

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Era globalisasi sekarang ini menuntut setiap negara untuk mempersiapkan diri agar dapat bersaing dengan negara lain. Salah satunya pemerintah perlu meningkatkan pembangunan di bidang pendidikan baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Peningkatan kualitas ini dilakukan dengan peningkatan sarana dan prasarana serta peningkatan mutu para pendidik dan peserta didik. Pemerintahpun terus menerus melakukan berbagai upaya peningkatan kualitas pendidikan baik secara biasa maupun melalui berbagai inovasi, antara lain wajib belajar 9 tahun, revisi kurikulum yang terus menerus, peningkatan standar kelulusan Ujian Nasional (UN), pemberian otonomi yang luas kepada sekolah, dan lain-lain.

Kualitas pendidikan berkaitan erat dengan kualitas pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran merupakan salah satu bentuk implementasi dari pendidikan di sekolah. Proses pembelajaran matematika sebagai salah satu bagian dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah memiliki peranan penting dalam upaya meningkatkan kemampuan matematika siswa. Suherman, dkk. (2001: 29) mengatakan bahwa matematika tumbuh dan berkembang untuk dirinya sendiri sebagai suatu ilmu, juga untuk melayani kebutuhan ilmu pengetahuan dalam pengembangan dan operasionalnya.

Departemen Pendidikan Nasional (2007) menyatakan ada beberapa aspek yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika, diantaranya adalah pemahaman matematis, pemecahan masalah, serta penalaran dan komunikasi. Pemahaman matematis dapat dikatakan sebagai fondasi dalam mengembangkan pembelajaran matematika. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat O'Connell, 2007 (dalam Sari, 2012) yang menyatakan bahwa dengan pemahaman matematis, siswa akan lebih mudah dalam memecahkan permasalahan karena siswa akan

mampu mengaitkan serta memecahkan permasalahan tersebut dengan berbekal konsep yang sudah dipahaminya.

Salah satu tujuan pembelajaran matematika dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat dan efisien (Lestari, 2012). Sedangkan dalam *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) (2000) merumuskan secara umum bahwa pembelajaran matematika menggariskan peserta didik harus mempelajari matematika melalui pemahaman dan aktif membangun pengetahuan baru dari pengalaman dan pengetahuan sebelumnya (Puspitasari, 2011 dalam Lestari, 2012). Selain itu pula kemampuan matematis yang pertama menurut Sumarmo (2006) yaitu kemampuan pemahaman matematis (*mathematical understanding*) (Lestari, 2012). Dari tiga hal tersebut menunjukan bahwa kemampuan pemahaman matematis begitu penting. Seorang siswa yang telah mencapai kemampuan pemahaman matematis dapat mencapai kemampuan matematis lainnya dengan mudah.

Pemahaman matematis siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, salah satunya dengan menerapkan strategi pembelajaran yang dinilai efektif dalam menunjang pembelajaran. Suherman, dkk. (2001: 6) berpendapat bahwa strategi dalam kaitannya dengan pembelajaran (matematika) adalah siasat atau kiat yang sengaja direncanakan oleh guru, berkenaan dengan segala persiapan pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar dan tujuannya yang berupa hasil belajar bisa tercapai secara optimal.

Pembelajaran biasa menjadikan peserta didik pasif, dalam pembelajaran matematika seharusnya siswa aktif belajar, sehingga mampu untuk mengembangkan kreatifitas dan dapat lebih memahami pelajaran serta terampil dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Guru hendaknya mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran. Kegiatan pembelajaran aktif salah satunya terdapat dalam strategi pembelajaran *Index Card Match*.

**Rizki, 2013**

Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Instrumental Dan Realisionalitas Siswa SMP  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Index Card Match* adalah sebuah metode permainan mencari pasangan kartu. Dengan demikian strategi pembelajaran *Index Card Match* yaitu sebuah strategi pembelajaran aktif dengan menggunakan metode permainan mencari pasangan kartu. Pembelajaran dengan *Index Card Match* diharapkan siswa merasa nyaman untuk bertanya kepada siswa lain bila dibandingkan bertanya kepada guru, karena bahasa yang digunakan siswa lebih mudah dipahami dan dapat belajar menghargai pendapat siswa lain. Pembelajaran menjadi tidak searah sebab ada transfer ilmu dari guru ke siswa dan ada transfer ilmu antarsiswa itu sendiri. Siswa juga merasa tidak bosan karena pembelajaran yang diterapkan membuat mereka tidak selalu duduk di tempat duduknya. Pembelajaran seperti ini perlu intervensi guru untuk membimbing siswa agar kegiatan pembelajaran menjadi terarah.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji peningkatan kemampuan pemahaman instrumental dan relasional siswa dalam pembelajaran matematika dengan *Index Card Match* yang dituangkan dalam judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Instrumental dan Relasional Siswa SMP”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pembelajaran matematika dengan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika biasa?
2. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman instrumental siswa yang memperoleh pembelajaran matematika dengan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika biasa?

3. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman relasional siswa yang memperoleh pembelajaran matematika dengan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran matematika biasa?

### C. Batasan Masalah

Pemahaman matematis terdiri atas berbagai macam pendapat. Pemahaman yang akan diteliti dalam penelitian ini dibatasi hanya berdasarkan pemahaman menurut Skemp, yaitu pemahaman instrumental dan pemahaman relasional.

### D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan:

1. Kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pembelajaran matematika melalui pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dengan pembelajaran matematika biasa.
2. Kemampuan pemahaman instrumental siswa yang memperoleh pembelajaran matematika melalui pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dengan pembelajaran matematika biasa.
3. Kemampuan pemahaman relasional siswa yang memperoleh pembelajaran matematika melalui pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dengan pembelajaran matematika biasa.

### E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan masukan yang berarti bagi pihak-pihak berikut:

1. Bagi siswa diharapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman instrumental dan relasional.
2. Bagi guru diharapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat menjadi salah satu sumber alternatif dalam memilih dan

mengembangkan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pemahaman instrumental dan relasional.

3. Bagi sekolah diharapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat diterapkan di sekolah dalam meningkatkan mutu sekolah.
4. Bagi peneliti dan pembaca diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan gambaran yang jelas tentang strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan kemampuan pemahaman instrumental dan relasional.

#### **F. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi perbedaan pemahaman tentang istilah-istilah yang digunakan sehingga dapat bekerja lebih terarah, maka terdapat beberapa istilah yang perlu didefinisikan secara operasional, yaitu:

1. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didisain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (J.R. David dalam Sanjaya, 2008:126).
2. Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru.
3. *Index Card Match* merupakan permainan mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang sesuai melalui interaksi dan kerjasama antar siswa. Pembelajaran dengan *Index Card Match* cukup menyenangkan jika digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun, materi baru pun dapat digunakan dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan (Zaini, 2008: 67).
4. Pemahaman matematis yaitu kemampuan mengartikan konsep, memahami, menafsirkan dan menyimpulkan sendiri dari informasi yang didapat, serta mengaplikasikan konsep untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam matematika.



5. Pemahaman instrumental yaitu pemahaman yang hafal sesuatu secara terpisah atau dapat menerapkan sesuatu pada perhitungan rutin/ sederhana, mengerjakan sesuatu secara algoritmik saja.
6. Pemahaman relasional yaitu pemahaman yang dapat mengkaitkan sesuatu dengan hal lainnya secara benar dan menyadari proses yang dilakukan.

