

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari kualitas pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa dan merupakan wahana dalam menerjemahkan pesan-pesan kontribusi serta sarana dalam membangun watak bangsa. Masyarakat yang cerdas akan memberi nuansa yang cerdas pula. Masyarakat bangsa yang demikian merupakan investasi besar untuk berjuang keluar dari krisis dan menghadapi dunia global (Mulyasa, 2007: 3-4).

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang memiliki ciri obyek abstrak, pola pikir deduktif dan konsisten juga tidak dapat dipisahkan dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Belajar matematika membutuhkan pemikiran rasional karena matematika memiliki struktur yang kuat dan jelas konsepnya. Tujuan dari pembelajaran matematika antara lain: 1. Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik suatu kesimpulan, 2. Mengembangkan aktivitas, kreativitas, dan melibatkan imajinasi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran rasa ingin tahu, membuat prediksi, dan dugaan serta coba-coba, 3. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi antara lain

pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, dan diagram dalam menjelaskan gagasan (Menurut Depdiknas dalam Wahyu Prihatini, 2008:2).

Pembelajaran matematika harus dilakukan dengan kondisi dan suasana kelas yang menyenangkan. Apabila kondisi kelas tidak menyenangkan, dikhawatirkan aktivitas belajar matematika akan terganggu. Sehingga mengakibatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang. Materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima siswa dengan baik hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Pembelajaran matematika bagi sebagian besar siswa adalah mata pelajaran yang sulit, hal ini tampak dari rendahnya hasil belajar. Menurut Zulkardi (2003),

Rendahnya hasil belajar dari pandangan negatif siswa terhadap mata pelajaran matematika dikarenakan oleh beberapa hal, diantaranya adalah kurikulum yang padat, materi yang terlalu banyak, media belajar yang kurang efektif, metode pengajaran yang tradisional dan tidak interaktif, serta sistem evaluasi yang buru-buru.

Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, diterapkan berbagai strategi yang bervariasi. Menurut Russfendi (1988:285) “tujuan dari penyajian bermacam-macam strategi mengajar dan aplikasinya dalam pembelajaran matematika adalah agar siswa dan guru mampu memiliki pengetahuan yang luas tentang strategi-strategi dan memiliki ketrampilan untuk memilikinya”. Salah satunya strategi yang

akan diterapkan yaitu pembelajaran matematika dengan strategi *Index Card Match* dan *Two Stay Two Stray*.

Strategi *Index Card Match* adalah strategi pembelajaran yang dalam penerapannya siswa dilatih untuk mencari pasangan dari kartu yang dibawanya dengan teman yang mempunyai kartu dari soal maupun dari pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa diharapkan dapat berusaha mencari solusi yang sudah disiapkan sehingga siswa dituntut untuk lebih aktif secara langsung dalam proses pembelajaran.

Strategi *Two Stay Two Stray* adalah strategi pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi ke kelompok lain. Strategi pembelajaran ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia didik. Dengan demikian siswa belajar matematika tidak hanya mendengar, guru tidak menerangkan saja. Namun, diperlukan keaktifan siswa didalam proses belajar mengajar. Sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti ingin mengadakan penelitian tentang "Studi Komparasi Strategi *Index Card Match* dan *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Sambeng 1 Tahun Ajaran 2011/2012".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian antara lain:

1. Hasil belajar matematika siswa yang cenderung rendah.
2. Siswa menganggap pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit.
3. Selama ini pembelajaran matematika sering terjadi komunikasi satu arah.
4. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga membuat siswa merasa bosan.
5. Kurang diperhatikannya aktivitas siswa oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian dapat terarah dan tidak luas jangkauannya maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD N Sambeng I yang menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* dan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

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

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan antara strategi pembelajaran *Index Card Match* dan *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD N Sambeng 1 tahun ajaran 2011/2012?
2. Strategi manakah yang lebih baik antara menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD N Sambeng 1 tahun ajaran 2011/2012?

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

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui perbedaan antara strategi pembelajaran *Index Card Match* dan *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD N Sambeng 1 tahun ajaran 2011/2012.
2. Mengetahui strategi yang lebih baik antara menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD N Sambeng 1 tahun ajaran 2011/2012.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat hasil penelitian secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan ataupun kualitas pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD N Sambeng 1.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan kegiatan belajar.
- 3) Mengoptimalkan kemampuan berfikir, kerja sama, tanggung jawab dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

#### b. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai informasi dan pertimbangan mengenai penggunaan strategi pembelajaran *Index Card Match* dan *Two Stay Two Stray*.
- 2) Sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan memberi alternatif kepada guru matematika

dalam menentukan pendekatan yang tepat digunakan dalam mengajar.

c. Bagi Peneliti

- 1) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan strategi pembelajaran *Index Card Match* dan *Two Stay Two Stray*.
- 2) Untuk mendapatkan gambaran tentang hasil belajar matematika melalui penggunaan strategi pembelajaran *Index Card Match* dan *Two Stay Two Stray*.