

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu peranan utama yang sangat penting bagi manusia, mampu mengantarkan manusia untuk tetap bersaing dalam kehidupan di masyarakat, bangsa, dan negara. Keutamaan pendidikan antara lain yang dilihat dari satu tujuan dapat dicapai melalui pendidikan (Mudyaharja, 200:5). Adapun tujuan pendidikan yaitu menuntun anak-anak agar mereka menjadi sebagai anggota masyarakat yang dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Haryanto, 2012). Untuk mencapai semua itu kurang lebih diperlukan adanya kerjasama yang solid antara keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintahan. Sangat pentingnya pendidikan bagi seorang anak, pemerintah sangat mengapresiasi sehingga lahir UU No. 14 tahun 2005 tentang profesi pendidik dengan tugas utama mengajar, membimbing, mengarahkan, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Tugas sebagai pendidik salah satunya untuk meningkatkan martabat dan mutu pendidikan nasional (Suwandi, 2008:11).

Mengacu dalam UU di atas jelas bagaimana pentingnya pendidikan dan seorang pendidik dalam suksesnya dunia pendidikan. Pendidik bertanggung jawab langsung dalam proses pengajaran di kelas, serta berinteraksi dengan peserta didik yang memiliki berbagai karakter dan level kemampuan. Sehingga sangat pentingnya bagi pendidik memiliki kompetensi dan kemampuan

keterampilan mengajar, metode dan pendekatan pengajaran di kelas. Poin inilah yang mungkin menarik hati penulis untuk meneliti lebih lanjut penerapan metode dengan pengaruh kualitas keberhasilan peserta didik dalam belajar, dan pada kesempatan ini penulis akan memfokuskan penelitian pada penerapan salah satu teknik dalam pengajaran mata pelajaran Matematika tingkat Sekolah Dasar.

Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut, peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu ke guru kelas IV SD Negeri Sidorukun Gresik. Adapun hambatan atau masalah belajar pada kelas IV yaitu hasil dari pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar tahun 2017/2018 hanya mendapat nilai ketuntasan klasikal 66%, peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 20 peserta didik dari 30 peserta didik yang berarti belum mencapai indikator keberhasilan dan kesulitan memahami materi keliling dan luas bangun datar. Berdasarkan masalah yang muncul ada beberapa solusi yang dapat dilakukan pendidik untuk membangkitkan belajar peserta didik dengan menggunakan metode, model, dan media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran matematika umumnya membutuhkan kemampuan peserta didik untuk berhitung dan pemahaman soal cerita, sehingga dibutuhkan metode pembelajaran yang membuat peserta didik berhitung tanpa ada rasa bosan.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan pemberian dorongan kepada peserta didik, agar terjadi respon yang positif pada peserta didik. Kesiapan dan kesiapan mereka dalam mengikuti proses demi proses dalam

pembelajaran akan mampu menimbulkan respon yang positif, dan mereka menerima dalam proses pembelajaran. Respon akan menjadi kuat jika ada dorongan yang kuat. Soal-soal terhadap diri peserta didik dapat memperlancar hubungan antara respon dan dorongan, sehingga respon yang akan timbul menjadi kuat. Hal ini akan memberi suatu kesan yang kuat pula pada diri peserta didik, sehingga mereka dapat mempertahankan respon tersebut dalam memorinya.

Peningkatan dalam kualitas pendidikan di sekolah menurut Direktur Jendral Guru dan tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Dirjen GTK Kemendikbud) Supriono mengungkapkan bahwa dapat dilakukan dengan 4 aspek, antara lain : kebijakan, kepemimpinan kepala sekolah, infrastruktur, dan proses pembelajaran. Selama ini proses pembelajaran banyak persoalan yang dihadapi oleh guru, dalam kemampuan peserta didik yang berbeda-beda dan cara penyampaian suatu materi di depan kelas. Dalam proses pembelajaran kita seorang pendidik diharuskan serba tahu dan mengetahui metode pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan adanya peserta didik yang bicara sendiri dan merasa bosan pada saat proses pembelajaran, sehingga ketika pendidik mengajar di kelas tidak hanya menggunakan metode ceramah tetapi bisa menggunakan metode yang lain.

Seorang pendidik harus mampu menciptakan kondisi dan suasana yang kondusif dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat menangkap suatu materi dengan jelas dan dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan kemauan dalam proses belajar. Guna mencapai hasil

belajar yang optimal dan diharapkan. Guru Sekolah Dasar diharuskan mempunyai ide-ide kreatif untuk menyusun proses pembelajaran yang serius tapi menyenangkan. Dalam penjelasan di atas bisa dilihat berhasil atau tidaknya pendidik menyampaikan materi dengan cara dilihat perilaku siswa pada saat pembelajaran seperti kurangnya perhatian pendidik terhadap siswa, siswa tampak bosan, dan hasil evaluasi (Sudirman, 2007).

