

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran guru berperan mengatur kegiatan dalam pembelajaran tersebut untuk mendorong peserta didik agar yang aktif serta mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan Atun (2018:2). Peran guru sebagai fasilitator maupun motivator tidak dapat tergantikan oleh teknologi manapun maka dari itu guru harus bisa menyesuaikan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada siswa. Guru juga harus mengetahui potensi apa yang dimiliki oleh peserta didik, karena dengan mengetahui potensi yang dimiliki maka guru akan dengan mudah memilih model pembelajaran yang sesuai dan pelaksanaannya pasti akan terlaksana sesuai dengan apa yang diharapkan (Rusman, 2021:62). Dari berbagai mata pelajaran yang ada, Matematika merupakan ilmu dasar yang harus dikuasai peserta didik dari bangku sekolah dasar untuk lanjut ke jenjang yang lebih tinggi. Secara garis besarnya pembelajaran Matematika di sekolah dasar mempunyai tujuan yakni agar siswa mampu dan terampil dalam menggunakan Matematika selain itu Matematika juga dapat memberikan tekanan dalam penalaran penerapan Matematika. Jadi, pembelajaran Matematika suatu proses pembelajaran yang dapat mengajak siswa secara kritis, aktif dan kreatif (Handayani, 2020).

Pembelajaran Matematika merupakan salah satu pelajaran yang selalu dihindari siswa itu dikarenakan pemikiran awal siswa yang sudah negatif terhadap Matematika dikarenakan pelajaran tersebut hanya berkutat dengan rumus dan

angka yang terkadang sulit dipahami oleh siswa dan terkadang pembelajaran Matematika dianggap tidak sesuai dengan kehidupan mereka. Maka dari itu pembelajaran Matematika pada jenjang sekolah dasar perlu adanya perubahan yang serius, hal ini dikarenakan pada saat ini masih banyak guru yang belum memberikan pembaruan terhadap media pembelajaran yang digunakan maupun strategi yang masih umum atau guru belum memberikan perubahan dalam proses pembelajaran.

Pentingnya pembelajaran Matematika bagi anak sekolah dasar, sudah seharusnya disajikan dengan cara yang lebih menarik dan dengan suasana yang menyenangkan misalnya menggunakan media yang dapat mengajak siswa itu sendiri untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Terkadang rumitnya persiapan dan banyaknya waktu yang diperlukan dalam penerapan media pembelajaran sering kali menjadi alasan guru jarang menggunakannya sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Padahal penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran suasana yang dihasilkan juga akan menyenangkan. Kompetensi pengetahuan selalu digunakan dalam mengukur seberapa jauh pemahaman siswa terhadap pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Jika kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang rendah maka akan mempengaruhi kemampuan untuk berpikir secara logika dan siswa akan cenderung susah untuk memahami pelajaran yang lainnya. Dengan demikian, pentingnya pembelajaran Matematika yang memiliki pembaruan dalam pelaksanaannya agar terjadinya suasana pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan konsentrasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 30 September 2022 dan 6 Oktober 2022 di SD Gugus III Sukawati tahun ajaran

2022/2023, diketahui bahwa terdapat kekurangan pada kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas III SD Gugus III Sukawati tahun ajaran 2022/2023 yang dilihat dari nilai akhir Matematika siswa yang rendah, yakni sebanyak 64,2% yang masih dibawah KKM dan sebanyak 35,7% yang diatas KKM. Hal itu terjadi dikarenakan beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya kompetensi pengetahuan Matematika kelas III SD Gugus III Sukawati tahun ajaran 2022/2023 yakni kurangnya konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran, siswa cepat merasa bosan jika sudah tidak mengerti apa yang dijelaskan oleh guru, masih banyak siswa yang pasif seperti bertanya kepada guru jika tidak paham akan materi ataupun saat diskusi dalam kelompok yang menyebabkan peranan siswa dalam pembelajaran yang berlangsung hanya sedikit dan penggunaan media pembelajaran pendukung yang masih kurang diterapkan pada saat proses pembelajaran ataupun siswa yang memang sudah tidak menyukai Matematika maka akan sulit memahami materi pembelajaran berbeda halnya dengan siswa yang memang menyukai Matematika siswa tersebut akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan faktor lingkungan juga mempengaruhi kompetensi pengetahuan Matematika, seperti di rumah siswa tidak mau mengulang pembelajaran yang telah didapat di sekolah dirumah agar lebih mudah dipahami.

