

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan melimpah, cepat, dan mudah. Perkembangan teknologi dapat mengakibatkan berkembangnya ilmu pengetahuan yang memiliki dampak positif maupun negatif. Dengan perkembangan teknologi, pemerintah perlu meningkatkan pembangunan di bidang pendidikan dari segi kualitas maupun kuantitas. Peningkatan kualitas ini dilakukan dengan peningkatan sarana prasarana, mutu para pendidik, dan peserta didik.

Peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran senantiasa harus diupayakan dan dilaksanakan dengan jalan meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui peningkatan kualitas pembelajaran, siswa akan termotivasi dalam belajar, semakin bertambah jenis pengetahuan, bertambah keterampilan, dan semakin paham terhadap materi yang dipelajari.

Pada umumnya kondisi belajar mengajar yang diciptakan dan disediakan guru untuk keperluan pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih rendah. Siswa diposisikan hanya sebagai pendengar ceramah guru dalam proses belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang

pasif tidak hanya pada mata pelajaran tertentu tetapi hampir terjadi pada semua mata pelajaran termasuk matematika.

Kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dapat juga disebabkan karena media pembelajaran yang minim di dalam suatu kelas. Tidak adanya media pembelajaran yang menarik, seperti komputer, LCD juga akan berpengaruh terhadap aktivitas siswa dalam mempelajari suatu pelajaran. Di dalam kelas, guru menerangkan hanya memakai papan tulis saja sehingga siswa difungsikan untuk melihat dan mendengarkan ceramah guru, berakibat siswa tersebut akan bosan serta tidak adanya aktivitas siswa yang menyenangkan di dalam kelas.

Matematika dipandang sebagai salah satu pelajaran yang sulit dan sangat menakutkan, sehingga berakibat prestasi belajar matematika siswa masih rendah. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah aktivitas siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif melalui aktivitas – aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu yang singkat dapat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran terutama matematika. Pada saat siswa belajar secara pasif, siswa mengalami proses tanpa ada rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan, dan tanpa ada daya tarik terhadap hasil belajar siswa. Pada saat siswa belajar secara aktif, mereka mempunyai rasa ingin tahu terhadap sesuatu, misalnya dengan cara aktif bertanya. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan, sehingga apa yang dipelajari akan lebih bermakna, dan tertanam dalam pikiran siswa.

Berkaitan dengan masalah – masalah di atas, permasalahan yang peneliti temukan dalam pembelajaran matematika di MTs Negeri Boyolali setelah mengadakan observasi pendahuluan antara lain:

1. Siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan.
2. Rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika, seperti menjawab pertanyaan dari guru, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, mempresentasikan hasil pekerjaan, dan mengerjakan pekerjaan rumah.
3. Aktivitas yang ditunjukkan siswa pada waktu pembelajaran matematika yang tidak pada tempatnya yaitu siswa lebih suka ribut, berbicara dengan temannya daripada mendengarkan guru, bahkan ada siswa yang tidur pada waktu guru menerangkan sehingga kondisi pembelajaran di kelas kurang kondusif.
4. Kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika, seperti siswa lebih suka bolos atau ke UKS pada saat pelajaran matematika.

Faktor yang menyebabkan rendahnya aktivitas belajar matematika di MTs Negeri Boyolali adalah pembelajaran matematika yang terpusat pada guru. Dalam penyampaian materi, guru cenderung monoton menguasai kelas sehingga siswa kurang leluasa dalam menyampaikan ide – idenya. Siswa kurang rajin dalam mengerjakan latihan – latihan soal. Siswa takut bertanya kepada guru apabila kurang jelas atau tidak paham. Akibatnya aktivitas belajar

matematika kurang optimal serta perilaku belajar yang lain seperti suasana kelas yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika hampir tidak tampak.

