

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Proses Belajar Mengajar (PBM) merupakan inti dari proses pendidikan formal. Prosesnya terjadi interaksi antara berbagai komponen yang meliputi guru, siswa dan isi (materi pelajaran). Interaksi antara ketiga komponen tersebut terjadi dalam suasana kegiatan belajar mengajar, dengan melibatkan sarana dan prasarana yang diharapkan dapat tercipta situasi belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan, bagi siswa serta memungkinkan tercapainya tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Pada pembelajaran PKn, guru secara langsung mempengaruhi, membimbing dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang cerdas, terampil dan bermoral tinggi. Untuk itu guru perlu menerapkan berbagai cara agar dapat merangsang pemikiran siswa, sehingga mengakibatkan motivasi belajar siswa meningkat. Salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.

Penggunaan model pembelajaran adalah salah satu faktor keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Kondisi ini juga menimpa pada pembelajaran PKn, yang memperlihatkan bahwa selama ini proses pembelajaran PKn di Sekolah Dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan/strategi pembelajaran yang bervariasi serta berdasarkan karakter materi pelajaran.

Pemilihan lokasi ini dilakukan karena pada saat peneliti melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL 2). Peneliti menemukan penggunaan strategi Pembelajaran aktif *index card match* oleh guru pada proses pembelajaran. Penggunaan strategi ini masih jarang sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada strategi pembelajaran tersebut.

Kenyataan di lapangan proses belajar mengajar di SDN 1 Limboto Kabupaten Gorontalo. Dalam pembelajaran Guru masih banyak menggunakan

metode atau model pembelajaran lama, khususnya pada pembelajaran PKn. Guru hanya menggunakan metode ceramah, sementara siswa hanya duduk diam mendengarkan Guru menjelaskan, tidak semua siswa berpartisipasi dalam pembelajaran PKn. Hal ini menjadikan pembelajaran cepat membosankan dan menimbulkan rasa malas pada siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya.

Rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn tidak hanya berimbas pada perolehan nilai akhir namun juga berimbas pada kepribadian siswa. Faktor penyebab rendahnya motivasi belajar pada siswa secara umum yaitu: (a) guru hanya menggunakan ceramah saja sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran; (b) guru kurang memberikan variasi dalam pembelajaran; (c) siswa kurang siap dalam menerima materi; dan (d) guru belum menggunakan strategi pembelajaran aktif yang tepat sesuai materi ajar.

Permasalahan di atas memerlukan suatu strategi pembelajaran aktif yang tepat agar supaya siswa belajar tidak terbebani namun merasa sangat senang belajar materi yang disajikan. Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PKn tersebut yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match*.

Pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* dilakukan dengan membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas, kemudian potongan kertas ini dibagi dua, yang satunya di isi dengan pertanyaan, yang satunya lagi diisi dengan jawaban. Kemudian kertas tadi dikocok sehingga akan tercampur antara kertas yang berisi pertanyaan dan yang berisi jawaban. Kemudian guru mengarahkan siswa bahwa aktifitas nanti dilakukan berpasangan. Selanjutnya siswa diarahkan untuk menemukan pasangannya dan diminta duduk berdekatan. Selanjutnya siswa diminta membacakan soal dan jawaban secara bergantian. Akhir dari proses pembelajaran ini guru mengklarifikasi dan menyimpulkan.

Strategi pembelajaran aktif *Index card match* merupakan pembelajaran aktif yang menuntut siswa untuk bekerjasama dan berkomunikasi antar siswa dalam menemukan jawaban atas soal yang dipegangnya. Selain itu siswa dituntut untuk berpikir secara teliti, tepat dan cepat serta dapat meningkatkan aktifitas belajar

siswa dikelas. Aktifitas dengan permainan yang dirancang dalam strategi pembelajaran aktif *Index card match* memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama dan keterlibatan belajar (Zaini, Munthe, dan Aryani 2008: 67).

Mencermati uraian tersebut, maka jelas strategi pembelajaran aktif *Index card match* merupakan salah satu faktor penentu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar, termasuk penentu kualitas pembelajaran. Asumsi sederhana yang dapat dikemukakan adalah apabila kualitas pembelajaran rendah, maka sudah tentu hasil atau *output* pendidikan dalam hal ketuntasan mata pelajaran siswa akan rendah pula dan demikian pula sebaliknya.

Oleh karena itu, peneliti ingin mendeskripsikan permasalahan ini, yang diformulasikan dengan judul **“Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Index Card Match* Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas 3 SDN 1 Limboto Kabupaten Gorontalo”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional;
2. Tidak semua siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran PKn;
3. Pada saat pembelajaran berlangsung ada beberapa siswa yang terlihat bermalas-malasan dalam kelas.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah **“Bagaimanakah Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Index Card Match* Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas III SDN 1 Limboto Kabupaten Gorontalo?”**.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran aktif *index card match* pada mata pelajaran PKn di Kelas III SDN 1 Limboto Kabupaten Gorontalo.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat secara teoritis

Manfaat secara teoritis, yaitu:

1. Sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran, terutama untuk mengetahui motivasi siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *index card match* pada siswa kelas III SDN 1 Limboto Kabupaten Gorontalo;
2. Dapat memberikan motivasi bagi peneliti lain yang berminat untuk mengkaji lebih mendalam serta mengungkapkan faktor-faktor yang belum terungkap dalam penelitian ini.

### 1.5.2 Manfaat secara Praktis

Manfaat secara praktis yaitu informasi data yang akan diperoleh dalam penelitian ini diharapkan memberi manfaat:

1. Bagi sekolah, memberikan kontribusi yang berarti bagi sekolah tempat meneliti dan sekolah dasar lain dalam meningkatkan profesional guru dan tenaga pendidik yang lain;
2. Bagi guru, manfaatnya sebagai acuan agar mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan tugas mengajarnya;
3. Bagi Siswa, manfaatnya untuk menambah motivasi belajar serta pemahaman siswa dalam pembelajaran PKn;
4. Bagi peneliti, manfaatnya untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan penerapan strategi pembelajaran aktif *index card match*.