

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

“Pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan” (Syah, 2010:10). Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreatifitas bangsa itu sendiri dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada di dalamnya. Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap, melainkan suatu hal yang dinamis, sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus menerus. Perubahan dalam pendidikan dapat dilakukan dengan metode mengajar, buku-buku pelajaran, alat-alat laboratorium, maupun materi-materinya.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi khususnya teknologi informasi saat ini telah memberikan dampak positif dalam semua aspek kehidupan manusia termasuk juga aspek pendidikan. Menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi tersebut dituntut sumber daya yang handal dan mampu berkompetensi secara global, sehingga diperlukan keterampilan yang tinggi yang melibatkan pemikiran yang kritis, sistematis, logis, kreatif, dan kemauan bekerjasama

yang efektif. Cara berpikir semacam ini dapat dikembangkan melalui pendidikan matematika.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran matematika di sekolah lebih banyak dibandingkan pelajaran lain. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas, bahkan sampai jenjang Perguruan Tinggi, karena pendidikan matematika merupakan salah satu fondasi dari kemampuan *sains* dan teknologi.

Menurut Abdurrahman (2003:13) “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 persoalan”. Proses pembelajaran membutuhkan metode yang tepat. Kesalahan dalam menggunakan metode dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan.

Selama ini kita mungkin menerima begitu saja pengajaran matematika di sekolah, tanpa mempertanyakan mengapa atau untuk apa matematika harus diajarkan. Banyak siswa yang menganggap matematika sulit baginya, sehingga tidak jarang muncul keluhan bahwa matematika hanya membuat pusing siswa dan juga orang tuanya, bahkan dianggap sebagai momok yang menakutkan dan menyeramkan oleh sebagian besar siswa. Begitu beratnya gelar yang disandang matematika yang membuat kekhawatiran pada prestasi belajar matematika siswa. Faktor lain yang juga ikut mempengaruhi adalah

metode pembelajaran matematika yang konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Dengan adanya metode konvensional tersebut terkadang membuat siswa justru tidak paham dengan apa yang telah disampaikan guru, kemudian muncullah sikap malas dan tidak berani untuk bertanya. Dari masalah-masalah tersebut yang menyebabkan banyak siswa tidak berminat pada mata pelajaran matematika dan berusaha menghindarinya.

Dari beberapa masalah tersebut faktor penyebab yang paling pokok adalah siswa merasa matematika merupakan pelajaran yang sulit baginya, hal ini dikarenakan siswa tidak berminat terhadap mata pelajaran tersebut serta penggunaan metode yang konvensional sehingga siswa terasa bosan, antusias siswa kurang, menyepelkan dan tidak mau bertanya walaupun mereka belum jelas. Menurut Syah (2010:133), “minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Minat selalu beriringan dengan motivasi. Dengan adanya minat belajar yang besar maka akan cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, begitu juga sebaliknya. Apabila siswa memiliki minat belajar yang rendah maka prestasi pun juga akan cenderung rendah. Hal tersebut berarti bahwa minat sangat berpengaruh sekali terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Dari hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri Banyuagung I Surakarta khususnya pembelajaran matematika ternyata guru hanya menggunakan teknik ceramah, materi cenderung dikuasai oleh guru dan kondisi siswa yang kurang berminat dalam pembelajaran. Ketika dalam pembelajaran ada sebagian siswa yang bermain sendiri dan

cerita dengan teman sebelahnya. Hal ini jelas sangat berakibat buruk bagi perkembangan pendidikan matematika ke depan. Oleh karena itu, perubahan proses pembelajaran matematika yang menyenangkan dan menarik harus menjadi prioritas utama.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, perlu dikembangkan suatu strategi yang menarik, menghibur, dapat meningkatkan semangat dan aktivitas siswa dalam belajar, sehingga dapat mencapai tujuan belajar matematika. Berhasil tidaknya seorang guru dalam suatu proses belajar mengajar ditandai dengan antusias siswa dalam proses belajar mengajar, seperti: siswa memperhatikan guru, siswa aktif bertanya, dan memperhatikan penjelasan guru. Dengan adanya hal tersebut menandakan bahwa siswa dapat termotivasi dan berminat untuk mengikuti pembelajaran tersebut, sehingga akan berdampak baik pada prestasi belajar siswa. Selain itu, juga berakibat pada tingkat pemahaman serta penguasaan materi yang disampaikan.

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. Salah satu strategi yang dapat merangsang minat dan meningkatkan keaktifan siswa adalah strategi *Index Card Match* (ICM). Strategi *Index Card Match* (Mencari Pasangan) adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas. Menurut Silberman (2007:240), "*Index Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk

meninjau ulang materi pelajaran, ia membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas”. “Namun demikian, materi baru pun dapat diajarkan dengan strategi ini tetapi terlebih dahulu peserta didik mempelajari materi yang diajarkan, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan” (Zaini, 2008:32).

Dalam strategi pembelajaran *Index Card Match* 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 ini bisa digunakan sebagai strategi alternatif yang dirasa lebih memahami karakteristik siswa yang berbeda-beda. Karakteristik yang dimaksud di sini adalah bahwa siswa menyukai belajar sambil bermain, sehingga dalam proses belajar mengajar, guru harus bisa membuat siswa merasa tertarik dan senang terhadap materi yang disampaikan sehingga nantinya tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, perlu dilakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN STRATEGI *INDEX CARD MATCH* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI SD NEGERI BANYUAGUNG I SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2012/2013”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Apakah penerapan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri Banyuwangi I Surakarta tahun pelajaran 2012/2013?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu: untuk meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri Banyuwangi I Surakarta tahun pelajaran 2012/2013 dengan menerapkan strategi *Index Card Match*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tersebut juga mempunyai manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan kajian dalam menambah pengetahuan mengenai strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran dengan strategi *Index Card Match*.

b. Penelitian yang diadakan sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya matematika, yang

selanjutnya strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat diterapkan di kelas lain.