Berbagai usaha telah dilakukan guru matematika di MTs Negeri Boyolali dalam mengatasi permasalahan tersebut, seperti melakukan diskusi dan tanya jawab dalam kelas. Namun, usaha tersebut belum mampu merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, karena siswa yang menjawab pertanyaan guru, cenderung beberapa siswa saja. Sedangkan siswa yang lain hanya mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan oleh temannya. Usaha lain yang dilakukan guru adalah dengan mengadakan diskusi dalam kelompok kecil. Akan tetapi, siswa lebih banyak bekerja sendiri – sendiri dalam menyelesaikan soal – soal yang diberikan oleh guru, kurang adanya diskusi antarsiswa.

Dari permasalahan tersebut di atas, hendaknya guru matematika mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar matematika dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran matematika. Dari strategi pembelajaran yang ada, strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu melalui strategi pembelajaran aktif *index card match*.

Index card match merupakan salah satu strategi mencari pasangan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun dapat diajarkan dengan strategi ini tetapi terlebih dahulu peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan

diajarkan, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan (Zaini, 2008: 32).

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran aktif *index card match* sebagai salah satu upaya meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan secara umum dari penelitian ini yaitu, “Adakah peningkatan aktivitas belajar matematika setelah pembelajaran menggunakan strategi aktif *index card match* pada siswa kelas VIIIIG semester gasal MTs Negeri Boyolali tahun ajaran 2010/2011?”

C. Tujuan Penelitian

Pada setiap penelitian terdapat tujuan yang merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Secara umum penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pembelajaran matematika melalui strategi aktif *index card match* dan mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar matematika pada siswa setelah

menggunakan strategi pembelajaran aktif *index card match*. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dilihat dari indikator: a) menjawab pertanyaan dari guru, b) mengajukan pertanyaan, c) mengemukakan pendapat, d) mempresentasikan hasil pekerjaan, e) mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru.

D. Manfaat Penelitian

Sebagai penelitian tindakan kelas, penelitian ini memberikan manfaat utamanya kepada pembelajaran matematika, peningkatan mutu, proses, dan hasil pembelajaran matematika.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran aktif *index card match*.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan aktivitas siswa.

2. Manfaat Praktis

Pada tataran praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru matematika dan siswa. Bagi guru, dapat memanfaatkan strategi pembelajaran aktif *index card match* sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkat. Bagi siswa, dapat

meningkatkan aktivitas belajar matematika dan mengembangkan potensi yang dimiliki dalam diri masing – masing siswa.

E. Definisi Istilah

1. Aktivitas Belajar Matematika

Aktivitas belajar matematika adalah kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar matematika. Kegiatan – kegiatan tersebut dapat berupa menjawab pertanyaan dari guru, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, mempresentasikan hasil pekerjaan siswa, dan mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru.

2. Strategi Pembelajaran Aktif *Index Card Match*

Strategi pembelajaran aktif *index card match* adalah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan cara mencari pasangan sehingga setiap siswa mendapat satu kartu yaitu kartu soal atau kartu jawaban. Siswa yang mendapat kartu soal mencoba mencari kartu jawaban yang mereka anggap benar dan sebaliknya.

Langkah – langkah strategi pembelajaran aktif *index card match*, adalah 1) Membuat potongan – potongan kertas sejumlah siswa yang ada di dalam kelas, 2) Bagi jumlah kertas – kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama, 3) Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan dan setiap kertas berisi satu pertanyaan, 4) Pada separuh kertas lain, tulis jawaban dari pertanyaan – pertanyaan yang telah dibuat tadi, 5) Kocoklah semua

kertas sehingga akan tercampur antara kartu soal dan kartu jawaban, 6) Beri setiap siswa satu kertas atau kartu, jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang akan dilakukan secara berpasangan sehingga separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban, 7) Minta siswa untuk mencari pasangannya dan setelah menemukan pasangannya, mintalah mereka duduk berdekatan, 8) Setelah semua menemukan pasangannya, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal beserta jawaban yang mereka peroleh kepada teman – temannya, 9) Akhiri dengan membuat kesimpulan.