

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan pokok dari seluruh rangkaian penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Mutu pendidikan di suatu lembaga pendidikan tidak pernah dapat dipisahkan dari kualitas proses pembelajaran di kelas. Karena itu, usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah harus senantiasa dilakukan dengan cara memperbaiki proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran secara sederhana diartikan sebagai usaha untuk membelajarkan siswa. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru sebagai penyelenggara pembelajaran dan siswa sebagai subjek belajar. Sebagai penyelenggara pembelajaran, tugas guru adalah memfasilitasi siswa dengan cara menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan siswa dapat belajar secara optimal. Adapun siswa sebagai subjek belajar, artinya siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran agar dapat mengkonstruksi pengalaman-pengalaman belajarnya dalam bentuk perubahan/perkembangan baik dalam domain kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Darsono mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik”.¹ Dari pengertian ini, dapat dipahami bahwa pembelajaran yang

¹Darsono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang: IKIP Semarang Press, 2006), h. 23

berhasil diukur berdasarkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai sejumlah kompetensi yang diajarkan.

Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran lazimnya ditunjukkan melalui capaian hasil belajar. Demikian itu, karena hasil belajar merupakan gambaran penguasaan siswa terhadap sejumlah kompetensi yang dikembangkan melalui mata pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar yang tinggi menunjukkan tingkat penguasaan yang baik terhadap kompetensi mata pelajaran, begitu pula sebaliknya.

Pencapaian hasil belajar yang tinggi senantiasa menjadi harapan dan dambaan bagi setiap siswa, orang tua, maupun oleh guru di sekolah. Pencapaian hasil belajar yang tinggi juga menunjukkan tingkat keberhasilan yang optimal dalam kegiatan belajar yang telah dilalui. Sebaliknya, hasil belajar yang rendah dapat dimaknai sebagai kegagalan dalam belajar. Uraian ini sesungguhnya menunjukkan bahwa hasil belajar dipandang sebagai hal yang amat penting dalam proses pembelajaran.

Dalam usaha memperoleh hasil belajar yang baik tersebut, diperlukan strategi dan metode pembelajaran yang tepat. Strategi maupun metode mengajar erat kaitannya dengan cara guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran kepada peserta didik. Strategi dan metode mengajar sebagai sarana komunikasi, semestinya didesain agar pesan-pesan pembelajaran yang ingin disampaikan mudah dicerna oleh siswa sebagai objek/sasaran. Dalam konteks inilah, pemilihan metode mengajar perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Guru harus memahami tingkat

perkembangan siswa dan juga karakteristik belajar yang sesuai untuk tingkat perkembangan mereka.

Di Indonesia, rentang usia siswa sekolah dasar (SD), yaitu antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Siswa yang berada pada usia SD termasuk dalam rentangan anak usia dini dengan karakteristik belajar mereka yang cenderung pada kegiatan bermain. Tidak semua metode mengajar cocok digunakan pada siswa sekolah dasar, seperti metode ceramah yang tidak diselingi dengan metode lain, kurang cocok diterapkan pada murid sekolah dasar karena menuntut anak memusatkan perhatian dalam waktu yang cukup lama, padahal rentang waktu perhatian anak relatif singkat. Penggunaan metode ceramah harusnya dapat divariasikan dengan metode-metode lain yang bisa menyegarkan konsentrasi dan perhatian belajar siswa. Dalam konteks inilah, guru yang mengajar di SD harus jeli dalam memilih metode mengajar yang tepat yang bisa memadukan konsep belajar dalam nuansa permainan yang menarik. Slamet Suyanto mengemukakan bahwa pembelajaran untuk siswa kelas sekolah dasar menggunakan prinsip belajar dan bermain.² Artinya proses pembelajaran di sekolah dasar harusnya dapat dikemas dalam nuansa permainan-permainan yang bernilai edukatif agar pembelajaran tidak membosankan. Untuk dapat mewujudkan situasi pembelajaran yang demikian itu, maka guru harus kreatif terutama dalam memilih metode mengajar yang sesuai. Ada banyak alternatif metode pembelajaran yang dibangun di atas prinsip-prinsip belajar sambil bermain. Salah satu diantaranya adalah

²Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), h. 133

metode *index card match*. Metode *index card match* cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran pada anak sekolah dasar untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar dan juga untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas.

