

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses membudayakan nilai-nilai luhur kepada generasi baru yang tidak hanya bersifat memelihara namun juga memiliki maksud dan tujuan membangun, memajukan serta mengembangkan nilai keluhuran tersebut menuju arah yang lebih baik lagi (Agung, 2017:1). Pendidikan adalah suatu proses yang disengaja dan direncanakan demi terwujudnya suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan segenap potensi yang dia miliki. Hal ini berarti suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif memiliki peran yang sangat penting. Menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif tentu saja berkaitan dengan muatan-muatan yang terkandung dalam proses pembelajaran itu sendiri. Muatan-muatan tersebut antara lain: metode pembelajaran, strategi pembelajaran, kurikulum, sarana dan prasarana, ketersediaan media pembelajaran, sikap dan karakteristik pendidik dalam mengelola pembelajaran dan lain-lain (Rahardjo, 2012:16).

Pendidik berperan dalam mengaktifkan dan mengefisiensikan proses belajar, bertindak selaku fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, meningkatkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Pendidik dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga mereka siap belajar karena memang peserta didiklah subjek utama dalam pembelajaran (Rahardjo, 2012:1). Pendidik mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan. Pendidik mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas untuk membantu proses perkembangan peserta didik. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan peserta didik. Belajar yang efisien dapat tercapai apabila

dapat menggunakan strategi belajar yang tepat, strategi belajar diperlukan untuk dapat mencapai hasil yang semaksimal mungkin (Slameto, 2010).

Dalam upaya pengelolaan proses pembelajaran yang efektif dan efisien terdapat banyak kendala dan hambatan. Setelah melakukan observasi di kelas VII SMP Islam Darussalam Kedungrejo pada mata pelajaran matematika, peneliti menemukan beberapa masalah yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika. Masalah-masalah tersebut antara lain: peserta didik bosan terhadap pembelajaran yang kurang efektif sehingga menimbulkan peserta didik tidak rajin dalam belajar, dan jika ada tugas tidak rapi dalam mengerjakan dan di rumah tidak memiliki jadwal belajar, peserta didik tidak juga disiplin dalam sekolah. Permasalahan-permasalahan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika di kelas masih kurang efektif dan efisien karena rendahnya minat belajar matematika.

Permasalahan rendahnya minat belajar matematika jika tidak dicari penyelesaiannya maka akan berakibat pada rendahnya hasil siswa dalam pembelajaran matematika sebagaimana dikemukakan oleh Sembiring dan Mukhtar (2013:228) bahwasannya hasil belajar matematika peserta didik yang minat belajarnya tinggi lebih tinggi dari pada hasil belajar matematika peserta didik yang memiliki minat belajar rendah. Rendahnya minat belajar matematika tentunya tidak terlepas dari peranan guru (Susanto, 1998:10). Guru sebagai pengajar diharuskan memiliki kecakapan berdimensi ranah cipta (pengetahuan), ranah rasa (sikap) dan karsa (ketrampilan). Ranah pengetahuan dan ketrampilan guru meliputi penguasaan terhadap kurikulum, program pengajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, sumber belajar dan teknik atau bentuk penilaian (Kompri, 2016:30).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, faktor yang paling dominan menyebabkan rendahnya minat belajar matematika adalah strategi pembelajaran yang kurang menarik, media yang kurang bervariasi serta perlengkapan belajar yang kurang memadai. Dari berbagai faktor penyebab rendahnya minat belajar matematika, peneliti memfokuskan diri pada penerapan strategi pembelajaran. Oleh karena itu, setelah melakukan kajian teori peneliti berkesimpulan tentang perlunya sebuah strategi pembelajaran yang dapat

merangsang peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar matematika.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pembelajaran adalah strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Strategi pembelajaran aktif adalah strategi yang melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Strategi ini dilakukan dengan tujuan agar peserta didik mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar dan kalau bisa diusahakan untuk menumbuhkan daya kreativitas sehingga mampu membuat inovasi-inovasi (Zaini, 2013:113). Belajar aktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil yang maksimum. Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima dari guru. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak (Zaini, 2013:114).

Salah satu model strategi pembelajaran aktif yang sesuai pada permasalahan di atas adalah strategi *index card match*. Strategi ini cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan (Zaini dkk, 2008: 67). Metode *Index Card Match* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar matematika.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui sejauh mana penerapan strategi *Index Card Match* pada bahasan bangun datar dapat meningkatkan minat belajar Matematika. Sehingga peneliti mengajukan penelitian dengan judul: "Penerapan Strategi *Index Card Match* Pada Bahasan Bangun Datar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta didik Kelas VII B SMP Islam Darussalam Kedungrejo Sumberrejo Bojonegoro Tahun Pelajaran 2020/2021."

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini yang sudah dikemukakan di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan utama adalah bagaimana penerapan strategi *Index Card Match* untuk meningkatkan minat belajar matematika Peserta didik kelas VII B SMP Islam Darussalam Kedungrejo?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui penerapan strategi *Index Card Match* pada bahasan bangun datar untuk meningkatkan minat belajar matematika Peserta didik kelas VII B SMP Islam Darussalam Kedungrejo?

## 1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.4.1 Bagi Siswa

Diharapkan dengan penerapan teknik, ini akan berdampak pada meningkatnya minat belajar matematika.

### 1.4.2 Bagi Guru

Diharapkan melalui hasil penelitian ini guru akan mengetahui model pembelajaran yang dapat mengaktifkan Peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kinerja dan profesionalnya sebagai guru.

### 1.4.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan positif dan menjadi alternatif model pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan minat belajar matematika di sekolah.

### 1.4.4 Bagi Peneliti

Agar memiliki pengetahuan yang luas tentang model pembelajaran dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya khususnya dalam pembelajaran matematika.

### 1.5. Definisi Operasional

1. *Active learning* (Pembelajaran aktif) adalah strategi yang mengharuskan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.
2. Strategi *Indeks Card Match* adalah kegiatan membagi kelas menjadi dua kelompok untuk mendapatkan jodoh kartu tanya jawab yang dikerjakan secara berpasangan.
3. Minat Belajar adalah suatu keadaan ketertarikan individu dalam mengikuti suatu pembelajaran dengan perasaan suka cita yang mengakibatkan perubahan pengetahuan, tingkah laku dan keterampilan

### 1.6 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan subjek dari Peserta didik kelas VII B Islam Darussalam Dungmas Kedungrejo Sumberrejo Bojonegoro.
2. Penelitian ini menggunakan materi bangun datar.