

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang membantu manusia untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki sehingga dapat menghadapi sesuatu hal yang terjadi. Selain itu, pendidikan dapat memberikan upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di kehidupan manusia dan dapat memberikan kehidupan manusia menjadi lebih terarah dan bermartabat. Aeni (2014) menegaskan bahwa para filosofi muslim merumuskan tujuan dari pendidikan itu bermuara pada akhalk. UU No 20 tahun 2003 Pasal I Ayat 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (kemendagri 2003) Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar serta terencana yang bertujuan untuk menciptakan siswa yang mempunyai sikap religius, dapat mengatur kepribadiannya, kecerdasan, memiliki perbuatan yang baik, dan kemampuan yang dimiliki untuk kalangan umum.

Pendidikan tidak hanya berkecimpung pada hasil belajar secara formal (berupa nilai raport, IPK, dan lain-lain) saja, akan tetapi yang lebih ditekankan adalah aspek lain, yakni hasil belajar yang berupa kemampuan-kemampuan individu yang dapat membantu menumbuhkan kembangkan potensi pada peserta didik agar memenuhi kriteria UU No 20 tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional diperlukan proses. Proses tersebut merupakan proses

belajar berlangsung dalam satuan pendidikan pada semua jenjang diantaranya formal, non formal, dan informal.

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Terjadinya suatu peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya (Hamalik, 2007:155).

Hasil belajar mengubah perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar yang wujudnya berupa kognitif, efektif, dan psikomotor dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja yang disebabkan oleh pengalamannya. Menurut Gagne dalam (Dimiyati Dan Mudjono (2009:10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi domain (ranah) kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Dalam ranah kognitif, hasil belajar tersusun dalam enam tingkatan. Enam tingkatan tersebut ialah (1) Pengetahuan atau ingatan, (2) Pemahaman, (3) Penerapan, (4) Sintesis, (5) Analisis dan (6) Evaluasi. Winkel (Ismiyahni 2000).

Belajar dikatakan berhasil apabila mengalami perubahan secara positif. Jika proses belajar ini kemudian ditarik menjadi garis lurus maka bisa dikatakan belajar yang baik dan menyenangkan akan menghasilkan hasil

yang baik pula. Dengan kata lain hasil belajar siswa akan meningkat atau lebih baik dari pada sebelumnya. Keberhasilan siswa dalam meraih hasil belajarnya tidak terlepas dari cara guru didalam manajemen kelas atau menguasai strategi pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang bisa mengembangkan proses kemampuan berfikir peserta didik.

Sudjana dalam Abdul Majid (2017) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat jenis-jenis ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Hasil juga bisa diartikan apabila seseorang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti jadi mengerti. Guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar berupaya untuk dapat berinteraksi aktif dengan siswa.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentu tidak dapat dilaksanakan mana kala guru kurang memahami realitas yang ada serta permasalahan pembelajaran yang dihadapi atau dilaksanakannya. Untuk itu hal penting yang harus dimiliki guru adalah kemampuan untuk mengenali permasalahan, baik yang berkenan dengan materi pembelajaran, pengelolaan kelas, model pembelajaran, media pembelajaran, minat dan motivasi belajar siswa, serta profesional guru dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan model ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif, siswa yang menunjukkan ketidakaktifannya misal melamun, kurang memperhatikan pelajaran dan melakukan aktifitas lain di luar aktifitas belajar seperti menggambar, bermain handphone dan berbicara dengan teman. Sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar yang berdampak siswa kesulitan menyebutkan ciri-ciri objek yang sedang dipelajari.

