

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan tidak disukai oleh siswa. Hal ini sesuai dengan hasil observasi siswa kelas IV SD Negeri 2 Mranggen yang menyatakan bahwa 45 % siswa tidak menyukai pelajaran matematika dan merasa sulit untuk mengikutinya. Oleh karena itu hasil pembelajaran matematika tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung meliputi semua aktifitas yang memberikan materi pelajaran kepada siswa agar siswa mempunyai kecakapan dan pengetahuan memadai yang dapat memberi manfaat dalam kehidupannya. Dalam proses pembelajaran matematika di SD Negeri 2 Mranggen selain melibatkan pendidik dan siswa secara langsung juga diperlukan pendukung yang lain yaitu : media pembelajaran yang memadai, penggunaan metode yang tepat serta situasi dan kondisi lingkungan yang menunjang.

Akan tetapi, kenyataan yang ada pembelajaran Matematika di SD Negeri 2 Mranggen masih memprihatinkan banyak siswa yang enggan dan kurang bermotivasi untuk mempelajari dan menyeleksi soal-soal matematika, kesulitan belajar matematika sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Melihat kenyataan tersebut penulis memiliki upaya agar kemampuan hasil pembelajaran menjumlah pecahan dapat meningkat. Hal ini disebabkan oleh guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Mranggen juga di sebabkan karena metode pembelajaran guru masih tergolong *teacher centered* atau pembelajaran yang terpusat pada guru yang menggunakan metode tradisional sehingga mengakibatkan siswa menjadi terbiasa pasif dan kurang kritis. Kecepatan guru dalam menjelaskan materi tidak sebanding kecepatan pemahaman materi oleh siswa. Siswa hanya menerima apa yang diberikan guru tanpa ada interaksi antar siswa dalam proses belajar. Hal tersebut kurang sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan yang merekomendasikan pembelajaran *student centered* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa lebih aktif dalam proses belajar sehingga diharapkan hasil belajar siswa menjadi tinggi.

Salah satu usaha untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika yaitu dengan menggunakan strategi *Index Card Match*. *Index Card Match* adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan tehnik mencari pasangan kartu indeks yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenal konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Untuk itulah penulis perlu melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika melalui

strategi *Index Card Match* pada SD Negeri 2 Mranggen Klaten Tahun pelajaran 2012/2013.

B. Pembatasan Masalah

Agar hasil penelitian tindakan kelas ini lebih optimal dan permasalahan yang dikaji tidak menyimpang dari tujuan penelitian maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Materi yang akan dibahas adalah pembelajaran matematika tentang bilangan pecahan.
2. Model pembelajaran yang akan digunakan adalah pembelajaran dengan menggunakan strategi *Index Card Match*.
3. Hal yang ingin ditingkatkan adalah kreativitas dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Mranggen Kecamatan Jatinom Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2012/2013.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan perumusan diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan kreativitas pada pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Mranggen Kecamatan Jatinom Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2012/2013 ? “.
2. Apakah penggunaan strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri

2 Mranggen Kecamatan Jatinom Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2012/2013 ? “.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan diatas, tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Tujuan Umum : Meningkatkan Kreativitas dan hasil belajar matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* di SD Negeri 2 Mranggen Kecamatan Jatinom Kabupaten Klaten.
2. Tujuan Khusus :
 - a. Meningkatkan kreativitas pada pelajaran matematika tentang bilangan pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Mranggen Kecamatan Jatinom dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match*.
 - b. Meningkatkan hasil belajar matematika tentang bilangan pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Mranggen Kecamatan Jatinom dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Ada teori meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match*.
 - b. Sebagai dasar penelitian selanjutnya.
2. Manfaat secara praktis antara lain :

- a. Manfaat bagi siswa yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika tentang bilangan pecahan dan lambangnya, memudahkan penyerapan materi pelajaran, mengembangkan keberanian dalam mengemukakan pendapat, mampu berfikir lebih kritis, melatih kerja sama antar siswa dalam belajar matematika.
- b. Bagi peneliti yaitu sebagai masukan untuk lebih berfikir kreatif menghadapi masalah-masalah pembelajaran.
- c. Bagi Teman sejawat yaitu sebagai bahan masukan bagi teman sejawat dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelas.
- d. Bagi Sekolah yaitu dengan hasil penelitian ini diharapkan SD Negeri 2 Mranggen dapat lebih meningkatkan kualitas serta hasil belajar matematika siswa meningkat dan perlu dicoba atau diterapkan pada mata pelajaran lain.