

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan kehidupan dan perkembangan bangsa. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Menurut Trianto (2007: 1) pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang seharusnya terjadi setiap waktu sesuai dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat secara terus menerus untuk kehidupan masa depan yang lebih baik.

Matematika merupakan ilmu dasar yang sangat diperlukan untuk landasan bagi teknologi dan pengetahuan modern. Hal tersebut senada dengan pendapat Soedjadi (2000: 42) bahwa matematika disebut sebagai ratunya ilmu, sehingga matematika merupakan kunci utama dari pengetahuan-pengetahuan lain yang dipelajari di sekolah. Dengan demikian matematika menjadi mata pelajaran yang

sangat penting dalam pendidikan dan wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Adapun tujuan mata pelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama (SMP) berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika SMP Negeri 1 Seyegan pada tanggal 2 Agustus 2016 diperoleh informasi bahwa ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, hanya 3-5 siswa yang berani bertanya ketika mereka belum paham ataupun jelas dengan materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian, ketika guru memberikan pertanyaan atau soal terkait materi yang telah diajarkan, banyak siswa yang cenderung diam dan bahkan tidak memberikan pendapat atau jawaban. Hal tersebut dimungkinkan karena siswa takut salah ketika memberikan pendapat ataupun jawaban.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMPN 1 Seyegan saat Praktik Pembelajaran Langsung (PPL) pada bulan Agustus- September 2016, guru lebih sering menggunakan metode konvensional saat pembelajaran

matematika. Saat pembelajaran matematika berlangsung, dari 32 siswa terlihat 3-5 siswa yang berani bertanya dan mengajukan pendapat. Selain itu, saat guru memberikan sebuah contoh soal matematika kemudian membahas cara penyelesaian dalam soal tersebut, siswa hanya mencontoh dan mencatat cara penyelesaian yang dikerjakan oleh guru. Sehingga ketika siswa diberikan soal yang baru, siswa cenderung bingung dengan langkah yang harus dilakukan untuk memecahkan soal tersebut karena soal tidak seperti contoh soal sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih kurang dalam menyelesaikan soal-soal yang mengandung permasalahan yang bervariasi. Jika kegiatan pembelajaran ini dibiarkan maka memungkinkan pembelajaran matematika dalam keaktifan siswa dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa akan rendah.

Berikut data hasil rata-rata nilai UTS semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan :

Tabel 1
Daftar Rata-Rata Nilai UTS Matematika Kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/2017

KELAS	RATA-RATA NILAI	KETERANGAN
VIII A	64	Dibawah KKM
VIII B	59	Dibawah KKM
VIII C	69	Dibawah KKM
VIII D	63	Dibawah KKM
VIII E	65	Dibawah KKM
VIII F	65	Dibawah KKM
RATA-RATA	64	Dibawah KKM

(Sumber: Laporan Nilai UTS Kelas VIII Semester 1 SMP Negeri 1 Seyegan)

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai UTS dari semua kelas VIII masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Oleh karena

itu, perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Seyegan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Perbaikan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang aktif, inovatif dan kreatif. Penggunaan metode tersebut diharapkan dapat memberikan dampak positif saat proses pembelajaran maupun hasil pembelajarannya. Seperti misalnya dapat meningkatkan keaktifan siswa dan kemampuan pemecahan masalah.

Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Hal tersebut senada dengan pendapat Mulyasa (2004: 32) bahwa upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Jadi guru perlu menyadari bahwa pada saat mengajar harus memposisikan dirinya sebagai fasilitator karena keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Suherman (2003: 89) pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran, siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin. Sedangkan menurut Siswono (2008: 35) pemecahan masalah adalah suatu proses atau upaya individu untuk merespon atau mengatasi halangan ketika suatu jawaban atau metode jawaban belum tampak jelas. Jadi, pemecahan

masalah merupakan kemampuan penting yang harus diajarkan dalam pembelajaran matematika.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka diperlukan suatu strategi pembelajaran aktif. Menurut Zaini (2007: 16) pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diharapkan untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran. Siswa diharapkan nantinya dapat merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan diantaranya metode pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan Kartu).

Menurut Suprijono (2009: 120) *Index Card Match* (Mencari Pasangan Kartu) adalah suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari. *Index Card Match* merupakan salah satu metode menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Semua siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kelompok.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Metode Pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan Kartu) terhadap Keaktifan dan Pemecahan Masalah pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Seyegan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Siswa cenderung diam ketika guru memberikan pertanyaan.
2. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran masih rendah.
3. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah.
4. Prestasi belajar siswa masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini difokuskan pada identifikasi masalah no (2) Keaktifan siswa selama proses pembelajaran masih rendah dan (3) kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah, dengan menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan Kartu) ditinjau dari dua aspek yaitu keaktifan dan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Apakah metode pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan Kartu) berpengaruh terhadap keaktifan belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan?
2. Apakah metode pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan Kartu) berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan?

3. Manakah yang lebih berpengaruh antara metode *Index Card Match* (Mencari Pasangan Kartu) dibandingkan model pembelajaran konvensional terhadap keaktifan siswa dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendiskripsikan apakah ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *Index Card Macth* (Mencari Pasangan Kartu) terhadap keaktifan belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan.
2. Untuk mendiskripsikan apakah ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *Index Card Macth* (Mencari Pasangan Kartu) terhadap pemecahan masalah pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan.
3. Untuk mendiskripsikan manakah yang lebih berpengaruh antara metode *Index Card Match* (Mencari Pasangan Kartu) dibandingkan model pembelajaran konvensional terhadap keaktifan siswa dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran matematika sekaligus dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

2. Bagi guru, sebagai bahan masukan bahwa pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dapat digunakan sebagai alternatif dalam upaya peningkatan keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kualitas mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* pada pembelajaran matematika.

