

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran senantiasa 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.

Seperti halnya dalam pembelajaran matematika, peningkatan mutu dan kualitas selalu senantiasa diupayakan untuk mencetak prestasi. Pembelajaran matematika begitu penting, karena matematika menjadi bagian aspek penting dalam bidang ilmu pengetahuan, sehingga diperlukan strategi proses pembelajaran yang mudah dipahami dan dimengerti siswa. Mengingat pentingnya belajar matematika, seorang guru matematika dituntut untuk memahami dan mengembangkan suatu metode pengajaran di dalam kelas untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Proses belajar mengajar matematika yang baik adalah guru harus mampu menerapkan suasana yang dapat membuat murid antusias terhadap persoalan yang ada sehingga mereka mampu mencoba memecahkan persoalannya (Mulyono, 2003: 13). Proses pembelajaran membutuhkan metode yang tepat. Kesalahan dalam menggunakan metode, dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih. Pelajaran matematika cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang "kurang diminati" atau "kalau bisa dihindari" oleh sebagian siswa (Ahmad Rohani, 2004: 6). Hal ini juga dirasakan oleh sebagian besar siswa SD Negeri Bibis Luhur 1 Surakarta khususnya kelas V yang memandang bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membebani, sehingga sedikit siswa yang minat pada pelajaran matematika. Anggapan ini membuat prestasi siswa masih rendah pada pelajaran matematika.

Berkaitan dengan masalah-masalah diatas pembelajaran yang terjadi di SDN Bibis Luhur 1 surakarta, setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan permasalahan antara lain, sebagai berikut.

1. Minat siswa dalam mengikuti pelajaran tidak tampak. Para siswa jarang sekali mengajukan idenya, walaupun guru berulang kali meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum paham.
2. Faktor guru yang kurang menarik dalam memberikan materi sehingga membuat siswa menjadi bosan dengan pelajaran matematika.
3. Kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika, seperti siswa banyak yang ijin ke kamar kecil.
4. Kemandirian siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika juga belum tampak. Banyak ditemukan siswa yang malas mengerjakan soal-soal latihan, sehingga ketika guru memberikan evaluasi, siswa mengalami kesulitan untuk menyelesaikannya.

Rendahnya minat siswa kelas V SD Negeri Bibis Luhur 1 Surakarta untuk mengikuti mata pelajaran matematika juga terlihat dari prestasi yang dicapai pada saat ini. Minat ini besar pengaruhnya terhadap prestasi siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru hendaknya berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar. Dalam artian menciptakan siswa yang mempunyai minat belajar yang besar.

Berbagai usaha telah dilakukan guru matematika di SD Negeri Bibis Luhur 1 dalam mengatasi permasalahan tersebut, seperti melakukan diskusi dan tanya jawab dalam kelas. Namun, usaha tersebut belum mampu merangsang siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, karena siswa yang mengerjakan soal yang diberikan guru hanya beberapa siswa saja. Sedangkan siswa yang lain hanya melihat soal dan menunggu jawaban teman yang lain.

Berkaitan dengan hal tersebut, hendaknya guru matematika mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu merangsang minat siswa. Dimana kegiatan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Guru kurang kreatif didalam memilih penggunaan media serta strategi pembelajaran yang diterapkan.

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).

Penulisan ini bertujuan mengetahui dan memahami tentang strategi *index card match* sebagai salah satu pendekatan dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa untuk aktif. Karena siswa tidak hanya dituntut untuk mengerjakan soal yang diberikan tetapi harus berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan menemukan pasangan jawaban lewat kartu. Sehingga akan menghasilkan hasil belajar yang efektif dan mendorong minat peserta didik.

Berdasarkan rasionalitas pembelajaran yang berpusat pada guru, maka peneliti akan menerapkan strategi *index card match*. Strategi tersebut akan digunakan dalam pembelajaran matematika bangun datar diharapkan minat siswa dalam belajar matematika dapat meningkat. Sehingga, prestasi yang dicapainya juga meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Adakah peningkatan minat belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui strategi *index card match* pada pokok bahasan bangun datar ?

2. Adakah peningkatan prestasi belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui strategi *index card match* pada pokok bahasan bangun datar ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendiskripsikan proses pembelajaran matematika melalui strategi *index card match* yang dilakukan untuk mengetahui tindakan-tindakan yang dilakukan guru pada proses pembelajaran dalam meningkatkan minat dan prestasi siswa. Secara khusus penelitian bertujuan untuk.

1. Meningkatkan minat belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui strategi *index card match* pada sub pokok bahasan bangun datar.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui strategi *index card match* pada sub pokok bahasan bangun datar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, pembelajaran menggunakan strategi *index card match* ini memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, utamanya pada layanan peningkatan minat dan prestasi siswa dalam pembelajaran matematika. Jika minat dapat ditingkatkan, maka prestasi

siswa dalam pembelajaran matematika bisa meningkat. Penyampaian materi pelajaran yang menarik akan membuat siswa menjadi tertarik dengan kegiatan belajar mengajar.

Secara khusus, pembelajaran menggunakan strategi index card match ini memberikan kontribusi kepada pembelajaran matematika berupa pentingnya seorang guru mengetahui hambatan yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran matematika sehingga guru dapat mengambil jalan keluar dalam masalah ini.

2. Manfaat Praktis

Sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini memberikan manfaat pada pembelajaran matematika.

a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam meningkatkan minat belajar dan perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam usaha pembenahan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa lebih termotivasi dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.
- 2) Proses pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan dasar dalam bidang matematika.

c. Bagi Sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika.

E. Definisi Istilah

1. Minat Belajar Matematika

Minat belajar matematika adalah rasa suka atau ketertarikan siswa terhadap pelajaran matematika, sehingga mendorong siswa untuk menguasai pengetahuan dan pengalaman, hal tersebut dapat ditunjukkan melalui partisipasi dan keaktifan dalam proses belajar mengajar

Pada penelitian ini sebagai indikator minat belajar yaitu antusias mengerjakan tugas, antusias menjawab pertanyaan, dan antusias bertanya.

2. Prestasi Belajar Matematika

Prestasi Belajar Matematika adalah hasil usaha kegiatan belajar matematika yang telah dicapai oleh siswa pada periode tertentu yang mengakibatkan perubahan dari siswa berupa penguasaan pengetahuan dan kecakapan dalam pembelajaran matematika.

Pada penelitian ini sebagai indikator hasil belajar siswa adalah kemampuan siswa dalam mengerjakan latihan evaluasi mandiri dalam pembelajaran matematika dengan nilai lebih dari \geq KKM (55).

3. 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.

Strategi ini cukup menyenangkan karena mengajak siswa untuk bergerak sehingga membuat siswa tidak jenuh. Strategi ini digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun, materi baru pun dapat diajarkan dengan strategi ini dengan catatan siswa diberi tugas untuk mempelajari topik yang akan diajarkan, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah mempunyai pengetahuan.

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.