Perlu diadakan perbaikan strategi pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan penerepan model pembelajaran kooperatif tipe *Index card match* (ICM) . Pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) lebih melibatkan siswa secara langsung untuk aktif dalam pembelajaran. Jadi dengan diterapkannya model pembelajar ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPS. Pembelajaran ini menggunakan kelompok-kelompok kecil sehingga siswa Saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk menuntun siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran, siswa bekerjasama dalam kelompoknya dalam menyelesaikan masalah sehingga siswa yang tidak mengerti dapat bertanya kepada teman sekelompoknya. Dengan demikian peneliti mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* (ICM). Pembelajaran kooperatif tipe *index card match* (ICM) adalah bentuk pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah belajar dengan mencocokkan atau mencari pasangan kartu yang berisikan pertanyaan dengan jawaban. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat digunakan oleh seorang guru adalah pembelajaran aktif model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* (ICM) Model pembelajaran kooperatif tipe *Index card match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran . model pembelajaran kooperatif Tipe *index card match* (ICM) ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Pembelajaran kooperatif tipe *index card match* (ICM) adalah bentuk pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah belajar dengan mencocokkan atau mencari pasangan kartu yang berisikan pertanyaan dengan jawaban. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat digunakan

oleh seorang guru adalah pembelajaran aktif tipe *index card match* (ICM). *Index card match* (ICM) merupakan salah satu model yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran kooperatif. Tipe *index card match* (ICM) ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas dalam pelaksanaan pembelajaran IPS Terpadu kelas VIII-10 di SMP Negeri 1 Kota Gorontalo, terdapat beberapa permasalahan yang muncul yakni; (1) proses pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*), (2) siswa kurang aktif dan percaya diri, serta kurang memanfaatkan kesempatan untuk bertanya pada guru, (3) siswa kurang tertarik dengan pelajaran IPS yang ditandai dengan banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa enggan merangkum materi yang telah diberikan, (4) aktivitas yang melibatkan siswa masih kurang sehingga menyebabkan pembelajaran kurang bermakna, (5) banyaknya siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75%, (6) guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

Pentingnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru tentu akan menyebabkan rasa jenuh dan bosan pada siswa. Guru belum terbiasa menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan penerapan model

pembelajaran yang konvensional dianggap lebih praktis dan mempersingkat waktu. Kejenuhan dan kebosanan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tentu akan berpengaruh pada pemahaman materi yang tidak maksimal, sehingga hasil belajar yang diperoleh juga kurang maksimal. Hal ini terlihat pada hasil UAS mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII-10 semester I Tahun Ajaran 2017/2018, bahwa dari 35 siswa hanya 13 atau (37,14%) siswa yang sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dan yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) ada 22 atau (62,85%) siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di dalam kelas, perlu adanya perbaikan pembelajaran dalam kelas. Rendahnya hasil belajar serta berbagai masalah di atas dipengaruhi oleh banyak faktor. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru mengatasi masalah-masalah tersebut, sehingga tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran dapat tercapai. Guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) untuk membuat peserta didik lebih kreatif dalam pembelajaran.

Dari uraian yang telah dikemukakan, maka perlu diadakan perbaikan kualitas pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai secara maksimal. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengambil judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match***

(ICM) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII-10 Di SMP Negeri 1 Kota Gorontalo”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut: 1) Kegiatan Pembelajaran masih berpusat pada Guru (*teacher centered*), 2) Siswa Kurang aktif dan percaya diri serta kurang memanfaatkan kesempatan untuk bertanya pada guru, 3) Siswa kurang tertarik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial , 4) guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: **“Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* (ICM) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII-10 SMP Negeri 1 Kota Gorontalo?”**

1.4 Pemecahan Masalah

Cara memecahkan masalah yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah melalui penerapan pembelajaran *kooperatif learning* melalui model *index card match* (ICM) ini memiliki keunggulan seperti:

- a. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
- c. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

- d. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
- e. Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe index card match* (ICM) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu Kelas VIII-10 SMP Negeri Kota 1 Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan antara lain.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian bermanfaat dalam memberikan sumbangan kepada pembelajaran IPS dan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran tipe *index card match* (ICM).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* (ICM).

- b. Bagi Guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* (ICM).
- c. Bagi siswa terutama sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan belajar IPS secara aktif kreatif dan menyenangkan melalui kegiatan penelitian sesuai pembelajaran berfikirnya.