

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya dimasa mendatang. Pendidikan di Indonesia diselenggarakan guna memenuhi kebutuhan masyarakat sepenuhnya. Hal tersebut sejalan dengan Pendidikan menurut UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai berikut “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ahmad 2011:15).

Salah satu cara meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui peningkatan mutu proses pembelajaran. Dalam hal ini guru merupakan figur sentral dalam proses pelaksanaannya, karena ditangan guru letak berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran. Tugas dan peran guru bukan saja mendidik, mengajar, dan melatih, tetapi juga bagaimana guru dapat membaca situasi kelas, kondisi siswa dalam menerima pelajaran, untuk semua mata pelajaran termasuk salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Doed Joesoep (dalam Marno dkk2010:18) mengemukakan tiga misi atau fungsi guru:

fungsi profesional, fungsi kemanusiaan dan fungsi civic mission. Fungsi profesional berarti guru meneruskan ilmu/keterampilan/pengalaman yang dimiliki atau dipelajarinya kepada anak didiknya. Fungsi kemanusiaan berarti berusaha mengembangkan atau membina segala potensi bakat/pembawaan yang ada pada diri sianak serta membentuk wajah ilahi dalam dirinya. Fungsi *civic mission* berarti guru wajib menjadikan anak didiknya menjadi warga negara yang baik, yaitu yang berjiwa patriotik, mempunyai semangat kebangsaan nasional dan disiplin atau taat terhadap semua peraturan perundang-undangan yang berlaku atas dasar Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Darji Darmodiharjo (Marno,dkk,2010:18) minimal ada tiga: mendidik, mengajar dan melatih. Tugas mendidik lebih menekankan pada pembentukan jiwa, karakter dan kepribadian berdasarkan nilai-nilai. Tugas mengajar lebih menekankan pada kemampuan penalarandan tugas melatih menekankan pada pengembangan kemampuan penerapan teknologi dengan cara melatih berbagai keterampilan.

Dalam PBM, peran guru diperlukan untuk membimbing pelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan (PAKEM). Proses mengajar oleh guru menghasilkan proses belajar siswa yang berwujud perubahan tingkah laku meliputi perubahan keterampilan berfikir, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman dan apresiasi. Dalam dalam mengajarkan bidang study yang menjadi tanggung jawabnya, guru harus mengimplisitkan visi sekolah, yaitu mengantarkan siswa untuk dapat (a) *learning to know*, (b) *learning to do*, (c) *learning to be*, (d) *learning how live together*.

Pembelajaran matematika merupakan ilmu pengetahuan yang penting sebagai pengantar ilmu-ilmu pengetahuan yang lain dan banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran matematika tidak hanya ditekankan pada kemampuan berhitung saja tetapi pada konsep-konsep matematika yang berkenaan dengan ide-ide yang bersifat abstrak. Pembelajaran matematika tidak selamanya berjalan dengan lancar. Hal ini terjadi di kelas V SDN Bangselok I. Bahwa terdapat banyak permasalahan yang menghambat keberhasilan pembelajaran matematika. Diantara permasalahan yang dihadapi guru khususnya pada pelajaran matematika adalah (1) Rendahnya hasil belajar siswa (2) Pelajaran matematika kurang diminati siswa (3) Rendahnya partisipasi siswa (4) Tidak semua siswa memiliki sumber belajar atau buku pegangan siswa.'

Hasil belajar menurut Bloom (2012:8), merupakan "Perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulative fisik tertentu. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian

Pembelajaran yang ideal ialah adanya interaksi antara guru dan siswa agar tidak terjadi *teacher center* atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Siswa aktif mengikuti pelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Guru dituntut untuk inovatif mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Realita di lapangan menunjukkan tentang masalah yang dihadapi yaitu proses pembelajaran yang kurang efektif. Hal tersebut akan membuat hasil belajar kurang maksimal. Salah satu cara agar proses dan tujuan pembelajaran tercapai yaitu dengan penerapan strategi *index card match*. Berdasarkan hasil observasi dengan Arief Rahman Iskandar, S.Pd guru kelas V SDN Bangselok I diperoleh bahwa:

“Hasil belajar matematika siswasaya itumasih rendah. belum mampunya siswa dalam mata pelajaran matematika pada materi Volume Kubus dan Balok. kesulitan yang dialami siswasaya yaitu pada saat memahami sebuah kalimat pada soal atau soal berbentuk kalimat, ditandai dengan kurangnya siswa dalam memahami materi dan kurang mampu siswasaya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat dilihat ketika siswa saya mengerjakan soal matematika hasil belajarnya siswaitu masih rendah”. (Arief Rahman Iskandar, pukul 08:00 WIB, 5 Maret 2019).

