

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Setiap manusia membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dan mengubah tingkah lakunya menuju ke arah lebih baik yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Penerapan dari pendidikan tersebut yaitu proses belajar mengajar yang kemudian dikenal dengan istilah proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terjadi hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Dalam interaksi tersebut guru berperan sebagai pengajar, pendidik, pembimbing, dan fasilitator. Sehingga guru dituntut untuk mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Minat mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Minat merupakan suatu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan terus-menerus dan disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situlah akan diperoleh kepuasan (Slameto, 2003: 57).

Sebagai yang terlibat langsung, siswa dituntut keaktifannya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang hanya ditandai oleh keaktifan guru sedang peserta didik hanya pasif, pada hakekatnya disebut mengajar. Demikian pula pembelajaran, dimana peserta didik saja yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya secara baik dan terarah, maka ia hanya disebut belajar. Jadi, pembelajaran itu merupakan perpaduan antara aktifitas mengajar dan belajar (Ahmad Rohani, 2004: 4-5).

Berkaitan dengan masalah di atas, pembelajaran yang terjadi di kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 2 Surakarta ditemukan berbagai masalah saat peneliti melakukan observasi pendahuluan, diantaranya yaitu masih rendahnya minat dan keaktifan belajar siswa. Dari hasil observasi pendahuluan diperoleh data sebagai berikut: 1) banyaknya siswa yang memiliki minat dalam pembelajaran matematika diantaranya yaitu siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika sebanyak 26.08%, siswa yang berminat dalam mengerjakan tugas sebanyak 30.43%, siswa yang berminat dalam mengajukan pertanyaan sebanyak 21.74%, 2) banyaknya siswa yang aktif dalam pembelajaran matematika diantaranya yaitu siswa yang berani mengungkapkan ide atau gagasannya sebanyak 8.7%, siswa yang aktif dalam mengajukan pertanyaan sebanyak 21.74%, siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan sebanyak 34.78%, siswa yang berani mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas sebanyak 13.04%.

Peran guru dalam proses pembelajaran matematika sangat dominan sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif. Pembelajaran hanya berpusat

pada guru (*teacher centered learning*) dan guru belum menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif. Guru hanya menerangkan di depan kelas, sehingga siswa hanya mendengarkan, membaca, dan mencatat materi pelajaran. Akibatnya, minat dan keaktifan belajar matematika siswa kurang optimal serta siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, hendaknya guru mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk lebih memiliki minat dan keaktifan dalam belajar matematika. Maka, alternatif tindakan yang dapat ditawarkan yaitu tindakan pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu melalui strategi pembelajaran *Index Card Match*.

Index Card Match atau mencari pasangan merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa 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 (Zaini, 2008: 67-68).

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* sebagai salah satu upaya meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah minat belajar matematika pada siswa kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2013/2014 dapat meningkat setelah dilakukan penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match*?
2. Apakah keaktifan belajar matematika pada siswa kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2013/2014 dapat meningkat setelah dilakukan penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match*?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
 - a. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
 - b. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Tujuan Khusus
 - a. Untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui strategi pembelajaran *Index Card Match*.
 - b. Untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa melalui strategi pembelajaran *Index Card Match*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Menemukan pengetahuan baru tentang upaya peningkatan minat dan keaktifan belajar matematika siswa melalui strategi *Index Card Match*.
- b. Sebagai alternatif untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar matematika pada siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas belajar siswa.
- 2) Dapat membantu siswa dalam memperbaiki cara belajar dan meningkatkan minat serta keaktifan belajar matematika.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Dapat membantu guru dalam mengoptimalkan model pembelajaran untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar matematika.
- 2) Bersama guru matematika yang lain, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki layanan pembelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah yaitu sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan dalam memberikan layanan pembinaan yang berkelanjutan dan peningkatan profesionalisme guru.

d. Manfaat bagi peneliti yaitu untuk menambah pengetahuan tentang strategi pembelajaran dan penerapannya dalam pembelajaran.