ketidaktepatan penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru di kelas. (Nurjatmiyati, 2005: 3)

Kenyataannya prestasi belajar siswa ditingkat sekolah menengah pertama khususnya pada mata pelajaran matematika di SMP Negeri 3 Colomadu masih dirasa kurang.

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas. Agar pembelajaran lebih optimal, maka guru diharapkan mampu

menerapkan metode-metode pembelajaran yang variatif, efektif dan selektif sesuai dengan standar kompetensi dasar yang diajarkan.

Salah satu metode yang dianggap efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika yaitu metode *index card match* dan *problem posing*. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Fitria Indriyati (2010) menyatakan bahwa pendekatan *index card match* merupakan strategi yang sangat menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Strategi ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep ke arah yang lebih baik. Sedangkan, metode *problem posing* merupakan suatu pembelajaran dimana siswa terlibat langsung dalam pembuatan soal dan menyelesaikannya sesuai dengan konsep atau materi yang telah dipelajari. Akibatnya prestasi belajar siswa meningkat, khususnya pada pembelajaran matematika (Annis Isnaini, 2006: 12)

Selain itu, aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini mengingat bahwa kegiatan belajar-mengajar diadakan dalam rangka memberikan pengalaman-pengalaman belajar pada siswa. Jika siswa aktif dalam kegiatan tersebut kemungkinan besar mereka dapat mengambil pengalaman-pengalaman belajar tersebut. Kegiatan belajar-mengajar dipandang sebagai kegiatan komunikasi antara peserta didik dan guru, dengan adanya keaktifan siswa dalam belajar kemungkinan besar prestasi belajar yang dicapai akan memuaskan (Sri Retno, 2010: 4)

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peningkatan prestasi belajar matematika siswa memerlukan perencanaan dan pendekatan yang sistematis, yang menyentuh kebutuhan belajar sesuai dengan kemampuan individu. Penelitian eksperimen ini, diharapkan ada peningkatan prestasi belajar matematika yang signifikan dengan metode *index card match* dan *problem posing* ditinjau dari keaktifan belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Kurang tepatnya seorang guru dalam menggunakan metode mengajar dalam penyampaian materi, sehingga mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar siswa.
3. Kurang diperhatikannya keaktifan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar yang dapat menyebabkan kemungkinan rendahnya prestasi belajar siswa.
4. Masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan matematika ke dalam situasi kehidupan real.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mengatasi permalahan supaya dapat dikaji secara mendalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Prestasi Belajar

   Prestasi belajar pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa setelah terjadi proses pembelajaran matematika pada pokok bahasan himpunan.

2. Metode Pembelajaran

   Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *index card match* dan *problem posing.*

3. Keaktifan Belajar Siswa

   Keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini adalah kemauan siswa untuk lebih aktif, mandiri dan kreatif dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Penelitian ini akan dilakukan dengan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *index card match* dan *problem posing* terhadap prestasi belajar?
2. Apakah ada pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar?
3. Apakah ada interaksi antara metode pembelajaran *index card match* dan *problem posing* dengan keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *index card match* dan *problem posing* terhadap prestasi belajar.

2. Untuk mengetahui pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar.
3. Untuk mengetahui interaksi antara metode pembelajaran *index card match* dan *problem posing* dengan keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

   Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada peningkatan kualitas pembelajaran matematika. Utamanya pada peningkatan keaktifan belajar siswa dalam matematika melalui metode *index card match* dan *problem posing* di SMP.

   Secara khusus, penelitian ini memberikan konstribusi kepada pembelajaran matematika berupa pergeseran dari pembelajaran yang hanya mementingkan hasil menuju pembelajaran yang lebih mementingkan proses dan lebih menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

   Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

   a. Bagi Guru

      Memberi masukan kepada guru atau calon guru matematika dalam menentukan metode belajar tepat yang dapat menjadi alternatif lain dalam mata pelajaran matematika.

b. Bagi Penelitian Selanjutnya

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi penelitian yang sejenis, serta penelitian pada jenjang pendidikan yang lain perlu dilaksanakan dengan memperluas faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar matematika siswa.