Hal itu juga dibuktikan dengan hasil belajar siswa, dari 29 siswa yang mencapai KKM hanya 13, sedangkan 16 siswa yang belum mencapai KKM yang ditentukan, yaitu 70. Perolehan hasil belajar yang belum optimal ini dikarenakan siswa sulit belajar. Permasalahan dalam pembelajaran tersebut perlu mendapatkan perhatian. Sebagai pihak yang terlibat langsung dalam pembelajaran, guru diharapkan melakukan inovasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa yang dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan model dan media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan konsep kepada siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi.

Menurut peneliti, solusi yang paling dapat digunakan untuk memecahkan masalah pembelajaran matematika di kelas V SDN Bangselok I adalah dengan menggunakan strategi pembelajran *index card match* “mencari kartu pasangan” atau (soal dan jawaban), karena dipandang cocok diterapkan dalam pembelajaran matematika. Dimana dalam penerapan strategi ini di ikuti dengan penjelasan-penjelasan yang bertujuan untuk memahami siswa tentang materi volume kubus dan balok.

Suprijo(2013:120) MengatakanStrategi *index card mtch* sangat cocok diterapkan untuk melatih anak-anak kelas V SDN Bangselok I yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk penghargaan langsung seperti pujian. Pengulangan dan latihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan. Dalam hal ini guru tidak banyak memberi ceramah, tetapi intruksi singkat yang diikuti contoh bahan pelajaran yang di susun secara hierarki dari sederhana sampai pada yang kompleks.

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Volume Kubus dan Balok Melalui Penerapan Strategi *Index Card Match* Bagi Siswa Kelas V SDN Bangselok I Tahun Pelajaran 2019”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis melakukan peneliti dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Volume Kubus dan Balok Melalui Penerapan Strategi *Index Card Match* Siswa kelas V SDN Bangselok I Kota Sumenep”.

1. Bagaimanakah penerapan hasil belajar matematika materi volume kubus dan balok melalui strategi *index card match* bagi siswa kelas V SDN Bangselok I kota sumenep?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar matematika materi volume kubus dan balok melalui strategi *index card match* bagi siswa kelas V SDN Bangselok I kota sumenep?

C. Tujuan penelitian

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

1. Untuk mendiskripsikan perencanaan peningkatan hasil belajar matematika materi volume kubus dan balok melalui penerapan strategi pembelajaran *index card match* bagi siswa kelas V SDN Bangselok I Tahun Pelajaran 2019.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan peningkatan hasil belajar matematika materi volume kubus dan balok melalui penerapan strategi pembelajaran *index card match* bagi siswa kelas V SDN Bangselok I Tahun Pelajaran 2019.

3. Untuk mendeskripsikan hasil perubahan perilaku siswa dalam pelajaran matematika materi volume kubus dan balok melalui penerapan strategi pembelajaran *index card match* bagi siswa kelas V SDN Bangselok I Tahun Pelajaran 2019.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

- a. Membantu tercapainya tujuan pendidikan di sekolah.
- b. Meningkatkan profesionalisme dan kinerja guru secara umum.
- c. Meningkatkan kredibilitas sekolah.

2. Bagi Guru

- a. Dapat menambah wawasan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Memperkaya pengetahuan mengelola pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.
- c. Sebagai kerangka acuan untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.
- d. Menjadi alat bantu dalam mempermudah dan mengembangkan proses pembelajaran, serta satu alternatif pelaksanaan pembelajaran untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir tentang sifat-sifat benda sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan kemampuan berfikir serta berhitung sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Proses belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari karena siswa terlibat langsung atau tidak hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran.
- c. Dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan bertindak siswa terhadap pembelajaran matematika.
- d. Menambah pemahaman konsep matematika sehingga pembelajaran lebih bermakna.
- e. Agar lebih giat mengikuti proses belajar mengajar dan lebih memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran.

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai pengalaman di bidang penelitian yang objektif dalam pembelajaran matematika khususnya volume kubus dan balok.
- b. Bagi penulis penelitian ini dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan baru.
- c. sebagai dasar penelitian yang serupa dimasa yang akan datang.

E. Definisi Operasional

Hasil belajar matematika pada materi volume kubus dan balok melalui penerapan strategi pembelajaran *index card match*: Strategi

mengajar pada materi volume kubus dan balok dengan mencocokkan soal dan jawaban.

1. Matematika yaitu tergantung pada pengalaman dan pengetahuan masing-masing. Menurut saya matematika itu perhitungan yang di dalamnya mencakup tambah, kurang, kali, dan bagi.
2. Hasil belajar adala siswa itu kurang memahami pada saat di berikan soal yang berbentuk kalimat seperti menentukan volume kubus dengan kubus satuan sehingga siswa kurang mampu mengerjakan soal tersebut dan hasil belajar siswa itu masih rendah..
3. Strategi pembelajaran *index card match* (mencari pasangan kartu) yang terbuat dari karton beserta soal dan jawabannya supaya strategi ini cukup menyenangkan kepada siswa dan memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang di pelajari.

