

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha untuk memanusiakan manusia. Pendidikan sangat penting bagi manusia karena dengan pendidikan manusia memperoleh pengetahuan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap, tingkah laku, dan kepribadian ke arah yang lebih baik dalam kehidupannya.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok terutama di sekolah. Dalam proses pembelajaran pendidik dan peserta didik merupakan dua komponen yang penting dan tidak dapat dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang karena proses belajar mengajar terjadi manakala adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik atau antar peserta didik serta adanya komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Realitanya tidaklah mudah antara guru dan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif. Dalam proses pembelajaran pada umumnya yang lebih dominan adalah guru. Termasuk juga pada mata pelajaran matematika. Pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan menerangkan, memberi contoh soal, serta meminta peserta didik mengerjakan soal yang serupa. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dengan guru menjadi pusat seluruh kegiatan di kelas sehingga dalam pembelajaran peran peserta didik kurang. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi, serta mengerjakan

soal yang diperintahkan oleh guru. Hal ini mengakibatkan kegiatan pembelajaran di kelas searah dan terasa sangat membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru matematika kelas VI di MINU BANAT Manyar pada tanggal 17 November 2012 diperoleh informasi bahwa selama ini strategi pembelajaran yang digunakan masih cenderung menggunakan metode ceramah. Hal ini menjadikan suasana dalam pembelajaran terlihat kurang aktif dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik cenderung mengikuti apa yang dicontohkan oleh guru dan mengalami kesulitan ketika dihadapkan dengan masalah yang agak berbeda meskipun dalam konsep yang sama.

Bilangan pecahan merupakan materi yang relatif mudah, bahkan dalam kehidupan sehari-hari seringkali diterapkan setiap peserta didik. Bilangan pecahan mudah dipahami, karena jarang menggunakan simbol matematika yang abstrak. Akan tetapi berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di MINU Banat Manyar pada materi ini kecermatan dalam mengubah bilangan pecahan ke pecahan yang lain adalah salah satu permasalahan yang sering dialami peserta didik. Sehingga peserta didik cenderung merasa kesulitan mengerjakan setiap soal yang berkaitan dengan pecahan tersebut.

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan aktivitas peserta didik. Hal ini sejalan dengan PP No. 19 Tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan*, Pasal 19 ayat (1) yang berbunyi :

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Pembelajaran aktif adalah salah satu pembelajaran yang diharapkan dapat membuat peserta didik belajar dengan lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Dalam pembelajaran aktif ini digunakan strategi *Index Card Match*. *Index Card Match* merupakan strategi pengulangan (peninjauan kembali)

materi, sehingga peserta didik dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Dalam strategi pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu indeks, dimana kartu indeks terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu. Dalam hal ini peserta didik diminta mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya. Peserta didik yang mendapat kartu soal mencari peserta didik yang memiliki kartu jawaban, demikian sebaliknya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitria Catur Wulandari (2010) membuktikan bahwa :

Dari rata – rata skor tes kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran matematika dengan strategi *index card match* pada materi pokok bilangan pecahan lebih baik dari pada yang menerapkan pembelajaran konvensional. Rata-rata ini ditunjukkan dari rata-rata skor tes kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen sebesar 76,73 dan kelas kontrol sebesar 67,91. Selain itu Peserta didik lebih aktif dalam belajar, dari hasil observasi diperoleh data yang menunjukkan aktivitas peserta didik mengalami peningkatan sebesar 27,27%.

Berdasarkan latar belakang, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Strategi *Index Card Match* Pada Materi Pokok Pecahan di Kelas VI A MINU BANAT Manyar”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktifitas peserta didik dalam pembelajaran aktif dengan strategi *Index Card Match*
2. Bagaimana kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran aktif dengan strategi *Index Card Match*
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran aktif dengan strategi *Index Card Match*

4. Bagaimana respon peserta didik tentang pembelajaran aktif dengan strategi *Index Card Match*

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui aktifitas peserta didik dalam pembelajaran aktif dengan strategi *Index Card Match*
2. Untuk mengetahui kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran aktif dengan strategi *Index Card Match*
3. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran aktif dengan strategi *Index Card Match*
4. Untuk mengetahui respon peserta didik tentang pembelajaran aktif dengan strategi *Index Card Match*

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peserta didik
 - a. Peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bervariasi.
 - b. Peserta didik dapat belajar secara berpasangan.
2. Bagi guru
 - a. Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar.
 - b. Memberikan wacana untuk menambah variasi mengajar.
 - c. Menambah wawasan dalam membuat strategi belajar mengajar.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL, ASUMSI DAN KETERBATASAN PENELITIAN

1.5.1 Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam penafsiran judul penelitian, maka peneliti mendefinisikan sebagai berikut :

a. *Pembelajaran Aktif*

Pembelajaran aktif atau *active learning* adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran.

b. *Strategi Index Card Match*

Yaitu strategi pengulangan (peninjauan kembali) materi dengan mencari pasangan kartu, dimana kartu indeks terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban, kemudian peserta didik diminta menemukan pasangan yang sesuai antara pertanyaan dan jawaban.

c. *Pecahan*

Merupakan bagian dari bilangan rasional yang dapat ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$ dengan a dan b merupakan bilangan bulat dan b tidak sama dengan nol.

1.5.2 Asumsi

Agar penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan, maka peneliti perlu memberikan asumsi dasar sebagai berikut :

1. Peserta didik mengisi angket sesuai dengan kondisi yang sesungguhnya karena sudah diberitahukan pada peserta didik bahwa apapun isian angket yang diberitahukan tidak berpengaruh pada nilai.
2. Pengamat mengisi lembar observasi aktifitas siswa dan lembar observasi guru sesuai dengan kejadian yang diamati.
3. Jawaban tes menggambarkan kemampuan peserta didik yang sesungguhnya.

1.5.3 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dari penelitian ini yaitu :

- a. Materi yang diambil dalam penelitian ini dibatasi pada materi pokok pecahan kelas VI semester genap dengan materi mengubah bentuk pecahan ke bentuk desimal.

- b. Sasaran penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas VI A MINU BANAT Manyar Tahun Ajaran 2012/2013.
- c. Hasil belajar peserta didik dibatasi setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran aktif dengan strategi *Index Card Match* kemudian diberikan test untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.