

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia selalu diusahakan agar lebih maju dan berkualitas. Berbagai upaya tengah dilakukan untuk mengembangkan potensi-potensi yang harus dikuasai oleh gurudalam menyalurkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik guna mengembangkan bakat, minat serta potensi yang dimiliki peserta didik. Hal ini dilakukan dengan tujuan mewujudkan pembangunan pendidikan nasional dengan sempurna karena diisi oleh generasi muda yang berkualitas. Menurut Basri (2013: 14-15) menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dan sistematis untuk membantu, memotivasi, membina, dan membimbing peserta didik untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik. Inti dari pendidikan adalah proses pendewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin), baik oleh orang lain maupun dirinya sendiri, dalam arti tuntutan agar peserta didik memiliki kepercayaan berpikir, berbicara, merasa, dan bertindak serta bertanggung jawab penuh dalam setiap tindakan dan perilaku kehidupannya sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran peserta didik kurang dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran Matematika hanya menggunakan metode ceramah, tidak menggunakan strategi-strategi dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Sehingga informasi materi yang disampaikan oleh guru menjadi kurang inovatif dan bagi peserta didik pembelajaran cenderung membosankan. Akibatnya peserta didik datang ke sekolahnya mendengarkan ceramah dari guru tanpa melakukan kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelas IV SD N 5 Ketro Karangrayung Grobogan mengatakan bahwa, peserta didik merasa Matematika merupakan pelajaran yang tidak menyenangkan karena berhubungan dengan angka dan perhitungan yang menyulitkan sehingga akan mempengaruhi hasil belajar. Dalam meningkatkan hasil belajar, maka harus diadakan suatu perubahan dimana akan menghasilkan

sebuah prestasi yang lebih baik dari sebelumnya. Menurut Bruner dalam Heruman (2007: 4) dalam metode penemuannya mengungkapkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran matematika peserta didik harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya. Oleh karena itu, materi disajikan kepada peserta didik bukan dalam bentuk hasil akhir dan tidak diberitahukan cara penyelesaiannya. Dalam pembelajaran ini, guru harus lebih banyak berperan sebagai pembimbing dibandingkan sebagai pemberi tahu. Jadi dalam mengerjakan tugas Matematika, guru hanya mengarahkan cara penyelesaian kepada peserta didik.

Pendapat tersebut sesuai dengan model pembelajaran *Active Learning* yang berguna untuk melatih keaktifan peserta didik dalam mencari informasi materi pelajaran. Menurut Gagne dalam Dahar (2012: 2) “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Dapat disimpulkan bahwa belajar itu harus ada perubahan perilaku dan prestasi yang dalam prosesnya akan membutuhkan waktu. Dengan menggunakan strategi-strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik, maka akan terjadi perubahan yaitu peserta didik yang sebelumnya pasif akan menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Jika peserta didik dilibatkan aktif dalam pembelajaran, maka peserta didik mampu belajar memecahkan masalah, berani mengeluarkan pendapatnya dengan percaya diri, bekerja sama dan berdiskusi dengan kelompoknya. Strategi yang dapat digunakan pada mata pelajaran Matematika adalah *True or False* dan *Index Card Match*.

Menurut Zaini (2008: 24) menyatakan bahwa “Strategi *True or False* merupakan aktifitas kolaboratif yang dapat mengajak peserta didik untuk terlibat ke dalam materi pembelajaran Strategi ini menumbuhkan kerjasama tim, berbagi pengetahuan dan belajar secara langsung”. Menurut Silberman (2013: 81) strategi *True or False* merupakan “Aktivitas kolaboratif yang menstimulasi keterlibatan secara cepat dalam materi pelajaran. Aktivitas ini memungkinkan pembentukan tim, pertukaran pengetahuan, pembelajaran terjadi dengan segera”.

Gambaran dari strategi ini adalah peserta didik secara berpasangan diberikan kartu pernyataan tentang materi pelajaran yang isinya benar atau salah. Kemudian peserta didik mengidentifikasi pernyataan tersebut benar atau salah dan membahasnya bersama guru. Kelebihan strategi ini adalah melatih peserta didik berani berpendapat dan bertanggungjawab atas pendapatnya. Pembelajaran dengan menerapkan strategi ini membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Terkait strategi selanjutnya menurut Zaini (2008: 67) menyatakan bahwa “Strategi *Index Card Match* Ini adalah 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”. Menurut Silberman (2013: 196) menyatakan bahwa, Strategi *Index Card Match* merupakan cara yang aktif dan menyenangkan untuk mempelajari kembali materi pelajaran. Dengan cara ini, peserta didik bekerja secara berpasangan dan memberikan kuis kepada teman-teman sekelasnya. Gambaran dari strategi ini adalah membagikan satu kartu ke setiap peserta didik. Jelaskan bahwa ini adalah latihan mencocokkan. Beberapa peserta didik mendapat pertanyaan yang meninjau kembali materi pelajaran di kelas, dan siswa lainnya mendapatkan jawabannya. Mintalah peserta didik untuk mencari pasangan kartu masing-masing. Kelebihan strategi ini adalah menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar.

Penerapan kedua strategi pembelajaran untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas IV di SD N 5 Ketro Karangrayung Grobogan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan diadakan penelitian yang berjudul “Studi Komparasi Strategi *True or False* dengan *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD N 5 Ketro Karangrayung Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Peran guru saat mengajar yang kurang efektif dalam memberikan materi kepada peserta didik.
2. Dalam penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah.
3. Peserta didik kurang menyukai pelajaran Matematika, sehingga dalam pembelajaran mereka tidak dapat menyerap materi yang telah disampaikan oleh guru.
4. Suasana pembelajaran yang cenderung membosankan, sehingga tidak menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian dapat terfokus, maka perlu adanya pembatasan masalah. Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran yang digunakan terbatas pada strategi *True or False* dan *Index Card Match*.
2. Hasil belajar peserta didik yang diteliti terbatas pada hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV di SD N 5 Ketro Karangrayung Grobogan Tahun 2015/2016.
3. Pelajaran Matematika yang diteliti terbatas pada materi pecahan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Adakah perbedaan hasil belajar Matematika dengan menggunakan strategi *True or False* dan *Index Card Match* pada peserta didik kelas IV SD N 5 Ketro Karangrayung Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Manakah yang lebih baik antara penggunaan strategi *True or False* dan *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika pada peserta didik kelas IV SD N 5 Ketro Karangrayung Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016.

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

Sesuai dengan perumusan dan pembatasan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar Matematika dengan menggunakan strategi *True or False* dan *Index Card Match* pada peserta didik kelas IV SD N 5 Ketro Karangrayung Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui manakah yang lebih baik antara penggunaan strategi *True or False* dan *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika pada peserta didik kelas IV SD N 5 Ketro Karangrayung Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini mampu memperkuat teori yang sudah ada dalam bidang pendidikan khususnya penggunaan strategi yang kreatif yaitu strategi *True or False* dan *Index Card Match* pada pembelajaran Matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk mencari alternatif dalam pembelajaran Matematika.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, dan sekolah.

a) Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah memiliki inisiatif untuk mengadakan pelatihan penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif diantaranya strategi *True or False* dan *Index Card Match*.

b) Bagi Guru

Sebagai sumber referensi dalam pengembangan penelitian proses pembelajaran menggunakan strategi-strategi pembelajaran, agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif.

c) Bagi peneliti

Sebagai sarana untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV SD dengan menggunakan strategi *True or False* dan strategi *Index card Match*. Penelitian yang dilaksanakan dengan terjun langsung ke lapangan untuk mengetahui hasilnya.