

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidikan dalam pengembangan masa depan bangsa ini, karena dari pendidikan tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk.

Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi jangka panjang yang harus ditata, disiapkan, dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar mungkin akan memberikan kualitas pendidikan yang baik, namun permasalahan yang ada sampai saat ini di Indonesia yang masih banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata hasil belajar. Masalah lain dalam pendidikan di Indonesia yang banyak juga diperbincangkan adalah bahwa strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran masih terlalu minim. Hal inilah yang harus di benahi oleh para pendidik kita agar pendidikan yang ada di indonesia semakin maju. Keberhasilan proses dan hasil pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain guru dan siswa. Selain menguasai materi seorang guru juga dituntut untuk menguasai strategi-strategi penyampaian tersebut, terlebih lagi guru SD

mereka wajib melakukan pembelajaran yang bervariasi. Cara guru menciptakan suasana kelas dengan strategi tertentu akan berpengaruh terhadap respon siswa dalam proses pembelajaran. Apabila guru berhasil dalam menciptakan suasana belajar yang aktif maka memungkinkan akan terjadinya peningkatan hasil belajar.

Tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai siswa merupakan faktor utama yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan strategi/metode mengajar. Ada beberapa tingkatan dalam tujuan pembelajaran, tujuan yang paling tinggi yaitu Tujuan Pendidikan Nasional (TPN), yang dijabarkan pada tujuan satuan pendidikan (institusional) yaitu tujuan yang ingin di capai oleh suatu lembaga pendidikan misalnya SD, SMP, SMA, SMK dan seterusnya, kemudian tujuan bidang studi/mata pelajaran yaitu tujuan yang harus dicapai oleh suatu mata pelajaran atau bidang studi. Dan tujuan yang terakhir yaitu tujuan pembelajaran (instruksional) (Sri Anitah, 2008:5.6). Jadi dalam pemilihan strategi yang digunakan sebagai pendongkrak keberhasilan dari rendahnya hasil belajar matematika ini perlu memperhatikan tujuan pembelajaran tersebut.

Rendahnya hasil belajar siswa di sekolah dasar (SD) mata pelajaran matematika pada umumnya disebabkan guru dalam menerangkan materi matematika kurang jelas dan kurang menarik perhatian siswa dan pada umumnya guru terlalu cepat dalam menerangkan materi pelajaran. Selain itu juga dalam penggunaan strategi pengajaran yang kurang tepat. Sehingga

siswa dalam memahami dan menguasai materi masih kurang dan nilai siswa cenderung rendah.

Suatu usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan memberikan pembelajaran yang bervariasi dan ini dapat mendorong siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan khususnya mata pelajaran matematika. Pembelajaran bervariasi ini memakai strategi pembelajaran. Strategi ini memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi ini cukup efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Disini peneliti ingin mencoba sebuah strategi baru yang dapat mendongkrak hasil belajar menjadi lebih baik. Ada dua strategi peneliti gunakan dalam penelitian ini, dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan dari kedua strategi tersebut dan cocok tidaknya strategi itu diterapkan di SD.

Menurut Ibrahim (2000: 2) model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial. Ciri khusus pembelajaran kooperatif mencakup 5 unsur yang harus diterapkan yang meliputi; 1) saling ketergantungan positif, 2) tanggung jawab perseorangan, 3) tatap muka, 4) komunikasi antar anggota, 5) dan evaluasi proses kelompok. Dengan adanya strategi pembelajaran tersebut diharapkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar sehingga siswa terdorong untuk memahami matematika yang diajarkan oleh guru sehingga hal tersebut berakibat pada peningkatan hasil belajar siswa.

Salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang peneliti diterapkan di SD dalam proses pembelajaran adalah strategi *Scramble* dan *Index Card Match*. Kedua strategi tersebut merupakan strategi pembelajaran kooperatif. Strategi *Scramble* adalah pembelajaran kooperatif dengan membagi kartu soal dan kartu jawaban yang telah diacak nomornya serta siswa dibentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 2-4 siswa. Dalam pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu. Sedangkan strategi *Index Card Match* adalah strategi yang dikenal dengan istilah “mencari pasangan kartu”. Strategi ini berpotensi membuat siswa senang. Unsur permainan yang terkandung dalam strategi ini tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan. Tentu saja penjelasan aturan permainan perlu diberikan kepada siswa agar metode ini menjadi lebih efektif. Strategi ini sangat tepat untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. *Index Card Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternative yang dapat diterapkan kepada siswa. Yaitu guru memulai dengan membagikan kartu soal dan kartu jawaban, sebagian siswa diberi kartu soal dan sebagian lagi diberi kartu jawaban. Siswa diminta untuk mencari pasangannya (soal dengan jawaban) kemudian setelah siswa menemukan pasangannya secara bergantian maju kedepan untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras untuk dijawab pasangan-pasangan yang lainnya. Dengan penerapan strategi pembelajaran tersebut diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dengan melihat uraian latar belakang di atas, mendorong penulis untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi skripsi dengan judul: **“Perbedaan Strategi *Index Card Match* dan *Scramble* terhadap Hasil Belajar Matematika pokok bahasan pecahan Siswa kelas IV SD di SD Negeri Gumpang 01 Kartasura Tahun Ajaran 2010/2011”**.

#### **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika dikarenakan guru dalam menerangkan materi matematika kurang jelas dan kurang menarik perhatian siswa
2. Strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika masih kurang variatif
3. Kemungkinan perbedaan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal pecahan disebabkan karena perbedaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

#### **C. Pembatasan masalah**

Agar penelitian ini terarah dan tidak terjadi penyimpangan terhadap apa yang menjadi tujuan peneliti, maka peneliti membatasi masalah tersebut:

1. Hasil belajar siswa meningkat pengaruh strategi pembelajaran *scramble* dan *indek card macth*

2. Hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Gumpang 01 Kartasura dibedakan oleh strategi pembelajaran *Scramble* dan *Index Card Match*.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas timbul rumusan masalah yaitu:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar matematika melalui penggunaan strategi *Scramble* dan *Index Card Match* pada Siswa kelas IV SDN Gumpang 01 Kartasura Tahun ajaran 2010/2011?
2. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* lebih baik dibandingkan dengan strategi pembelajaran *Scramble*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika melalui penggunaan strategi *Scramble* dan *Index Card Match* pada Siswa kelas IV SD N Gumpang 01 Kartasura Tahun ajaran 2010/2011?
2. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* lebih baik dibandingkan dengan strategi pembelajaran *Scramble*

## F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika, melalui penggunaan strategi pembelajaran *Scramble* dan *Index Card Match*.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi guru

- 1) Memberikan informasi kepada guru SD dalam mengajar matematika untuk memilih berbagai alternatif strategi pembelajaran matematika
- 2) Guru dapat mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi

#### b. Bagi sekolah

- 1) Untuk menambah informasi sumbangan yang baik dan berguna dalam perbaikan pembelajaran matematika pada khususnya
- 2) Untuk meningkatkan mutu pembelajaran di SD
- 3) Untuk mencetak siswa-siswa yang berkualitas