

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidik tidak hanya sebatas mentrasfer ilmu yang dimilikinya, namun lebih jauh dari pengertian itu. Yang lebih utama adalah bagaimana pendidik dapat merubah dan membentuk suatu pembelajaran yang menekankan kepada siswa untuk belajar secara aktif dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar. Karena pada hakikatnya belajar adalah adanya perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.

Permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan khususnya guru matematika, belajar matematika tidak hanya sekedar asal bisa, namun lebih jauh dari pengertian itu. Karena belajar matematika membutuhkan pemahaman. Pada umumnya guru menyampaikan materi matematika dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Salah satunya adalah metode ceramah. Metode ceramah adalah suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan. Metode ini adalah metode yang sering dipilih oleh guru karena mudah dalam penerapannya. Namun apabila metode ini selalu digunakan dan terlalu lama akan monoton dan suasana menjadi membosankan, dan menyebabkan siswa menjadi pasif bila tidak divariasikan dengan metode pembelajaran lain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan April 2013 di SMA PGRI Sumenep, terlihat pada saat proses belajar mengajar guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton, guru tidak menggunakan media pembelajaran dan metode yang digunakan hanya metode ceramah sehingga siswa cenderung merasa bosan, pasif dan sering berbicara sendiri di dalam kelas. Hal ini akan mengakibatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru kurang tersampaikan secara utuh, sebagai contoh ketika guru memberikan pertanyaan, siswa kurang bisa menjawab dengan baik dan benar. Sehingga apabila kondisi semacam ini terjadi maka tidak menutup kemungkinan akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan menyenangkan di dalam kelas.

★ Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan, memecahkan persoalan dan mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat maksimal.

Penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan merupakan suatu cara agar anak mau belajar. Apabila dalam suatu proses pembelajaran guru kurang memperhatikan dua unsur ini maka mereka akan sulit untuk belajar. Ketika siswa sudah tidak mau belajar, tujuan pengajaran tidak akan tercapai. Terdapat beberapa pembelajaran aktif, diantaranya *Sinergetic Teaching, Guide Teaching, Jigsaw Learning, Team Quiz, Group Resume, Active Knowledge Sharing, Planted Questions, Index Card Match, Keep on Learning, Reading Aloud, Card Sort* dan pembelajaran aktif lainnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan peserta didik secara menyeluruh yaitu *Card Sort*. *Card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang obyek atau mereview. Strategi pembelajaran tipe *card sort* menggunakan fasilitas kartu, dalam kartu tersebut berisi suatu permasalahan yang harus diselesaikan oleh masing-masing peserta didik. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamiskan kelas yang jenuh atau bosan.

Penggunaan strategi pembelajaran tipe *card sort* diharapkan dapat memberikan semangat kepada peserta didik pada pembelajaran matematika, dapat mengarahkan kepada pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, dapat memberikan peluang kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, penuh konsentrasi, serta dapat mengerjakan tugas dengan baik di sekolah. Peserta didik menjadi lebih memahami materi-materi yang disampaikan. Sehingga pada akhirnya dapat

meningkatkan hasil belajar siswa terhadap matematika yang diharapkan.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Strategi Pembelajaran Tipe *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas X SMA PGRI Sumenep**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru masih sering menggunakan pembelajaran yang bersifat monoton.
2. Metode yang digunakan hanya metode ceramah.
3. Masih rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas X SMA PGRI Sumenep tahun pelajaran 2013/2014.
2. Penerapan pembelajaran tipe *card sort* diterapkan dalam pembelajaran matematika dengan materi perbandingan dan fungsi trigonometri dengan sub materi rumus perbandingan trigonometri sudut berelasi pada kuadran I.

3. Hasil belajar yang diukur berupa nilai yang diperoleh dari nilai *post test*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Adakah perbedaan hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran tipe *card sort* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan strategi pembelajaran tipe *card sort*?
2. Apakah strategi pembelajaran tipe *card sort* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas X SMA PGRI Sumenep?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran tipe *card sort* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan strategi pembelajaran tipe *card sort*.
2. Untuk mengetahui strategi pembelajaran tipe *card sort* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas X SMA PGRI Sumenep.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa
 - a. Untuk meningkatkan keaktifan dalam kegiatan belajar mengajar.
 - b. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
2. Bagi guru matematika
 - a. Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa yang berhasil dalam pembelajaran.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan alternatif atau rekomendasi yang tepat untuk pemilihan pengembangan model pembelajaran.
3. Bagi sekolah memberikan nilai tambah dengan semakin meningkatnya mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti untuk mengetahui seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran tipe *card sort* terhadap hasil belajar matematika siswa.