

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses berbuat, mengamati, dan memahami sesuatu (Sudjana 1989 : 28). Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Mengajar adalah perilaku guru dan belajar adalah perilaku siswa . Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang, yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, dan komponen evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Proses pembelajaran tersusun atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan dan saling berinteraksi satu sama lain. Interaksi antara guru dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung memegang peranan penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Kemungkinan kegagalan guru dalam menyampaikan suatu

pokok bahasan disebabkan saat proses belajar mengajar guru kurang membangkitkan perhatian dan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran akibatnya siswa memperoleh nilai yang rendah dalam proses pembelajaran.

Hasil pengamatan terhadap hasil pembelajaran yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Paguat pada kelas VIII-A khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu, terlihat guru masih menggunakan metode ceramah dan siswa masih banyak mendengarkan. Keadaan itu masih menciptakan interaksi belajar yang sifatnya masih satu arah sehingga kurang bermakna apabila dilihat dari segi keefektifan siswa yang tercermin melalui sikap, motivasi belajar dan unsur kreativitas. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang diterapkan cenderung bersifat menonton tanpa adanya inovasi penggunaan model pembelajaran dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas dan akibatnya siswa merasa bosan dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Terlebih lagi pembelajaran itu diberikan pada jam terakhir maka siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru saja, sehingga hasil belajar siswa cenderung menjadi menurun.

Hal ini dapat terlihat pada hasil observasi nilai semester siswa pada semester satu pada kelas VIII-A, dimana dari 29 orang siswa yang terdiri dari 13 orang siswa perempuan dan 16 orang siswa laki-laki hanya terdapat 10 orang atau 34,48% yang memiliki nilai 70 ke atas sedangkan 19 orang atau 65,51% memiliki nilai 70 ke bawah. Dari hasil belajar siswa yang dilihat tentunya jauh dari apa yang diharapkan. Pembelajaran dapat

dikatakan berhasil apabila mencapai nilai standar KKM (kriteria ketuntasan minimal) yaitu 70. Pembelajaran dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa apabila mencapai 75% dari nilai rata-rata siswa.

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. Salah satunya ialah dengan penggunaan model pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* (ICM).

Model pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* merupakan strategi pengulangan (peninjauan kembali) materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu indeks, dimana kartu indeks terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu. Dalam hal ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya. Siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang memiliki kartu jawaban, demikian sebaliknya pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan judul penelitian sebagai berikut: ***Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Melalui Penggunaan Model Pembelajaran***

***Aktif Tipe Index Card Match (ICM) Pada Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 2 Paguat.***

**1.2 Identifikasi Masalah**

Mengacu pada uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, kurangnya interaksi antara siswa dengan guru pada saat proses pembelajaran mengakibatkan siswa kurang termotivasi dan kreativitas siswa rendah, dan kurangnya penggunaan model pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat monoton sehingga siswa merasa bosan dalam menerima materi pelajaran. Akibatnya keaktifan dan antusias peserta didik dalam mengikuti pelajaran khususnya mata pelajaran IPS Terpadu yang tergolong sangat rendah dan hasil belajar peserta didikpun tidak seperti yang diharapkan karena banyak peserta didik yang memperoleh nilai rendah.

**1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Apakah penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu pada siswa Kelas VIII-A SMP

**1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa belajar siswa. Maka perlu diadakan strategi

dan model pembelajaran khususnya dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* (ICM). Optimalisasi penggunaan sumber pembelajaran, serta alat pembelajaran sangat diperlukan sehingga pembelajaran yang dikaji dengan menggunakan model pembelajaran ICM yang disusun melalui materi ringkas dan jelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru merancang perangkat pembelajaran berupa silabus sebelum pelajaran dimulai.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran aktif Tipe *Index Card Match* (ICM). Menurut suprijono (2013 : 120) langkah-langkah model pembelajaran Index Card Match sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan potongan-potongan kertas sebanyak separuh siswa dalam kelas yang akan diajar.
- 2) Potongan-potongan kertas tersebut dibagi lagi menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Pada separuh bagian ditulis pertanyaan tentang materi yang diajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separuh bagian yang lain, ditulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
- 5) Kemudian potongan-potongan tersebut dicampur aduk secara acak, sehingga tercampur antara soal dengan jawaban.
- 6) Kertas-kertas tersebut kemudian dibagikan kepada setiap siswa, satu siswa satu kertas. Diterangkan aturan main bahwa siswa yang

mendapat soal harus mencari temannya yang mendapat jawaban dari soal yang diperolehnya, demikian pula sebaliknya.

- 7) Setelah siswa menemukan pasangannya, siswa diminta untuk duduk sesuai dengan pasangan yang diperolehnya. Antar pasangan satu dengan yang lain diminta untuk tidak memberitahukan materi yang diperolehnya.
- 8) Setelah semua siswa menemukan pasangannya dan duduk berdekatan, setiap pasangan diminta untuk membacakan soal yang diperoleh dengan suara keras secara bergantian agar didengar oleh teman-teman yang lain, kemudian pasangannya membacakan jawaban juga dengan suara keras.
- 9) Setelah semua pasangan telah membaca soal dan jawaban yang diperoleh kemudian guru membuat klarifikasi. Bersama-sama siswa guru membuat kesimpulan hasil belajar yang telah dilakukan.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII-A SMP Negeri 2 Paguat.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dan guru serta peneliti.

1. Sebagai bahan acuan atau pedoman untuk diterapkan dan dikembangkan dalam melaksanakan mata pelajaran IPS.
2. Sebagai pedoman yang bersifat alternatif untuk dikembangkan dan diterapkan sesuai dengan keadaan dan lingkungan setempat.
3. Sebagai bahan referensi bagi penulis dan pebeliti yang akan datang mengenali masalah yang sama.