

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pendidikan di sekolah dasar merupakan landasan paling mendasar untuk terselenggaranya kegiatan belajar mengajar pada jenjang yang lebih tinggi yaitu pendidikan menengah dan jenjang pendidikan perguruan tinggi. Dengan demikian berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Keberhasilan dari pendidikan tersebut memerlukan dukungan dari seluruh aspek, terutama guru sebagai tenaga pendidik. Semakin baik proses pembelajaran yang akan dilakukan guru maka akan semakin cepat proses perkembangan yang akan dialami siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dialami siswa.

Guru memiliki peran yang besar dalam proses belajar mengajar. Guru selalu terlibat dalam setiap proses belajar mengajar agar hasil belajar siswa meningkat. Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dapat dilakukan dengan adanya suatu perubahan yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik. Perubahan dalam pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik ialah dengan menggunakan kreatifitas yang dimilikinya dan pengetahuan yang dimilikinya. Matematika merupakan pelajaran wajib dalam pendidikan sekolah. Pelajaran matematika dipelajari oleh siswa sebagai upaya untuk mengembangkan pemikiran analisis dan pemecahan masalah. Namun proses pembelajaran Matematika pada kenyataannya guru masih minim sekali menggunakan inovasi ataupun kreasi dalam proses pembelajaran. Siswa banyak beranggapan bahwa

pembelajaran Matematika merupakan pembelajaran yang membosankan, monoton, dan sulit dipahami karena selalu berhubungan dengan rumus dan soal.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di Kelas IV^b SD Negeri 064973 Bhayangkara pada tanggal 13 Desember 2021 dengan Guru Kelas terhadap hasil belajar siswa ternyata saat proses pembelajaran Matematika masih ada siswa yang belum mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan KKM. Hasil belajar pada 3 semester sebelumnya menunjukkan bahwa siswa kelas IV^b SD Negeri 064973 Bhayangkara masih belum sesuai dengan yang diinginkan atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana KKM yang berlaku untuk pembelajaran Matematika yaitu 70. Dapat dilihat pada tabel persentase hasil belajar ujian tengah semester siswa pada mata pelajaran Matematika dibawah ini.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika SD Negeri 064973 Bhayangkara

Kelas	Semester	KKM	Jumlah Siswa		Persentase	
			Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
III	Semester 1	70	10	20	30%	70%
III	Semester 2	70	11	19	33%	67%
IV	Semester 1	70	11	17	40%	60%

Sumber: Guru Kelas IV SD Negeri 064973 Bhayangkara

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data hasil belajar pada mata pelajaran Matematika diketahui bahwa hasil belajar siswa pada 3 semester sebelumnya menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yaitu 70. Itu artinya hasil belajar Matematika siswa masih dibawah nilai KKM yang telah ditentukan di SD Negeri 064973 Bhayangkara.

Selain itu diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam belajar yang berakibatkan banyak siswa yang tidak bisa memahami materi bahkan apa yang telah disampaikan oleh guru setelah selesai kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar menjadi tidak antusias, siswa kelihatan tidak semangat bahkan ada yang bermain-main sendiri dan lebih asyik mengobrol dengan temannya. Sehingga untuk membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran maka guru sangat diperlukan menggunakan strategi dan model pembelajaran yang tepat, bervariasi dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Keaktifan siswa berperan penting dalam mendorong siswa untuk melakukan berbagai aktivitas pembelajaran, sehingga dapat memperkuat pemahaman tentang materi pelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV^b SDN 064973 Bhayangkara yaitu Ibu Eddy Rosmaini Hutahaean, S.Pd, diperoleh informasi bahwa pada pembelajaran Matematika lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa diselingi dengan pembelajaran aktif, sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dengan hanya menerima penjelasan dari guru tanpa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Diketahui juga, proses pembelajaran belum menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dalam KBM. Sehingga siswa dalam memahami dan menguasai materi masih kurang dan akibatnya hasil belajar yang diperoleh siswa rendah.

Salah satu strategi yang dianggap mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match*. Strategi pembelajaran *Index card match* merupakan salah satu pembelajaran aktif yang

menyenangkan dengan menggunakan permainan mencari pasangan (mencocokkan) kartu. Strategi *Index Card Match* mampu membuat siswa menjadi lebih aktif sehingga mampu mengurangi kebosanan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ika Wulandari, Bella Dwi, dan Dian Pratiwi, dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar.”. Peneliti melakukan penelitian di kelas IV dengan 20 siswa, dan terlihat bahwa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Index Card Match*, meningkat dengan awalnya hanya 4 siswa saja yang dapat menuntaskan pembelajaran kini meningkat menjadi 15 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 75 % yang sebelumnya hanya 18,82 %.

Strategi pembelajaran *Index Card Match* atau menemukan pasangan kartu cukup menyenangkan untuk mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Strategi pembelajaran *Index Card Match* adalah suatu metode yang digunakan untuk mendorong siswa menemukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang disiapkan oleh pendidik. *Index Card Match* adalah pembelajaran berbasis kartu, dimana setengah kartu untuk pertanyaan dan setengah lagi untuk jawaban. Setiap siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan satu buah kartu dan kemudian siswa diminta untuk mencari pasangan dari kartu yang telah didapatkan. Kelebihan strategi ICM ini yaitu dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir sendiri dan bekerja sama dengan kelompok, dapat menambah variasi dalam penyampaian materi sehingga materi

mudah dipahami dan menimbulkan semangat, serta dapat mencegah kebosanan siswa pada saat proses pembelajaran. Dengan terciptanya suasana senang dalam kegiatan belajar mengajar, diharapkan akan menyebabkan keaktifan belajar yang akan semakin meningkat. Proses pembelajaran tersebut dilakukan dalam kegiatan kelompok (berpasangan), sehingga siswa dapat saling bertukar pikiran, pengalaman, maupun gagasan-gagasan.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerepan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di SDN 064973 Bhayangkara T.A 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar pada mata pelajaran Matematika siswa masih rendah
2. Proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas, tanpa diselingi pembelajaran aktif
3. Rendahnya minat siswa dalam belajar
4. Proses pembelajaran belum menerapkan strategi pembelajaran
5. Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar aspek kognitif siswa pada mata pelajaran Matematika materi luas dan keliling bangun datar persegi, persegi panjang, dan

segitiga kelas IV SDN 064973 Jl. Bhayangkara Kec. Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara T.A. 2021/2022 dengan strategi pembelajaran *Index Card Match*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penerepan strategi pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SDN 064973 Bhayangkara Kec. Tembung T.A. 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerepan strategi pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SDN 064973 Bhayangkara Kec. Tembung T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat bermanfaat dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang strategi yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran seperti strategi *Index Card Match*.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Bisa dijadikan sebagai upaya meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar dan untuk melihat dan mengevaluasi kinerja guru dalam pembelajaran Matematika.

c. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa dan mengoptimalkan pemahaman dan kreatifitasnya dalam pembelajaran Matematika.

