

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetensi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil maksimal. Pendidikan hendaknya dikelola baik secara kualitas maupun kuantitas. Hal tersebut dapat dicapai dengan terlaksananya pendidikan yang tepat waktu dan tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang dilaksanakan dalam bentuk proses belajar mengajar yang merupakan pelaksanaan dari kurikulum sekolah melalui kegiatan pengajaran.

Untuk mencapai terwujudnya pendidikan nasional tersebut di atas maka tanggung jawab guru sangat berperan. Di dalam proses pembelajaran, guru berusaha maksimal untuk membantu perkembangan kreativitas siswa dalam menghadapi proses perubahan kehidupan, dapat berfikir secara sistematis dan logis, di dalam kehidupan sehari-hari. Seorang guru merasa bangga jika siswanya mendapat nilai tinggi. Tetapi itu bukan tujuan utama, yang menjadi kebanggaan seorang guru adalah jika siswanya dapat mengaktualkan dan mengaplikasikan sesuatu yang diperoleh dalam kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu diperlukan upaya besar mengubah budaya belajar dan budaya mengajar guru. Sehingga dalam pembelajaran IPS sangat ditekankan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM).

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi

kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkuat pada problematika (permasalahan) klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Problematika ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya adalah bagaimana sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tahu darimana mesti harus diawali.

Kondisi pembelajaran IPS saat ini masih banyak diwarnai dengan menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Metode ceramah itu lebih menitikberatkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya (*teacher centre*), sedangkan siswa hanya sebagai pendengar setia saja. Ditambah lagi guru sering menugaskan siswa untuk menghafal atau menulis (mencatat) semua materi dalam pembelajaran IPS. Pada akhirnya sering kali kita mendengar bahwa pelajaran IPS itu sangat membosankan, jenuh bahkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran tersebut, yang berdampak tidak berhasilnya siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan teknik belajar serta kurang variatifnya guru dalam menggunakan metode-metode pembelajaran tersebut yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Dari pengalaman sehari-hari aktifitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar dikelas seringkali siswa tidak ada perhatian terhadap penjelasan guru, sehingga ketika diberikan tugas maka siswa tidak dapat mengerjakannya dengan baik. Oleh sebab itu perlu adanya pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa disertai media/sarana yang dapat digunakan untuk memahami materi pelajaran. Salah satu dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa dengan model pembelajaran Index Card Match (ICM).

Sekolah Dasar Negeri 104 Kota Utara Kota Gorontalo, merupakan salah satu SD yang berada dikota gorontalo yang melaksanakan proses belajar mengajar secara konvensional. Dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, guru berusaha mengembangkan kemampuan siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Namun minat belajar siswa masih rendah, hal tersebut nampak pada perolehan nilai.

Dalam materi contoh-contoh bentuk kerjasama dilingkungan tetangga dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada pelajaran IPS kelas II dengan model pembelajaran Index Card Match (ICM). Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajaran yang dilaksanakan di SDN No 104 Kota Utara khususnya pembelajaran IPS di kelas II, Nampak guru masih menggunakan metode konvensional dan siswa masih banyak mendengarkan sehingga minat siswa dalam pembelajaran masih kurang. Keadaan itu masih menciptakan interaksi belajar yang sifatnya masih satu arah sehingga kurang bermakna apabila dilihat dari segi keefektipan 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 metode pembelajaran dalam

proses pembelajaran IPS 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 aktifitas belajar siswa cenderung menjadi menurun.

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan aktivitas siswa. Salah satunya ialah penerapan strategi belajar aktif tipe Index Card Match (ICM). Strategi Belajar aktif tipe Index Card Match merupakan model pembelajaran strategi pengulangan (peninjauan kembali) materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Dalam strategi 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. Strategi pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dilakukan penelitian dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Mencari pasangan Kartu *Index Card Match (ICM)* Dalam Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas II SDN 104 Kota Utara Kota Gorontalo”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini, adapun masalah–masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Perhatian belajar siswa dalam proses belajar mengajar dikelas masih kurang
2. Proses komunikasi berlangsung masih satu arah
3. Perhatian dan kebiasaan siswa masih dominan
4. Cara mengajar guru yang kurang menarik

## **1.3 Rumusan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :  
Apakah melalui penerapan model pembelajaran mencari pasangan kartu Index Card Match(ICM) dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada pelajaran IPS dikelas II SDN 104 Kota Utara Kota Gorontalo?

