

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU SISDIKNAS NO.20 tahun 2003 sebagaimana yang dikutip oleh Sri Hartini bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia,serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat bangsa dan negara.¹ Dalam al-Qur'an menjelaskan dalam surah az-zumar ayat 13

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿١٣﴾

Artiya: Katakanlah ! "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Q.S Az-Zumar: 13)

Makna ayat ini adalah membandingkan antara orang yang mengetahui dengan orang yang tidak mengetahui, tidaklah semua manusia (peserta didik) yang mampu menerima pelajaran khususnya pada saat guru memberi pelajaran, hanyalah siswa yang belajar sungguh-sungguh yang dapat menerima pelajaran. Maka dari itu tidaklah heran jika ada siswa yang memiliki pengetahuan tinggi dengan siswa yang berpengetahuan rendah.

Pendidikan yang berkualitas tidak lepas dari peran seorang guru dalam proses pembelajaran. Guru dituntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif yaitu pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan inovatif. Untuk menciptakan suasana tersebut tentunya tidak mudah, banyak faktor yang dapat

¹Sri Hartini, *Psikologi Pendidikan* (Surakarta: FKIP UMS, 2008), h. 21.

menjadi menghambat, faktor tersebut bisa datang dari peserta didik yang cenderung pasif atau bahkan faktor dari guru sendiri yang kurang inovatif, sehingga dalam kegiatan pembelajaran cenderung monoton. Hal ini akan membuat peserta didik merasa bosan dalam belajar.²

Proses pembelajaran tidak semua peserta didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Daya serap peserta didik terhadap materi yang diberikan juga bermacam-macam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai salah satu bidang studi yang pada umumnya dirasakan membosankan bagi peserta didik itu sendiri.³

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu pengetahuan yang bersifat rasional dan objektif yang mempelajari tentang alam semesta dan isinya secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses pembuktian. Pendidikan IPA diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, prospek pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya didalam kehidupan sehari-hari.⁴

Berdasarkan hasil observasi di SDN I Talaga Besar yang dilakukan peneliti khususnya pada kelas 5b yang berjumlah 27 siswa, yakni siswa laki-laki 11 orang sedangkan siswa perempuan 16 orang. Bahwa masalah yang sering muncul dalam kegiatan belajar mengajar pada setiap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yaitu dapat dilihat dari karakteristik siswa kelas 5b yang dimana karakteristiknya hampir sama siswa pada umumnya seperti yang kita ketahui

²Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), h.35

³Sudirman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Siswa* (Jakarta: Rajawali Perss, 2004), h.132.

⁴Nana Djumanah, *Pelajaran IPA Seri* (Jakarta: PT.Pustaka Jaya, 2004), h. 8.

bersama bahwa siswa kelas 5 merupakan kelas tinggi yang memiliki tingkat pengetahuan dan pemahamannya lebih besar dibandingkan kelas lainnya misalnya gemar bermain bersama teman-teman, suka hal-hal yang baru misalnya guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Akan tetapi, untuk tingkat minat serta motivasi siswa kelas 5b di sekolah tersebut masih sangat kurang untuk belajar pada setiap materi IPA yang diajarkan oleh guru ini dapat dilihat dari aktifitas siswa seperti siswa ribut serta bermain dalam kelas, keluar masuk pada saat pembelajaran sehingga siswa yang lain akan ikut-ikutan dalam kegiatan tersebut serta selalu tergesah-gesah dalam mengambil keputusan tanpa takut konsekuensi yang akan dihadapinya dalam artian tidak sabaran menunggu misalnya pulang lebih awal jika guru tidak ada tanpa menunggu waktu pulang. Selain itu terkait dengan proses pembelajaran di kelas 5b guru masih menggunakan metode ceramah dalam artian pembelajaran masih berpusat pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar, belum ada variasi kegiatan belajar di dalam pembelajaran dan guru tidak menggunakan media dalam mengajarkan IPA, di sisi lain guru cenderung menempatkan siswa sebagai objek pembelajaran sehingga siswa pasif dalam proses kegiatan belajar di kelas, selain itu guru hanya menyuruh siswa untuk mencatat saja tanpa ada bimbingan dari guru itu sendiri. Sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa kelas 5b pada mata pelajaran IPA yang dianggap gurunya masih kurang memuaskan, dalam artian masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah dibawah nilai KKM Sementara nilai KKM mata pelajaran IPA Di kelas 5b SDN 1 Talaga Besar adalah 70. Sedangkan yang mendapat nilai tinggi hanyalah siswa yang berprestasi.

Jadi untuk tingkat keberhasilan siswa pada mata pelajaran IPA masih mencapai 60%. Jika dicermati dari berbagai masalah yang diperoleh dilapangan peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada dua faktor penyebab rendahnya hasil belajar IPA yaitu dari aspek siswa maupun dari aspek guru itu sendiri.⁵

Salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan adalah mengubah paradigma (cara pandang) pendidikan SD/MI dari pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) ke pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Paradigma ini menuntut guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan dan menerapkan strategi-strategi pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat menjadi lebih aktif dan terlibat langsung pada saat proses pembelajaran dengan melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dan mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal.⁶ Berdasarkan interaksi belajar mengajar, guru benar-benar diharapkan menerapkan aktivitas siswa, yaitu belajar dan mempraktekannya (*learning by doing*). Untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan interaksi aktif, maka guru menggunakan “strategi belajar-mengajar aktif” agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan optimal. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan “strategi belajar-mengajar aktif adalah suatu rencana atau pola umum dari kegiatan belajar mengajar yang ditujukan untuk membantu siswa untuk mencapai tujuan belajarnya”.⁷

⁵Siani Guru Kelas 5b SDN 1 Talaga Besar (wawancara) bersama Peneliti pada tanggal 29 April 2015.

⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h.7.

⁷Sulistiyorini S, *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Pererapannya Dalam KTSP* (Yogyakarta: Tiara Wacana 2007), h.14.

Berangkat dari permasalahan di atas, maka peneliti mengajukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk dilakukan Di kelas 5b SDN 1 Talaga Besar Kecamatan Talaga Raya Kabupaten Buton Tengah dengan judul penelitian yaitu **“Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5b pada mata pelajaran IPA Di SDN 1 Talaga Besar Kec.Talaga Raya Kab. Buton Tengah”** Tahun 2015/2016.

Alasan peneliti melakukan penelitian Di SDN I Talaga Besar pada kelas 5b antara lain adalah belum pernah dilakukannya penelitian di sekolah tersebut dan rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya minat, motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar, metode mengajar masih monoton menggunakan metode konvensional (metode ceramah). Belum ada variasi metode di dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh peneliti di atas sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian di sekolah tersebut dengan menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

Strategi pembelajar *Index Card Match* (Mencari Pasangan) merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpasangan dan memakai kuis kepada kawan sekelas, strategi ini dinilai efektif baik untuk mengembangkan kemampuan kognitif yaitu melalui pemberian kuis setelah penyajian materi dan juga dari segi afektif dan psikomotorik. Melalui kegiatan kerja sama yang dibangun didalam pembelajaran sehingga dapat membuat siswa menjadi aktif dan menyenangkan serta memberi

semangat dalam berfikir dan belajar. Model ini sangat sederhana dan mudah diterapkan dan mampu membuat siswa lebih aktif belajar.⁸

Oleh karena itu, penelitian bermaksud untuk melakukan penelitian dengan model pembelajaran *Index Card Match* pada mata pelajaran IPA. Semoga dengan metode ini siswa menjadi aktif, kreatif, dan senang dalam belajar IPA dan mampu meningkatkan hasil belajar IPA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah tersebut pada kelas 5b masih monoton menggunakan metode ceramah.
2. Rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan sebelumnya.
3. Kurangnya kerjasama antar guru dan siswa ataupun siswa dan siswa
4. Kurangnya motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran IPA.
5. Guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran IPA
6. Kurang adanya minat siswa untuk mempelajari IPA
7. Kurangnya perhatian guru terhadap siswa pada saat pembelajaran.

⁸H.Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan* (Yogyakarta:Investi Daya, 2012), h. 290.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses penerapan model pembelajaran *Index Card Match* pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana di kelas 5b pada SDN 1 Talaga Besar pada mata pelajaran IPA ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5b pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana Di SDN 1 Talaga Besar ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah

- a. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Index Card Match* pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana di kelas 5b pada SDN I Talaga Besar ?
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5b di SDN I Talaga Besar pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana dengan penerapan model pembelajaran *Index Card Match*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis yaitu :

- 1) Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5b pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Talaga Besar dengan penerapan model pembelajaran *Index Card Match*.

- 2) Sebagai sebuah pijakkan untuk mengembangkan pendekatan kepada siswa dengan penerapan model pembelajaran *Index Card Match*.

b. Manfaat praktis yaitu :

- 1) Bagi siswa, meningkatkan motivasi, keaktifan dan kerjasama antar siswa kelas 5b pada mata pelajaran IPA dalam membangun rasa percaya diri dan kerjasama sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Bagi guru, dapat meningkatkan kemampuan sebagai guru yang berperan fasilitator, inovator, motivator, perencanaan, pembelajaran, pengelola, pembelajaran, dan evaluator .
- 3) Bagi sekolah, dapat menumbuh kembangkan budaya meneliti di lingkungan sekolah khususnya dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

E. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman maka penulis mengemukakan definisi operasional sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Index Card Match* (mencari pasangan) yaitu salah satu model pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan menggunakan cara menggunakan kartu atau yang biasa disebut dengan permainan kartu yang dimana masing-masing siswa mencari pasangan atas kartu yang dipegangnya atau yang diperolehnya yang sebagian yang berisi pertanyaan dan sebagiannya lagi berisi jawaban kemudian dipasangkan atau dicocokkan sesuai dengan pertanyaan yang diperoleh dari kertas yang didapat begitupun sebaliknya.
2. Hasil belajar adalah suatu nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran dengan menggunakan tes maupun non tes.

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu alam seperti biologi, fisik, kimia, dalam hal memahami akan lingkungan alam sekitar dan masih banyak disiplin ilmu yang lainnya. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan atau ide yang telah ditemukan sebelumnya.
4. Pesawat sederhana adalah Semua jenis alat yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan manusia Kesederhanaan dalam penggunaannya menyebabkan alat-alat tersebut dikenal dengan sebutan pesawat sederhana

F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan definisi operasional yang dikemukakan diatas maka penulis menuliskan hipotesis sebagai jawaban yang bersifat sementara, adapun hipotesisnya yaitu “Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas 5b SDN 1 Talaga Besar ”.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Index Card Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Index Card Match*

Pembelajaran *Index Card Match* adalah bentuk pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah belajar dengan mencocokkan atau mencari pasangan kartu yang berisikan pertanyaan dengan jawaban. Menurut Silberman *Index Card Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran sebelumnya atau sesudahnya yang pernah diajarkan yang ditandai dengan cara permainan kartu dengan cara mencari pasangan menggunakan potongan kertas yang berisikan pertanyaan serta jawaban.¹ Kurniawati juga mengatakan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi pembelajaran yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang pernah diajarkan sebelumnya.²

Berdasarkan pendapat di atas bahwa model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk saling berkerjasama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerjasama dan Saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan yang lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat memicu belajar aktif dan

¹Melvin silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung:Nusa Media, 2006), h. 240.

²Kurniawati Euis, *Komparasi Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.154.