

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA DENGAN
STRATEGI PEMBELAJARAN *CARD SORT* DI KELAS IV SEMESTER I
SD WONOKERTO 3
(PTK Di SD N Wonokerto 3 Tahun Ajaran 2008/2009)**

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

Pendidikan Matematika



Oleh :

MAMIK PURWITOSARI

A 410 050 196

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2009

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia semakin dimanjakan dalam memenuhi kepuasan dan kebutuhan hidupnya. Manusia semakin mudah dalam mendapatkan informasi dan mendapatkan manfaat yang banyak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Misalnya, zaman dahulu manusia masih menggunakan hewan sebagai kendaraan namun saat ini manusia mempunyai beberapa pilihan alat transportasi yang lebih cepat, aman dan nyaman seperti mobil, sepeda motor, pesawat terbang, kapal dan lain-lain.

Kebutuhan manusia selalu berubah seiring perkembangan zaman yang semakin modern, namun semua itu dapat terpenuhi seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi harus memiliki prioritas yang penting dalam kelangsungannya untuk bertahan dalam situasi dan kondisi yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Ilmu pengetahuan dan teknologi tidak akan berkembang dan tidak dapat dinikmati begitu saja tanpa adanya pemikiran, kreativitas, keaktifan dan kerja keras dari manusia. Manusia dapat memperoleh dan mengembangkan pemikiran, keaktifan dan kreativitas yang dimilikinya dalam dunia pendidikan.

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki seseorang melalui kegiatan pembelajaran. Dibutuhkan

sikap aktif, kreatif, inovatif dan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran agar apa yang ada dan telah dipelajari dapat ditangkap atau diterima dengan baik.

Dalam pendidikan formal (sekolah) misalnya siswa diajarkan untuk disiplin, aktif, kreatif, berpikir kritis dan bertanggung jawab. Hal inilah yang dibutuhkan untuk mengembangkan pemikiran dan kreatifitas yang dimiliki oleh manusia. Selain itu juga dibutuhkan kemampuan untuk berpikir sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.

Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya interaksi antara guru dan siswa. Tidaklah mudah antara guru dan siswa untuk berinteraksi secara aktif. Masih ada guru yang bersifat otoriter dalam mengajar, dimana guru harus begini begitu padahal kualitas guru pun masih diragukan. Akibatnya siswa justru menjadi korban ketidaktahuan guru. Pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan menerangkan, memberi contoh mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru. Model ini menekankan pada menghafal konsep dan prosedur matematika guna menyelesaikan soal. Model pembelajaran ini disebut model mekanistik (Freudhental, 1973). Guru bergantung pada metode ceramah, siswa pasif, sedikit tanya jawab, siswa mencatat dari papan tulis dan mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Kurikulum pendidikan Indonesia telah mengembangkan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Matematika

merupakan pelajaran abstrak, menurut Sobel dan Maletsky dalam bukunya *Mengajar Matematika* (2001: 1-2) umumnya guru matematika menggunakan waktu pelajaran dengan kegiatan membahas tugas-tugas yang lalu, memberi pelajaran baru dan memberi tugas lagi kepada siswa. Strategi pembelajaran yang kurang tepat dan renggangnya interaksi antara siswa dan guru bisa menjadi salah satu penyebab lemahnya tingkat keaktifan belajar matematika. Rendahnya keaktifan belajar siswa juga bisa menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar matematika.

Pembelajaran tersebut diatas nampaknya juga terjadi di Sekolah Dasar Negeri Wonokerto 3 kabupaten Ngawi, dimana kegiatan pembelajaran masih dilakukan dengan konvensional. Pembelajaran konvensional baik tapi lebih membuat siswa pasif. Guru mengajar dengan menerangkan, memberi contoh soal, dan memberi soal yang sejenis. Ini bisa membuat pelajaran menjenuhkan, membuat siswa tidak semangat dan keaktifan belajar siswa pun rendah. Berkaitan dengan pembelajaran tersebut, terlihat keragaman masalah dalam proses belajar mengajar matematika sebagai berikut: 1) keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran kurang atau belum nampak, 2) siswa jarang mengajukan pertanyaan walaupun telah diminta oleh guru jika ada hal-hal yang belum paham atau kurang jelas, 3) keaktifan siswa dalam menyelesaikan soal latihan masih kurang, dan 4) kurangnya keberanian siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas. Pembelajaran konvensional tersebut nampaknya kurang tepat untuk proses pembelajaran pada siswa kelas IV SD dimana sifat siswa Sekolah Dasar yang umumnya masih suka bermain.

Pengelolaan pembelajaran yang efektif akan menjadi titik awal keberhasilan dalam pembelajaran hal ini berarti meningkatnya prestasi belajar khususnya matematika. Menurut Ahmad Rohani (2004: 6) dalam bukunya *Pengelolaan Pembelajaran* menyatakan pembelajaran yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif.

Mel Silberman (2007: 157) seorang profesor dibidang kajian psikologi telah ikut membangun perkembangan pendidikan. Dalam bukunya *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif* telah menulis 101 strategi pembelajaran aktif, salah satunya adalah *card sort* (memilah dan memilih kartu atau sortir kartu). *Card sort* adalah strategi pembelajaran yang mengajak siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melalui aktifitas-aktifitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran.

Keaktifan siswa dalam belajar perlu mendapatkan sorotan. Sistem kurikulum sekarang ini menuntut siswa agar selalu lebih aktif dalam belajar. Agar belajar matematika menjadi bermakna tidak cukup hanya dengan mendengar, melihat dan mencatat apa yang ada dipapan tulis dan apa yang didengar, Tetapi harus melakukan aktifitas (membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan, mengkomunikasikan, presentasi diskusi, dll).

Dengan keaktifan diharapkan dapat mengubah cara berpikir siswa tentang matematika yang menyenangkan sehingga berujung pada peningkatan prestasi belajar matematika.

Sekolah dasar adalah tempat awal siswa memperoleh pengetahuan dasar matematika. Hendaknya siswa sekolah dasar diajarkan matematika dengan menyenangkan sehingga mereka akan menganggap bahwa matematika itu mudah, sehingga mereka akan senang belajar matematika. Menurut Daniel Muijs dan David Reynolds (2008: 343) matematika merupakan pelajaran yang penting karena matematika mempunyai peran dalam perolehan keterampilan berpikir logis, dan peran matematika sebagai komponen krusial dari bidang-bidang sains lainnya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang peningkatan keaktifan belajar matematika dengan strategi pembelajaran *card sort* dikelas IV SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah penerapan strategi pembelajaran *card sort* dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika pada siswa kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan bagian yang penting dari suatu penelitian, karena akan menentukan arah dari hasil penelitian secara terperinci. Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa dengan strategi pembelajaran *card sort* pada siswa kelas IV SD.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak yang terkait. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan alternatif pilihan mengenai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yaitu melalui strategi pembelajaran *card sort*.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa melalui strategi pembelajaran *card sort*. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk guru, siswa dan sekolah.

- a. Bagi guru, dapat memperluas pengetahuan tentang strategi pembelajaran dan mempermudah usaha guru dalam menjelaskan materi pelajaran matematika kepada siswa agar lebih mudah dipahami.
- b. Bagi siswa, dengan adanya strategi pembelajaran *card sort* ini dapat membangkitkan minat belajar, mempercepat daya serap terhadap materi yang disampaikan dan meningkatkan keaktifan belajar matematika.
- c. Bagi sekolah hasil penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika.