

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek yang penting bagi kehidupan manusia serta memiliki peranan dalam usaha mengembangkan potensi diri manusia. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecedasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003: 5).

Pendidikan di sekolah tidak akan luput dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dengan siswa. Dalam hal ini guru berperan sebagai pendidik yang bertugas memberi pendidikan bagi siswa serta bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan siswa berperan sebagai peserta didik yang bertugas untuk belajar melalui pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

“Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peran penting dalam dunia pendidikan karena matematika diajarkan di institusi – institusi pendidikan, baik ditingkat SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi” (Nurul Astuty Yensi. B, 2012: 24). Hal ini dapat dilihat dari jam pelajaran matematika di sekolah yang mempunyai jam lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lain, sehingga matematika juga ditetapkan menjadi salah satu mata pelajaran wajib.

Hasil belajar matematika itu penting. Hal ini dikarenakan bahwa hasil belajar matematika digunakan sebagai tolak ukur apakah pembelajaran yang selama ini dilakukan berhasil atau tidak. Menurut Heri Prianto (2013 : 95)

hasil belajar adalah “Kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjaadi mengerti)”. Namun pada realitanya hasil belajar matematika belum sesuai harapan. Berdasarkan daftar nilai pada siswa kelas VII B SMP N 1 Mojosongo Boyolali diperoleh data bahwa banyak siswa yang hasil belajarnya belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimal, dari 26 siswa diperoleh 61,54 % siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 75. (Analisis dokumen daftar nilai ujian akhir semester gasal).

Keaktifan belajar dalam proses pembelajaran matematika sangatlah penting dan sangat berpengaruh terhadap peran aktif siswa dalam belajar, hal ini dikarenakan belajar tidak hanya proses transfer ilmu yang dilakukan oleh guru kepada siswa, tetapi juga siswa dituntut untuk berperan aktif didalamnya. Menurut pendapat Zaini, dkk (2008: 14) dengan pembelajaran aktif, siswa secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari kedalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Aktivitas ini dapat menunjukkan adanya keinginan siswa untuk belajar.

Kurangnya keaktifan belajar siswa pada saat pembelajaran juga dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika. Masalah kurangnya keaktifan dikarenakan jarang sekali siswa bertanya atau mengerjakan soal di depan kelas ketika proses pembelajaran, walaupun sudah diberi kesempatan oleh guru. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui banyaknya siswa yang aktif dalam pembelajaran matematika diantaranya yakni jumlah siswa yang berani mengajukan pertanyaan di dalam kelas sebanyak 1 orang (3,85%), siswa yang berani dan mampu menjawab pertanyaan dari guru sebanyak 2 orang (7,69%), kemudian siswa yang berani mengerjakan soal di depan kelas sebanyak 4 orang (15,38%), dan tidak ada satupun siswa yang berani mengemukakan pendapat. Sehingga tidak sedikit siswa yang merasa kesulitan ketika dihadapkan dengan soal matematika.

Faktor penyebab kurangnya keaktifan dan hasil belajar matematika kali ini diantaranya bersumber dari guru dan siswa. Faktor penyebab dari guru yaitu strategi mengajar yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran matematika kurang optimal. Guru masih menggunakan strategi konvensional dalam pembelajaran dan guru lebih mendominasi dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang antusias dalam belajar. Oleh sebab itu, pada proses pembelajaran matematika tidak tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi. Selain dari guru, juga bersumber dari siswa sendiri. Faktor penyebab yang bersumber dari siswa yaitu kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran matematika. Keaktifan belajar matematika dirasa masih rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

Guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran yang dipilih dengan materi yang akan diajarkan agar siswa tidak merasa bosan. Apabila guru kurang tepat dalam memilih strategi pembelajaran maka siswa akan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran serta akan mengakibatkan keaktifan belajar siswa menjadi rendah yang berdampak pada hasil belajar matematika yang juga akan rendah. Berdasarkan penyebab yang paling dominan dapat diajukan alternatif tindakan yaitu dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM).

Strategi *Index Card Match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana kartu tersebut berisi soal sekaligus jawabannya. Model mencari pasangan kartu menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya, namun materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan materi ini (Agus Suprijono 2010:120). Strategi *Index Card Match* memiliki beberapa kelebihan, yaitu: 1. menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar; 2. materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa; 3. mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan; 4. mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar; 5. penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain. Dengan demikian strategi

Index Card Match dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika.

Berdasarkan akar penyebab di atas, guru dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan. Untuk mengatasi masalah tersebut, dapat diajukan alternatif tindakan yaitu dengan menggunakan strategi *Index Card Match* (ICM). Oleh karena itu, peneliti berusaha untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika menggunakan strategi *Index Card Match* (ICM).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan tiga permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Apakah proses pelaksanaan pembelajaran matematika dengan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika ?
2. Apakah ada peningkatan keaktifan belajar matematika setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *Index Card Match* ?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar matematika setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *Index Card Match* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk.

1. Mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran matematika dengan strategi *Index Card Match* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika.
2. Mendeskripsikan proses peningkatan keaktifan belajar matematika setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *Index Card Match*.
3. Mendeskripsikan proses peningkatan hasil belajar matematika setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *Index Card Match*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberi gambaran kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui strategi *Index Card Match*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa proses pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar matematika.
- b. Bagi guru hasil penelitian ini diharapkan sebagai masukan dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika.
- c. Bagi sekolah penelitian ini memberikan perbaikan dalam strategi pembelajaran matematika.