

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan kita ditandai oleh disparitas antara pencapaian *academic standard* dan *performance standard*. Faktanya, banyak siswa mampu menyajikan tingkat hafalan yang baik terhadap materi ajar yang diterimanya, namun pada kenyataannya mereka tidak memahaminya. Sebagian besar dari siswa mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan/ dimanfaatkan.

Siswa memiliki kesulitan untuk memahami konsep akademik sebagaimana mereka biasa diajarkan yaitu dengan menggunakan sesuatu yang abstrak dan metode ceramah. Pada hal mereka sangat butuh untuk dapat memahami konsep-konsep yang berhubungan dengan tempat kerja dan masyarakat pada umumnya dimana mereka akan hidup dan bekerja.

Disparitas terjadi karena pembelajaran selama ini hanyalah suatu proses pengondisian-pengondisian yang tidak menyentuh realitas alami. Pembelajaran berlatar realitas artificial. Aktivitas kegiatan belajar mengajar selama ini merupakan pseudo pembelajaran. terdapat jarak cukup jauh antara materi yang dipelajari dengan siswa sebagai insan yang mempelajarinya. Materi yang dipelajari terpisah dari siswa yang mempelajarinya.

Sebagai medium pendekat antara materi dan siswa pada pembelajaran artificial adalah aktivitas mental berupa hafalan. Pembelajaran lebih menekankan pada struktur yang terdapat di dalam materi itu. Pembelajaran seperti ini

melelahkan dan membosankan. Belajar bukan manifestasi kesadaran dan partisipasi, melainkan keterpaksaan dan mobilisasi. Dampak psikis ini tentu kontraproduktif dengan hakikat pendidikan itu sendiri yaitu memanusiakan manusia atas seluruh potensi kemanusiaan yang dimiliki secara kodrati.

Pembelajaran seharusnya menjadi aktivitas bermakna yakni pembebasan untuk mengaktualisasi seluruh potensi kemanusiaan, bukan sebaliknya. Hal ini perlu di tunjang oleh peran guru dalam merealisasikan strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Dick dan Carey (1990) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang/ atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Proses belajar mengajar di sekolah juga merupakan salah satu aspek yang menentukan mutu pendidikan, dimana guru dan siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru diharapkan mampu menggunakan berbagai macam keterampilan mengajar serta menguasai strategi dan model - model pembelajaran. Guru perlu menggunakan berbagai macam keterampilan, metode, model, dan strategi pembelajaran yaitu untuk menjadikan siswa tertarik pada pelajaran, serta mempermudah peserta didik memahami atau menjadikan siswa tertarik pada pelajaran yang diajarkan sehingga materi tersebut tidak cepat hilang dari ingatan mereka.

Khususnya di SMP Negeri 2 Satu Atap Bonepantai, untuk mata pelajaran PKn hasil belajar siswa masih rendah, dikarenakan siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Dalam proses pembelajaran materi yang dijelaskan guru bukan sesuatu yang menyenangkan, dan bukan hal yang menarik. Hal ini terbukti pada saat pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa kelas VIII tidak memperhatikan penjelasan guru, beberapa siswa tidak mengerjakan tugas, bahkan ada yang asik bercerita dengan temannya. Setelah diberikan evaluasi ternyata kemampuan siswa dari materi demokrasi rendah, karena dari hasil analisis ulangan harian dari 23 orang siswa VIII hanya terdapat 9 orang siswa yang telah memahami materi yang dijelaskan, dengan nilai rata-rata 75-85, sedangkan 14 orang siswa belum memahami materi yang dijelaskan, dengan nilai rata-rata 40-65.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar maka guru harus lebih terampil dalam memilih dan menerapkan metode dan model pembelajaran sehingga dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Hal ini merupakan salah satu kebutuhan dalam proses belajar mengajar karena dapat mempermudah siswa menyerap materi pelajaran yang disajikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengadakan suatu penelitian dengan judul ***“Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn melalui model Pembelajaran Kooperatif Learning tipe Index Card Match di kelas VIII SMP Negeri 2 Satu Atap Bonepantai Kab. Bonebolango***

1.2 Identifikasi Masalah

Pada latar belakang diatas teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang mampu menghafal tetapi pada kenyataannya mereka tidak memahami materi yang diajarkan.
2. Aktivitas kegiatan belajar mengajar merupakan pseudo pembelajaran.
3. Siswa lebih mengacu pada pengajaran artificials.
4. Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pelajaran.
5. Hasil belajar siswa sangat rendah pada mata pelajaran PKn.
6. Kurangnya metode pembelajaran yang diterapkan guru.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Learning tipe *index card match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn?

1.4 Teknik Pemecahan Masalah

Dalam proses pembelajaran yang sering dilakukan guru mata pelajaran PKn pada umumnya hanya menggunakan metode pemberian tugas dan mencatat materi yang diberikan guru. Metode tersebut kurang meningkatkan

aktivitas belajar siswa sehingganya perlu menggunakan metode-metode lain guna meningkatkan aktivitas belajar siswa yakni dengan menerapkan” Strategi Pembelajaran tipe *index cardmatch* di kelas VIII SMP Negeri 2 Satu Atap Bonepantai Kab. Bonebolango” guna meningkatkan aktivitas belajar siswa”.

1.5 Tujuan penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif learning tipe *index card match* pada mata pelajaran PKn.

1.6 Manfaat Penelitian

a) Bagi Guru

Sebagai bahan informasi bahwa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn harus menggunakan model, tehnik, maupun metode yang sesuai degan materi yang akan di ajarkan.

b) Bagi siswa

Memotivasi untuk lebih berupaya meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar serta menambah wawasan dan memahami materi pada mata pelajaran PKn.

c) Bagi sekolah

Menjadi bahan masukan, bahwa dalam pembelajaran dapat dilaksanakan model pembelajaran kooperatif learning tipe *index card match*.

d) Bagi peneliti

Sumber yang dapat menambah wawasan kependidikan di masa yang akan datang, dan mampu menerapkan model pembelajaran kooperatif learning tipe *index card match* pada peserta didik di sekolah manapun.