Dalam proses pembelajaran siswa merupakan peran utama dan guru sebagai pendamping dalam pembelajaran, yang bertujuan untuk tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dan salah satu bagian penting yang menjadikan pembelajaran itu menyenangkan yakni metode dan media pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran Matematika SD yakni metode pembelajaran *index card match*. strategi pembelajaran *index card*

match yakni strategi pembelajaran yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran yang pasif akan bisa dikurangi. strategi *index card match* ini berkaitan dengan cara-cara mengingat kembali apa saja yang telah mereka pelajari dan dilakukan pengujian terhadap pengetahuan mereka serta kemampuan dengan cara pemberian kartu berpasangan yang berisikan pertanyaan dengan jawaban. strategi *index card match* ini akan menuntut siswa untuk bekerjasama dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang telah mereka pelajari dengan cara yang memberikan suasana menyenangkan dan aktif. Dalam strategi ini juga akan mendorong siswa untuk terjun ke dalamnya dimana pembelajaran akan sepenuhnya tertuju kepada siswa itu sendiri (Halawati, 2020).

Penggunaan strategi *index card match* ini akan lebih maksimal jika dalam penggunaannya diikuti dengan media pendukung pembelajaran. Salah satu media yang bisa digunakan yakni media *mind mapping*. Media *mind mapping* yakni penggabungan antara kemampuan otak kanan dan otak kiri yang dapat membantu anak belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan juga, *mind mapping* disebut juga pemetaan pemikiran yang memudahkan siswa dalam belajar maupun mengingat materi pelajaran (Arifin, 2018). Dari paparan diatas menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *index card match* bermuatan media *mind mapping* sangat cocok diterapkan di SD karena akan sangat membantu siswa mengingat pelajaran. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menambah keterampilan siswa dalam berbagai bidang seperti halnya mengingat

materi pelajaran dengan mudah. Sehingga kompetensi pengetahuan Matematika siswa akan meningkat.

Berdasarkan penelitian (Bima, 2017) bahwa model pembelajaran *index card match* mempunyai pengaruh yang besar didalam meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik. Maka dari itu peneliti akan menambahkan media *mind mapping* sebagai sarana media yang lebih efektif untuk melaksanakan pembelajaran strategi *index card match*. Dari uraian diatas maka dilakukan penelitian eksperimen mengenai kompetensi pengetahuan Matematika kelas III menggunakan strategi *Index Card Match* yang bermuatan dengan media *Mind Mapping*. Diharapkan dengan menggunakan strategi dan media tersebut dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan Matematika siswa. Maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Bermuatan Media *Mind Mapping* Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas III SD Gugus III Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, masalah yang dapat diidentifikasi penulis adalah sebagai berikut :

1. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
2. Perlunya variasi yang inovatif dalam penggunaan strategi pembelajaran.
3. Kompetensi pengetahuan Matematika siswa belum maksimal yakni sebanyak 64,2% yang masih dibawah KKM. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan pembelajaran konvensional, yakni pembelajaran yang masih berpusat pada guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Bermuatan Media *Mind Mapping* Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas III SD Gugus III Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

- 1.4.1 Bagaimanakah pengaruh strategi pembelajaran *index card match* bermuatan media *mind mapping* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan pada siswa kelas III SD Gugus III Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023.
- 1.4.2 Bagaimanakah pengaruh strategi pembelajaran *index card match* bermuatan media *mind mapping* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang tidak dibelajarkan pada siswa kelas III SD Gugus III Sukawati Tahun Ajaran 2022 /2023
- 1.4.3 Apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran *index card match* bermuatan media *mind mapping* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika pada siswa kelas III SD Gugus III Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh strategi pembelajaran *index card match* bermuatan media *mind mapping* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika yang dibelajarkan pada siswa kelas III SD Gugus III Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh strategi pembelajaran *index card match* bermuatan media *mind mapping* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika yang tidak dibelajarkan pada siswa kelas III SD Gugus III Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *index card match* bermuatan media *mind mapping* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas III SD Gugus III Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Setelah diketahui ada atau tidaknya Pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Bermuatan Media *Mind Mapping* Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas III SD Gugus III Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023 diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang positif bagi perkembangan dan kemajuan dalam ilmu Pendidikan, khususnya Pendidikan guru sekolah dasar agar dapat memingkatkan strategi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan pada siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang positif kepada siswa, guru, kepala sekolah maupun peneliti lain. Sehingga kedepannya dapat memperluas pengetahuan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa.

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat mempermudah cara belajar bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar Matematika.
- b. Bagi guru, dapat meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran dan menjadikan strategi tersebut sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Serta dapat memberiakan perubahan yang lebih baik sesuai dengan perkembangan jaman.
- c. Bagi kepala sekolah, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan atau pembanding dalam Menyusun suatu program pembelajaran yang baru.
- d. Bagi peneliti lain, diharapkan hasil dari penelitian ini bisa menjadi salah satu referensi atau masukan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

