

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.¹

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.²

¹ Mendiknas RI, *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006*, (Jakarta: CV Mini Jaya Abadi2006), hlm. 416

² Mendiknas RI, *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006*, hlm. 416

Salah satu aspek penting yang perlu mendapat perhatian bersama dalam pembelajaran matematika adalah aspek manajemen pembelajaran di kelas yang mengarah pada keaktifan siswa sehingga mereka mampu memahami materi sesuai kemampuannya sendiri.

Hasil observasi awal pada pembelajaran mata pelajaran, Matematika di kelas III MI NU 11 Karangayu Cepiring Kendal masih banyak menggunakan metode konvensional, yaitu guru menyampaikan pelajaran, siswa mendengarkan atau mencatat dan mengerjakan materi, sehingga siswa tidak aktif dan tidak memiliki kreatifitas maupun menguasai ketrampilan yang diperlihatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran

Konsep ini memposisikan keberadaan siswa tidak lebih hanya sebagai gudang yang kosong, yang tidak mempunyai kemampuan kreatif dan imajinatif. Siswa dianggap berada dalam kebodohan absolut (*absolute ignorance*) yang pada dasarnya merupakan penindasan kesadaran manusia (*dehumanisasi*). Oleh sebab itu, diperlukan adanya proses penyadaran (*humanisasi*). Karena pendidikan yang sejati secara filosofis menurut Freire tidak dilaksanakan oleh A kepada B atau oleh A tentang B, tetapi justru oleh A bersama B dengan dunia sebagai medianya. Dengan kata lain, secara sederhana dapat dipahami bahwa pendidikan hendaknya menggunakan prinsip-prinsip yang dialogis dan aktif sehingga memposisikan siswa sebagai subyek pendidikan dan tidak ada

stratifikasi sosial antara guru dengan siswa dalam proses pendidikan.³

Kondisi di atas, nilai hasil belajar pada pembelajaran matematika di kelas III MI NU 11 Karangayu Cepiring Kendal pada tahun pelajaran 2013/2014 materi operasi hitung campuran masih rendah. Hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil rata-rata siswa pada ulangan harian yaitu 59,8, hasil tersebut lebih rendah dari KKM yaitu 70. Dari nilai rata-rata yang di dapat, dapat disimpulkan siswa kurang memahami materi operasi hitungan campuran pada bilangan bulat.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dibutuhkan satu perubahan dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, salah satunya yang bisa dilakukan dengan memberikan model pembelajaran baru yang dikenal dengan nama *active learning* (pembelajaran aktif), sehingga dalam poses kegiatan belajar mengajar subyek didik terlibat secara intelektual dan emosional sehingga subyek didik betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar.⁴ Dan salah satu metode yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran aktif adalah metode *index card match* (mencari pasangan kartu)

Metode *index card match* ini siswa tidak hanya aktif mendengar dan melihat permainan. Siswa terlibat sejak awal

³ Freire, Paulo, *Pendidikan Kaum Tertindas*, alih bahasa Tim LP3ES, cet. 3, (Jakarta: LP3ES, 2000), hlm. 81.

⁴ Abu Ahmadi dan Priyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Rineka Cipta cet 1996), hlm 195-196

proses belajar mengajar sehingga siswa benar-benar menjadi subjek bukan objek. Siswa mempunyai atau memiliki waktu sepenuhnya untuk belajar, berfikir dan berbicara.⁵

Metode *index card match* adalah metode yang dikembangkan untuk menjadikan siswa aktif mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasan diri sendiri. Pembelajaran yang bernuansa inovatif tentu sangat dibutuhkan dalam kondisi kelas yang sangat menyenangkan atau ada kebebasan, sehingga siswa dapat tumbuh dan berkembang sebagaimana mestinya.⁶ Metode *index card match* juga merupakan metode yang sangat menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya ataupun materi baru.⁷

Metode *index card match* merupakan bentuk pembelajaran yang penuh dengan permainan yaitu proses perilaku siswa dalam permainan dimana pilihan keputusan masing-masing siswa menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi pemahaman siswa sendiri.⁸

⁵ Chabib Thoha, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), hlm. 131-132

⁶ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan)*, (Semarang: RaSAIL Media Group, 2008), Cet. I, hlm. 81

⁷ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. 67

⁸ Melvin L Siberman, *Active learning 101 Cara Belajar Peserta Didik Aktif* (Bandung: Nuansa Media, Cet ke III, 2006), hlm. 166

Bagi guru matematika perlu memberikan metode pembelajaran yang mengarah pada keaktifan siswa dengan menggunakan berbagai media seperti media kartu dengan bentuk *index card match*. Dengan penggunaan metode siswa tidak hanya aktif mendengar dan melihat permainan. Siswa terlibat sejak awal proses belajar mengajar sehingga siswa benar-benar menjadi subjek bukan objek. Siswa mempunyai atau memiliki waktu sepenuhnya untuk belajar, berfikir dan berbicara.⁹ Sehingga baik langsung maupun tidak langsung akan dapat meningkatkan hasil belajarnya karena siswa mengetahui materi pembelajaran setelah melalui proses keaktifan yang mereka lakukan sendiri.

Berdasarkan uraian di atas menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang penerapan metode *index card match* pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung campuran di Kelas III MI NU 11 Karangayu Cepiring Kendal Tahun Pelajaran 2014/2015 terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Campuran dengan Metode *Index Card Match* di Kelas III MI NU 11 Karangayu Cepiring Kendal Tahun Pelajaran 2014/2015”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang akan penulis angkat adalah:

⁹Chabib Toha, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 131-132

1. Bagaimana penerapan metode *index card match* pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung campuran di kelas III MI NU 11 Karangayu Cepiring Kendal?
2. Apakah penerapan metode *index card match* pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung campuran di kelas III MI NU 11 Karangayu Cepiring Kendal dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai untuk mengetahui:

- a. Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *index card match* pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung campuran di kelas III MI NU 11 Karangayu Cepiring Kendal.
- b. Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar mata pelajaran Matematika materi operasi hitung campuran menggunakan metode *index card match* di kelas III MI NU 11 Karangayu Cepiring Kendal.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

a. Secara teoritis

Dapat memberikan masukan dan informasi secara teori penerapan metode *index card match* pada pembelajaran matematika.

b. Secara praktis

1) Bagi sekolah

Sebagai bahan dan masukan serta informasi bagi sekolah dalam mengembangkan peserta didiknya terutama dalam hal proses pembelajaran matematika.

2) Bagi peserta didik

Diharapkan para peserta didik dapat termotivasi dalam proses pembelajaran matematika.

3) Bagi penulis

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru khususnya proses pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *index card match*.