

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang berpengaruh dalam perkembangan serta kehidupan suatu masyarakat. Pendidikan berperan untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas dan mampu membangun kreativitas serta kemandirian bangsa. Pendidikan juga mempunyai peranan untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia. Melalui pendidikan, Indonesia diharapkan mampu bersaing dengan negara- negara maju dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi di kanca Internasional.

Salah satu lembaga yang berkewajiban untuk melaksanakan program pendidikan adalah sekolah. Sekolah menjadi tempat untuk melaksanakan pendidikan formal sejak usia dini. Sekolah menyediakan kesempatan siswa untuk mengembangkan dirinya. Di sekolah akan terjadi interaksi antara guru dan siswa guna mengembangkan bakat dan minat siswa yang pada akhirnya digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran.

Peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari peningkatan kualitas pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor penentu terciptanya pembelajaran yang berkualitas. Guru dituntut untuk menggunakan metode yang bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, sehingga siswa tertarik

dalam mengikuti proses pembelajaran. Pertanyaan yang timbul adalah bagaimana upaya guru menciptakan pembelajaran dengan komunikasi multi arah, meningkatkan aktivitas, meningkatkan penguasaan konsep, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan meningkatkan prestasi belajar siswa? Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa diantaranya adalah memilih dan menggunakan model pembelajaran yang relevan dimana model pembelajaran itu menempatkan siswa sebagai pusat belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru matematika SMP Negeri 1 Kupang selaku guru pamong dari peneliti semasa menjalani praktek mengajar mengatakan proses pembelajaran masih dikendalikan oleh guru, sehingga siswa menjadi pasif. Kebanyakan siswa malu untuk bertanya kepada guru, bahkan kepada sesama teman. Siswa lebih sering mengerjakan tugasnya sendiri sehingga jika ada kesulitan dan tidak menemukan penyelesaian untuk soal yang diberikan. Siswa lebih sering mengosongkan jawaban pada soal yang dianggap sukar. Dalam hal ini, siswa tidak memiliki daya juang untuk memecahkan masalah yang ada.

Dengan melihat hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diadakannya perbaikan atau perubahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Perubahan yang dimaksud adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif(*cooperative learning*). *Cooperative learning*

merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda kedalam kelompok – kelompok kecil. Model pembelajaran ini sangat berguna untuk membantu siswa menumbuhkan kemampuan kerjasama, berpikir kritis dan kemampuan membantu teman. Sehingga dapat memecahkan masalah secara bersama – sama.

Alternatif usaha yang dilakukan untuk memperbaiki prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*. *Index Card Match* merupakan salah satu strategi yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Index Card Match* adalah salah satu strategi instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing* (strategi pengulangan). *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara – cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan (Silberman, 2006).

Hanafiah dan Suhana (2010) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pembelajaran dengan cara siswa mempresentasikan gagasan kepada rekan siswa lainnya. Pada model pembelajaran ini, siswa dituntut untuk menyampaikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas menggunakan bahasanya sendiri melalui peta konsep atau bagan. Peran siswa menjadi hal yang sangat penting dalam

melakukan kegiatan tersebut. Model pembelajaran ini dianggap tepat karena dapat meningkatkan sikap percaya diri, kerjasama dan sebagai salah satu alternative pemecahan masalah dalam meningkatkan sikap nasionalisme dan prestasi belajar siswa.

Sehubungan dengan hal yang telah dikemukakan di atas, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Index Card Match (ICM)* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP .”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Index Card Match* pokok bahasan statistik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kupang tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Index Card Match* pokok bahasan statistik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kupang tahun ajaran 2018/2019 ?.
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* pokok bahasan statistik terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri1 Kupang tahun ajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *Index Card Match*, pokok bahasan statistik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kupang tahun ajaran 2018/2019.
2. Mendeskripsikan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Index Card Match*, pokok bahasan statistik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kupang tahun ajaran 2018/2019.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* pokok bahasan statistik terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kupang tahun ajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar bias mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan kreativitas guru dalam memilih model pembelajaran
 - b. Sebagai pedoman yang membantu proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa

2. Bagi Siswa Sebagai pemicu dalam meningkatkan prestasi belajar siswa serta dapat digunakan sebagai penunjang kecerdasan yang terpandai.
3. Bagi Sekolah
Sebagai masukan dan evaluasi mengenai model pembelajaran yang telah ada untuk meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran matematika khususnya.

E. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi salah pengertian terhadap variabel-variabel dalam penelitian ini, maka diberi batasan istilah pada judul penelitian sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari suatu tindakan yang ikut membentuk watak kepercayaan, perilaku maupun perbuatan seseorang.
2. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil.
3. Model *Index Card Match* merupakan suatu model yang menuntut siswa untuk menyelesaikan suatu soal yang diberikan berupa kartu index yang telah didapat dan bertujuan untuk mendorong siswa lebih giat belajar, meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu.
4. Prestasi belajar matematika adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran matematika yang

diperoleh melalui tes dan tunjukkan dengan angka-angka dari kegiatan pengukuran yang dilakukan.