Metode *index card match* merupakan salah satu metode pembelajaran yang memadukan antara kegiatan bermain dan belajar. Metode *index card match* adalah bagian dari strategi pembelajaran aktif yang menekankan aspek keterlibatan siswa dalam belajar. Dalam pembelajaran dengan metode *index card match* siswa dibagi dalam dua kelompok besar. Kelompok satu memegang kartu soal dan kelompok lain memegang kartu jawaban. Dari dua kelompok tersebut murid dapat saling mencari pasangan soal dan jawabannya. Silberman dalam Ridwan Abdullah Sani menjelaskan bahwa *index card match* merupakan “cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran dan cara ini memungkinkan murid untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya”.³

Dalam studi awal peneliti di Kelas V SD Negeri 7 Laeya penulis melihat bahwa metode pembelajaran di sekolah tersebut kurang variatif dan seringkali mengabaikan karakteristik belajar anak yang cenderung mudah bosan dan sulit untuk berkonsentrasi dalam waktu yang lama. Salah satu problem yang penulis amati bahwa guru-guru di sekolah tersebut terjebak pada metode mengajar konvensional dan kurang kreatif dalam mengemas trik-trik mengajar yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Suasana pembelajaran yang demikian itu, juga terjadi dalam pembelajaran pada mata pelajaran PAI sehingga menciptakan kesan negatif pada

³Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 52

siswa dan cenderung memandang pembelajaran PAI sebagai mata pelajaran yang tidak menarik. Keadaan ini berimplikasi negatif pada pencapaian hasil belajar siswa seperti tampak pada hasil ulangan harian siswa yang tergolong rendah dengan nilai rata-rata kelas, yaitu 69,88.

Bertolak dari hasil pengamatan penulis di atas, penulis berasumsi bahwa penerapan metode alternatif yang dapat memadukan kegiatan belajar sambil bermain sangat perlu untuk diterapkan dalam mengatasi masalah kejenuhan belajar siswa sekaligus untuk mendongkrak pencapaian hasil belajar siswa. Karena itu, penulis tertarik untuk menerapkan metode *Index card match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan mengemukakan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Melalui Penerapan Metode Index Card Match Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 7 Laeya Kabupaten Konawe Selatan*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran pada mata pelajaran PAI
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI
3. Metode mengajar guru PAI yang konvensional

C. Rumusan Masalah

Mengacu pada hasil identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: apakah penerapan metode *Index card match*

dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri 7 Laeya Kabupaten Konawe Selatan?.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam melalui penerapan metode *index card match* di Kelas V SD Negeri 7 Laeya Kabupaten Konawe Selatan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan bagi civitas akademika yang berkecimpung di bidang pendidikan, terutama dalam memahami penerapan metode *index card match* sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Bagi pengelola lembaga pendidikan (kepala sekolah/madrasah), penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi pentingnya mendorong/mendukung setiap upaya kreatif guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang lebih variatif, terutama melalui dukungan fasilitas dan sarana pembelajaran yang memadai.
- b. Bagi guru sekolah dasar, penelitian ini diharapkan dapat membangun kesadaran tentang perlunya pemilihan strategi dan metode mengajar yang

tepat dalam melaksanakan pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan

- c. Bagi siswa sekolah dasar, penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan semangat dan motivasi serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI di kelas.
- d. Bagi peneliti selanjutnya yang mengangkat tema yang sama dengan penelitian ini diharapkan dapat melakukan pengkajian secara lebih komprehensif dan mendalam

F. Definisi Operasional

Dalam rangka menyatukan persepsi dalam memaknai maksud dan tujuan penelitian ini, maka penulis mengemukakan definisi operasional penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar PAI yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor nilai yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran PAI yang telah dipelajari di Kelas. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan instrumen tes pada setiap akhir siklus pembelajaran.
2. Metode *Index card match* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran di kelas yang dilakukan dengan cara bermain kartu pasangan, dimana anak dibagi dalam dua kelompok besar, kelompok satu memegang kartu soal dan kelompok lain memegang kartu

jawaban. Setiap siswa dituntut mencari pasangannya kemudian duduk berpasangan dan mempersentasikan (membaca) kartu yang mereka pegang.