## **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Berdasarkan langkah-langkah di atas maka penulis dapat memodifikasinya sebagai berikut : pada kartu terpisah ditulis pertanyaan dan kunci jawaban. Masing-masing siswa diberikan satu kartu (siswa ada yang mendapat pertanyaan dan ada yang mendapat kunci jawaban). Siswa yang mendapatkan pertanyaan mencari pasangan kunci jawaban yang cocok, sedangkan siswa yang mendapat kunci jawaban tetap duduk di bangkunya dan memikirkan soal yang bagaimana yang sesuai dengan kunci jawaban yang dimilikinya. Setelah pasangan pertanyaan dan kunci jawaban yang cocok bertemu, diminta kepada mereka untuk meyakinkan bahwa apa itu benar-benar cocok. Bagi siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberi poin. Setelah semua pasangan

duduk maka diminta kepada masing-masing pasangan secara bergiliran untuk memaparkan pertanyaan yang ada pada kartu mereka kepada pasangan yang lain, dimana penyelesaiannya langsung dikerjakan di papan tulis.

Semua siswa harus siap untuk tampil karena dipilih secara acak oleh guru. Secara tidak langsung mereka akan berusaha untuk mengingat dengan baik materi yang telah diajarkan oleh guru. Hal ini akan mengakibatkan siswa akan belajar dengan aktif dan efektif. Apabila siswa yang menyelesaikan pertanyaan tidak dapat menyelesaikannya, maka pasangan yang melempar pertanyaan bertanggung jawab untuk menyelesaikannya. Karena keterbatasan waktu maka ada kemungkinan tidak semua pertanyaan ditampilkan. Pertanyaan yang tidak ditampilkan dijadikan tugas rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya. Kemudian kegiatan akhir dari pertemuan ini adalah guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang diperoleh.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa langkah pertama yang paling penting dalam menerapkan strategi belajar aktif tipe index card match yaitu menyiapkan beberapa kartu yang sesuai dengan konsep materi yang akan dipelajari. Strategi pembelajaran ini juga bisa divariasikan seperti langkah-langkah yang telah diuraikan sebelumnya sehingga dengan menerapkan strategi pembelajaran index card match diharapkan hasil belajar akan meningkat.

Untuk mengatasi masalah di atas, penulis akan menggunakan model pembelajaran mencari pasangan kartu Index Card Match (ICM) untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa pada pelajaran IPS dikelas II SDN 104 Kota Utara Kota Gorontalo. Dengan model pembelajaran mencari pasangan seperti ini, diharapkan siswa kelas II

SDN 104 Kota Utara Kota Gorontalo, nantinya dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga akan nampak aktivitas belajar siswaserta keaktifan untuk mengikuti pembelajaran ini. Dengan pembelajaran mencari pasangan dapat lebih memberikan pemahaman siswa dari yang abstrak menjadi lebih nyata

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Untuk mengatasi masalah di atas, penulis akan menggunakan model pembelajaran mencari pasangan kartu index card match (ICM) dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas II SDN 104 Kota Utara. Dengan model pembelajaran seperti ini, diharapkan siswa kelas II SDN 104 Kota Utara, nantinya dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga akan nampak aktifitas yang diperoleh masing-masing siswa, dan kemauan serta keaktifan untuk mengikuti pembelajaran ini. Dengan model pembelajaran ini dapat lebih memberikan pemahaman siswa dari yang abstrak menjadi lebih nyata. Adapun Penelitian ini bertujuan untuk penerapan model pembelajaran mencari pasangan kartu Index Card Match (ICM) dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPS dikelas II SDN No. 104 Kota Utara Kota Gorontalo.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

#### **1. Siswa**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan aktivitas belajar

#### **2. Guru**

Dapat digunakan sebagai acuan bagi guru sekolah dasar untuk

mengajarkan mata pelajaran IPS khususnya aktivitas dan minat belajar siswa

### 3. Sekolah

Sebagai pedoman bagi sekolah dalam perbaikan program-program sekolah terutama dalam program pembelajaran dan dokumen Penelitian Tindakan Kelas (PTK).