

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah Pendidikan merupakan masalah utama bagi setiap warga negara yang menginginkan kemajuan bangsanya, karena pendidikan bukan hanya mewariskan ilmu dari generasi ke generasi akan tetapi diharapkan juga mampu mengembangkan ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah suatu cara untuk dapat mewujudkan manusia seutuhnya berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 serta untuk mencapai tujuan yang luhur, maka pendidikan harus dikembangkan, diperbaharui agar kegiatan pendidikan nantinya dapat menjawab segala kebutuhan dan segala tantangan yang ada disekitar dan yang ada di masa depan.

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia, dari mulai sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik untuk membekali peserta didik dengan kemampuan logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan mengelola, memperoleh, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Pada umumnya, proses pembelajaran matematika hanya menekankan pada pencapaian target kurikulum dan penyampaian tekstual

semata dari pada mengembangkan kemampuan belajar dan membangun individu. Hal ini mengakibatkan adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, (Hudojo, 1988:56). Dominasi guru dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa cenderung bersifat pasif dan lebih menunggu informasi dari guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang mereka perlukan. Dengan demikian dapat menghambat perkembangan aspek kemampuan dan aktifitas peserta didik sehingga pemahaman dan penguasaan konsep matematika kurang matang dan hasil yang dicapai tidak maksimal. Hal ini didasarkan pada pengalaman penelitian dalam proses belajar mengajar.

Di dunia pendidikan semakin hari semakin mengalami kemajuan, seiring dengan kebutuhan dan kemajuan zaman yang terus berkembang. Kegiatan pembelajaran di dunia pendidikan harus dapat mencapai tujuan untuk memenuhi kebutuhan yang juga terus berkembang. Oleh karena itu, para pakar di dunia pendidikan harus dapat menemukan model, model, pendekatan, model atau teknik pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi dan informasi, banyak model-model pembelajaran baru bermunculan sehingga membuat pilihan dan variasi model pembelajaran semakin banyak. Namun dari sekian banyak model pembelajaran yang ada, perlu diperhatikan bahwa tidak semua model pembelajaran dapat digunakan dalam semua situasi dan

kondisi peserta didik. Dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran di suatu kelas, seorang guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, setiap model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Meskipun kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang berbeda-beda, setiap kegiatan pembelajaran memiliki komponen yang sama yaitu setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian dan memotivasi peserta didik agar terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu setiap kegiatan pembelajaran diakhiri dengan tahap menutup pelajaran yang di dalamnya merangkum pokok-pokok pelajaran. Dalam kegiatan menutup pembelajaran, seorang guru harus dapat mengetahui seberapa besar tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan dengan mengadakan evaluasi agar dapat diberikan tindak lanjut yang sesuai.

Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat perlu diupayakan guru untuk memudahkan proses terbentuknya pengetahuan dan pemahaman materi matematika pada peserta didik. Pemilihan model yang kurang tepat dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan kejenuhan, kurang memahami konsep, dan monoton sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Pembelajaran yang dipilih

hendaknya juga memperhatikan aspek efektifitas dan efisensi. Hal ini senada dengan pembelajaran yang dikehendaki kurikulum khususnya 2013. Pembelajaran diarahkan pada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa agar belajar aktif baik fisik, mental, intelektual, maupun social untuk memahami konsep-konsep matematika.

Di Indonesia masalah yang mendasar di dunia pendidikan adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Oleh karena matematika merupakan ratu atau ibunya ilmu dimana pengembangan ilmu-ilmu lain bergantung dari matematika (Suherrman, 2001: 25), maka tingkat penguasaan matematika akan berpengaruh terhadap penguasaan mata pelajaran yang lain seperti fisika, kimia, dan lain – lain.

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika antara lain objek pembelajaran matematika yang abstrak, kurangnya pemahaman akan konsep-konsep matematika, model pengajaran yang monoton, minat belajar peserta didik yang masih relatif rendah, dan faktor lingkungan yang tidak mendukung proses pembelajaran. Selain itu peserta didik cenderung menjadi objek yang hanya menerima materi dari guru saja, jarang sekali peserta didik mengembangkan dan membangun ide – idenya sendiri dalam hal pemahaman konsep. Apabila ada permasalahan, maka cara penyelesaiannya harus sama persis dengan cara yang disampaikan oleh guru tanpa adanya pengembangan.

Hal – hal tersebut menyebabkan munculnya anggapan-anggapan yang mengatakan bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang membingungkan, rumit, dan sulit untuk dipahami karena mempelajari sesuatu yang abstrak. Anggapan-anggapan tersebut terus bermunculan dari tahun ke tahun di kalangan peserta didik, sehingga menjadikan mata pelajaran matematika sebagai momok menakutkan bagi sebagian besar peserta didik dan tidak bersahabat dengan peserta didik, khususnya mereka yang masih duduk di bangku SMP.

Oleh karena itu, tugas seorang guru adalah menjadikan pelajaran yang sebelumnya kurang menarik menjadi menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tidak berarti menjadi bermakna. Jika peserta didik sudah tertarik untuk belajar matematika, maka ia akan lebih mudah dan cepat memahami mata pelajaran tersebut.

Untuk menarik perhatian dan minat peserta didik untuk belajar matematika, para ahli mengembangkan berbagai macam model pembelajaran yang inovatif, di antaranya model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dan *Index Card Match*. *Giving Question and Getting Answer* dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan dan ketrampilan bertanya dan menjawab pertanyaan (Suprijono, 2011: 107). Model ini sangat baik digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan (Zaini dkk, 2008: 69). Pembelajaran matematika dengan model *Index Card Match* adalah model yang cukup menyenangkan yang digunakan

untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya (Zaini dkk, 2008: 69)

Berdasarkan uraian tersebut diatas peneliti ingin melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“PERBEDAAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SUB POKOK BAHASAN BILANGAN BULAT YANG DIAJAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* DAN MODEL PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* PADA SISWA KELAS VII SMPN 20 KUPANG, TAHUN AJARAN 2014/2015.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah dari penelitian ini, yaitu:

Adakah perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* ,dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*, pada materi Bilangan Bulat kelas VII semester ganjil di SMP N 20 Kupang tahun ajaran 2014/2015 ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Ada atau tidak perbedaan hasil belajar antara yang menggunakan model *Giving Question and Getting Answer* dengan model *Index Card Match* pada materi bilangan bulat kelas VII Semester ganjil SMP N 20 Kupang Tahun Pelajaran 2014/2015”.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat menerapkan model *Giving Question and Getting Answer* dan *Index Card Match* sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan profesionalisme guru.
- b. Meningkatkan keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Peserta didik

- a. Peserta didik menjadi lebih kreatif dan tidak hanya menerima apa yang diajarkan guru saja, tetapi dapat menemukan cara tersendiri dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan himpunan.
- b. Hasil belajar peserta didik meningkat karena pemahaman mereka bertambah.
- c. Peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat berguna sebagai bekal pengalaman dan mengembangkan model pembelajaran yang inovatif khususnya dalam mata pelajaran matematika