Penelitian ini penulis menggunakan metode *Index Card Match* dan model pembelajaran langsung (*direct intruction*) yang memfokuskan ke pelajaran matematika dengan materi keliling dan luas bangun datar. Untuk menjadikan peserta didik paham bagaimana cara menghitung keliling dan luas bangun datar dengan benar. Dalam proses pembelajaran diharuskan adanya interaksi dan rangsangan antara pendidik dengan peserta didik.

*Index Card Match* merupakan cara yang menyenangkan dan aktif untuk mengkaji materi pembelajaran dan peserta didik bermain dalam sebuah kuis dan berpasangan. Hal ini metode *Index Card Match* merupakan salah satu metode dari strategi meninjau ulang (*reviewing strategies*) dalam *Active Learning*. Materi yang telah ditinjau (*review*) oleh peserta didik mungkin disimpan 5 kali lebih dari materi yang tidak ditinjau (Silberman, 2010: 246). Model pembelajaran langsung (*direct intruction*) adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap (Trianto, 2007:29). Diharapkan dengan menggunakan peninjauan

terhadap materi yang telah diajarkan, peserta didik menjadi lebih mudah untuk mengolah informasi yang diterimanya. Peserta didik juga dapat menyimpan informasi dalam jangka waktu yang lebih lama.

Dengan *Index Card Match* seorang pendidik mengharapkan peserta didik dapat belajar dengan teman sebayanya, sehingga terbentuk kerja sama antar peserta didik. Komunikasi antara peserta didik akan terbangun, hal ini akan melatih peserta didik dalam menghargai pendapat peserta didik lainnya. Pembelajaran tidak hanya berlangsung antara guru dengan peserta didik tetapi juga antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Peserta didik juga tidak akan merasa bosan karena tidak terus menerus berada pada tempat duduknya. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik.

Dari hasil observasi, peneliti menemukan bahwasanya banyak guru yang kurang kreatif dan kurang bervariasi dalam menyampaikan pembelajaran, kebanyakan guru yang lebih aktif dari pada peserta didik. Sehingga pada penelitian ini penulis menerapkan metode *Index Card Match* yaitu metode dengan menggunakan kartu yang dibagi menjadi dua bagian, yaitu kartu berisi pertanyaan dan kartu berisi jawaban. Dengan kartu yang berisi pertanyaan, peserta didik akan menjadi lebih aktif karena akan mengerjakan secara individu dan hasil dari pekerjaannya akan dipresentasikan di depan kelas. Penerapan metode *Index Card Match* diharapkan hasil belajar peserta didik meningkat dan lebih percaya diri terhadap kemampuannya ketika mengerjakan pertanyaan karena pertanyaan yang diberikan setiap peserta didik berbeda-beda.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru selama penerapan metode *Index Card Match* pada pembelajaran Matematika di kelas IV ?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik selama penerapan metode *Index Card Match* pada pembelajaran Matematika di kelas IV ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *Index Card Match* pada pembelajaran Matematika di kelas IV ?\

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendiskripsikan aktivitas guru dengan penerapan metode *Index Card Match* Matematika di kelas IV.
2. Untuk mendiskripsikan aktivitas peserta didik dengan penerapan metode *Index Card Match* Matematika di kelas IV.
3. Untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *Index Card Match* Matematika di kelas IV

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan keberanian siswa bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat. Dan meningkatkan pemahaman dan kreativitas

siswa tentang penerapan metode *Index Card Match* dalam pembelajaran mata pelajaran Matematika.

2. Bagi Guru

Dapat meningkatkan keterampilan pengembangan pendekatan, metode atau metode dalam proses pembelajaran siswa aktif.

3. Bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat sebagai referensi metode pembelajaran Matematika dengan karakteristik materi yang berbeda-beda.

#### **E. Definisi Operasional**

Untuk membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka berikut ini adalah beberapa Defisi Operasional :

1. Model pembelajaran langsung (*direct intruction*) adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar dengan mempelajari keterampilan dasar dan pengetahuan yang dapat diajarkan secara *step by step*. Model pembelajaran langsung menekankan kegiatan ceramah, demonstrasi dan tanya jawab.
2. Metode *Index Card Match* adalah metode pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan berpasangan.
3. Hasil belajar merupakan perubahan yang menyangkut aspek kognitif setelah mengikuti proses hasil belajar

## **F. Batasan Masalah**

Agar masalah yang terkait dengan judul tidak terlalu luas dan penelitian dapat dilakukan dengan terarah, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sidorukun Gresik.
2. Penelitian ini memfokuskan pada materi keliling dan luas bangun datar pada semester genap dengan metode *Index Card Match*.