

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Sejalan dengan perkembangan masyarakat dewasa ini, pendidikan banyak menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Salah satu hambatannya adalah rendahnya mutu pendidikan di negara ini, sehingga dengan adanya hambatan tersebut akan menjadikan sebuah tantangan bagi pengelola pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Pendidikan bertujuan menumbuh kembangkan potensi manusia agar menjadi manusia dewasa, beradab, dan normal. Pendidikan akan membawa perubahan sikap, perilaku dan nilai-nilai pada individu, kolompok, dan masyarakat. Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompetensi di bidangnya sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Rubiyanto, dkk,2004:1).

Dari observasi pendahuluan yang telah dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Ada beberapa permasalahan antaranya adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman konsep siswa masih rendah, hal itu dapat dilihat dari prestasi belajar siswa yang kurang memuaskan. Sehingga pemahaman

konsep mempunyai peranan yang penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran matematika masih kurang, hal itu dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak memperhatikan pada saat proses pembelajaran di kelas.
3. Siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan.

Pada umumnya permasalahan yang muncul ini dikarenakan adanya beberapa hal. Pertama dalam suatu proses pembelajaran dominasi guru sangat tinggi. Sehingga siswa kurang diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat. Kedua metode mengajar yang digunakan masih konvensional, sehingga komunikasi yang terjadi masih satu arah. Guru jarang ada yang bisa menerapkan metode pembelajaran yang bisa meningkatkan pemahaman konsep siswa dan motivasi belajar di kelas.

Dari permasalahan tersebut, hendaknya guru matematika mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Dari strategi pembelajaran yang ada, strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu melalui strategi pembelajaran aktif ICM (*Index card match*).

Strategi pembelajaran aktif ICM (*Index Card Match*) adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian materi baru juga tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan siswa diberi tugas mempelajari

topik yang akan diajarkan terlebih dahulu sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. (Hisyam Zaini, dkk.2007)

Berdasarkan uraian di atas tentang permasalahan dalam pemahaman konsep dalam matematika, penulis menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif ICM (*Index Card Match*) diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar dalam memahami komponen, menggambar, dan menghitung volume dari benda ruang pada siswa SMA kelas X semester II.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah masalah telah dikemukakan maka dapat dirumuskan penelitian sebagai berikut.

1. Adakah peningkatan pemahaman konsep siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Surakarta pada pokok bahasan ruang dimensi tiga melalui strategi pembelajaran aktif ICM (*Index Card Match*) ?
2. Adakah peningkatan motivasi belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Surakarta pada pokok bahasan ruang dimensi tiga melalui strategi pembelajaran aktif ICM (*Index Card Match*) ?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan permasalahan diatas maka secara garis besar penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Surakarta pada pokok bahasan ruang dimensi tiga melalui strategi pembelajaran aktif ICM (*Index Card Match*).
2. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Surakarta pada pokok bahasan ruang dimensi tiga melalui strategi pembelajaran aktif ICM (*Index Card Match*).

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada pembelajaran matematika utamanya pada Peningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar pada siswa menggunakan strategi pembelajaran aktif ICM (*Index Card Match*).

2. Manfaat praktis

1. Bagi guru khususnya guru bidang studi matematika bahwa strategi pembelajaran aktif ICM (*Index Card Match*) dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi penulis menambah wawasan dan pandangan lingkungan pendidikan.
3. Sedangkan bagi siswa penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar.

4. Untuk Sekolah penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan budaya kerjasama dan meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru dan pada akhirnya kualitas sekolah.

E. Definisi Istilah

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman dalam penelitian ini adalah kesanggupan untuk mengenal fakta, konsep, prinsip dan skill. Meletakkan hal-hal tersebut dalam hubungannya satu sama lain secara benar dan menggunakannya secara tepat pada situasi. Pemahaman meliputi penerimaan dan komunikasi secara akurat sebagai hasil komunikasi dalam pembagian yang berbeda dan mengorganisasi secara singkat tanpa mengubah pengertian.

Menurut Syaiful Sagala (2006:71) menyatakan bahwa konsep merupakan buah pemikiran seseorang atau sekelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sehingga melahirkan produk pengetahuan meliputi prinsip, hukum, dan teori. Konsep merupakan bagian dasar untuk membangun pengetahuan yang mantap karena konsep merupakan bagian dasar ilmu pengetahuan.

2. Motivasi Belajar

Motivasi berpangkal dari kata “ motif “ yang artinya sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi adalah suatu proses untuk mengingat motif–motif perbuatan atau tingkah laku memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan atau keadaan dan kesiapan

dalam diri individu yang tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai suatu tujuan. Menurut Muhammad uzer usman (2000: 28).

Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain:

- 1) Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar. Ini terjadi apabila siswa dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.
- 2) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar. Dalam hal ini erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.
- 3) Motivasi menentukan ketekunan belajar. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar yang terjadi didalam lingkungan pendidikan yang mempelajari tentang cabang ilmu pengetahuan eksak yang terorganisir secara sistematis tentang bilangan dan operasinya, fakta – fakta yang kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk serta struktur – struktur logika sebagai solusi permasalahan dalam kehidupan sehari – hari.

4. Strategi Pembelajaran Index Card Match

Menurut Zaini (2008: 32) menjelaskan bahwa ICM (*index card match*) atau mencari pasangan adalah 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.

Langkah – langkah dari Strategi pembelajaran aktif ICM (*Index Card Match*) yaitu :

- a. Buatlah potong-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas.
- b. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan, setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- d. Pada searoh kertas yang lain tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- e. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- f. Beri setiap siswa satu kertas. Kemudian jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan separoh siswa akan mendapat soal dan separoh yang lain akan mendapat jawaban.

- g. Minta siswa untuk menemukan pasangan merek. Jika telah ada yang menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan, terangkan juga agar mereka tidak memberi tahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- h. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- i. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.