

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan senantiasa menjadi topik yang menarik pada saat ini. Merupakan hal yang wajar karena setiap orang berkepentingan dan terlibat dalam proses pendidikan. Di Indonesia, upaya peningkatan mutu proses belajar mengajar yang berkualitas untuk mencapai keluaran yang berkualitas terus menerus ditingkatkan. Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompetensi di bidangnya.

Menurut UU nomor 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara(Jumali, 2008:91).

Pengetahuan dasar yang harus dimiliki semua manusia di bumi adalah membaca menulis dan berhitung. Dalam hal ini pengetahuan dasar berhitung telah dikembangkan dalam dunia pendidikan yaitu melalui pembelajaran matematika, tetapi banyak siswa yang mengira matematika adalah ilmu pengetahuan yang kompleks dan sulit. Karakter terpenting matematika adalah penguasaan konsep, algoritma dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.

Dalam Abdurrahman (2003:253) mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika yaitu : (1) Matematika merupakan sarana berfikir yang jelas dan logis (2) Merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (3) Matematika merupakan sarana mengenal pola-pola hubungan kreatifitas dan (4) Matematika merupakan sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Matematika yang terkesan tidak menarik, dapat juga dimungkinkan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat. Sebagai seorang guru harus mampu menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang tepat dalam setiap materi yang disampaikan.

Berkaitan dengan masalah di atas, pada sistem pembelajaran matematika di tempat peneliti ditemukan keragaman masalah sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi ajar yang diberikan oleh guru. Siswa juga malu untuk bertanya kepada guru dan teman. Sehingga menyebabkan siswa tidak mampu memecahkan soal yang diberikan oleh guru.
2. Pembelajaran masih bersifat *teacher centered*, yaitu cenderung dikuasai oleh guru. Metode konvensional yang didominasi ceramah tidak mengaktifkan belajar siswa. Keadaan seperti ini membuat siswa yang belajar secara individu kurang melibatkan interaksi sehingga menimbulkan kebosanan siswa yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika
3. Hasil belajar matematika siswa kelas IV yang rendah, diambil dari nilai hasil ulangan harian matematika yaitu rata-rata kelas 46. Padahal KKM yang telah ditetapkan sekolah adalah 58. Dari 42 siswa kelas IV hanya terdapat 14 siswa yang mendapat nilai diatas KKM. Sedangkan 28 siswa

yang lain mendapatkan nilai dibawah KKM. Jika diprosentasekan yang mendapat nilai diatas KKM hanya 44,29 %.

Permasalahan yang dialami pada siswa kelas IV SDN Pengkok I ini harus segera diatasi supaya siswa tertarik, terangsang dan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika serta mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar meningkat dan lulusan yang dihasilkan lebih berkualitas. Jika penerapan model pembelajaran untuk mata pelajaran matematika hanya menggunakan model ceramah sebagai model utama, maka proses belajar akan terasa membosankan bagi siswa karena terasa monoton. Kondisi ini diduga akan sangat mempengaruhi hasil belajar, minat belajar dan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut, maka perlu memilih strategi pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan pemahaman serta hasil belajar matematika siswa. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai strategi yang bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika. Salah satunya dengan menerapkan strategi pembelajaran *index card match*.

Strategi pembelajaran *index card match* merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun dapat diajarkan dengan strategi ini dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan (Hisyam Zaini, 2008: 32). Dalam

strategi pembelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu indeks, dimana kartu indeks terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu. Dalam hal ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya. Siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang memiliki kartu jawaban, demikian sebaliknya. Strategi pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Dalam setiap strategi pembelajaran memiliki keunggulan dan kelebihan, begitu pula strategi pembelajaran *Index Card Match*. Keunggulan strategi pembelajaran *Index Card Match* yaitu 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar, 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Motivasi untuk saling menemukan pasangannya menjadikan semangat tersendiri sehingga kelas akan terasa lebih hidup dan 4) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar. Adapun kelemahan dari strategi ini adalah 1) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas, 2) Membutuhkan waktu yang lama dalam membuat persiapan dan 3) Guru harus meluangkan waktu yang lebih.

Menurut Silberman (2006:250) “strategi pembelajaran *index card match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai reviewing strategis (strategi pengulangan)”. Salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah

dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat di dalam pikiran ketimbang materi yang tidak. Metode pembelajaran *Index Card Match* juga bisa digunakan sebagai metode alternatif yang dirasa lebih bisa memahami karakteristik belajar peserta didik yang berbeda-beda.

Misalnya pada penelitian yang dilakukan oleh "Ari Fajarwati (2009) menegaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Index Card Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan segiempat". Penelitian yang dilakukan Pujiati (2010) menyimpulkan bahwa "strategi *index card match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar siswa". Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rika Astriana (2009) melalui "strategi pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan pemahaman konsep segi empat dalam pembelajaran matematika sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa". Selain itu Wahyu Budhi Utami (2010) menyimpulkan "bahwa pembelajaran menggunakan strategi *index card match* dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar matematika siswa".

Bertitik tolak dari uraian diatas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IV SDN Pengkok I, dengan judul :
" Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Pada Siswa Kelas IV SDN Pengkok I Kedawung Sragen tahun ajaran 2010/2011".

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah melalui strategi pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN Pengkok I Kedawung Sragen tahun ajaran 2010/2011?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika melalui strategi pembelajaran *index card match* pada siswa kelas IV SDN Pengkok I Kedawung Sragen tahun ajaran 2010/2011.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat dalam memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, dan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *index card match*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi *index card match*.
- b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan strategi *index card match*.
- c. Bagi siswa terutama sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan belajar matematika secara aktif kreatif dan menyenangkan melalui kegiatan penelitian sesuai pembelajaran berfikirnya.