

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu upaya manusia untuk mencapai perubahan serta kemajuan hidup. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan sumber daya yang terdapat dalam diri mereka sehingga mampu menjadi insan yang produktif, dapat mengembangkan dan memanfaatkan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar, serta mampu memajukan bangsanya. Dalam keseluruhan proses pendidikan, pola pendidikan formal di sekolah yang paling disoroti. Di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Menurut Samino dan Saring Marsudi (2012: 19), “Belajar adalah suatu proses yang harus dilalui manakala seseorang ingin mencapai sesuatu yang diharapkan dapat berhasil dengan baik”. Maksudnya yaitu suatu proses perubahan baik tingkah laku maupun cara berpikir seseorang siswa yang dibantu oleh seorang guru melalui cara mengajar aktif dan inovatif sesuai kebutuhan perkembangan siswa agar mencapai hasil maksimal yang diharapkan.

Kesuksesan dari pencapaian pendidikan di sekolah sangatlah tergantung pada pelaksanaan proses belajar mengajar didalam kelas. Hal ini melibatkan peran serta hubungan guru dan murid dalam mencapai standar yang telah ditentukan. Untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan, guru dituntut untuk memberikan peluang bagi muridnya untuk mngembangkan kemampuan yang terdapat dalam dirinya serta

memfasilitasi murid untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Salah satu cara yang paling efektif dengan menyediakan model dan strategi pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pemahaman murid terhadap materi serta mengajak murid aktif berperan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak habis-habisnya. Ilmu Pengetahuan Alam dalam pendidikan sekolah dasar memberikan berbagai pengalaman belajar untuk siswa dalam memahami konsep, proses serta menekankan agar siswa menjadi pelajar yang aktif dan luwes terhadap pengetahuan. Hal ini menunjukkan bahwa belajar IPA tidak hanya mengacu pada penguasaan teori ataupun konsep sebagai peningkatan kemampuan kognitif namun juga peningkatan kemampuan afektif siswa.

Kemampuan afektif dapat ditingkatkan melalui berbagai percobaan, demonstrasi serta praktikum untuk membuktikan kebenaran dari teori-teori yang telah dikuasai siswa. Dalam kegiatan ini guru dituntut untuk kreatif memadupadankan model dan strategi dengan materi ajar agar hasil belajar yang dicapai dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Namun pada kenyataan lapangan, terjadi proses pembelajaran yang lebih didominasi oleh model dan strategi konvensional, dimana pembelajaran hanya terpusat pada pengetahuan guru serta minimnya kegiatan praktikum untuk meningkatkan kemampuan afektif siswa dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri Mantingan 6 Ngawi, terlihat bahwa guru masih melaksanakan pembelajaran konvensional. Kegiatan pembelajaran masih banyak didominasi ceramah dari guru setelah itu siswa mengerjakan soal-soal yang ada pada buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Guru kurang kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, model dan strategi yang digunakan kurang variatif. Siswa juga mengungkapkan bahwa belajar IPA itu identik dengan hafalan materi yang telah disampaikan oleh guru, sedangkan untuk kegiatan praktikum sendiri sangat jarang dilakukan sehingga siswa tidak memiliki pengalaman belajar langsung.

Model pembelajaran inovatif merupakan salah satu model pembelajaran yang patut dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pendidikan formal di sekolah. Model pembelajaran inovatif ini berciri antisipasi dan partisipasi, menyeimbangkan antara kegiatan penyadaran dengan kegiatan pemberdayaan, antara pembentukan otonomi dengan pembentukan integrasi setiap anak. Dalam penelitian ini terdapat dua model pembelajaran inovatif yang dibandingkan untuk memilih model pembelajaran terbaik. Model pembelajaran POE (*Predict-Observe-Explain*) dan *Index Card Match* merupakan model-model pembelajaran inovatif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas.

Berakar dari permasalahan ini, penulis sebagai calon guru sekolah dasar semaksimal mungkin memecahkan masalah tersebut dengan

melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran POE (*Predict-Observe-Explain*) dan *Index Card Match* yang diharapkan berpengaruh serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Model pembelajarn *Predict-Observe-Explain* dan *Index Card Match* merupakan model dan strategi belajar aktif dan variatif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti memilih judul penelitian yaitu **”KOMPARASI HASIL BELAJAR IPA ANTARA KELAS YANG DIAJAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PREDICT-OBSERVE-EXPLAIN* DAN KELAS YANG DIAJAR DENGAN *INDEX CARD MATCH* PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI MANTINGAN 6 MANTINGAN NGAWI TAHUN 2012/2013”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Mantingan 6 yang belum maksimal.
2. Guru yang masih menggunakan metode belajar konvensional sehingga siswa mudah merasa jenuh di kelas.
3. Aktivitas belajar siswa yang kurang diperhatikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
4. Penggunaan model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar IPA siswa.

### C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang di atas, agar permasalahan yang dikaji dapat terarah maka pembatasan masalah diperlukan supaya penelitian ini lebih efektif, dan efisien. Adapun hal-hal yang membatasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Predict-Observe-Explain* dan *Index Card Match*.
2. Kelas uji coba hanya pada kelas V SD Negeri Mantingan 6 tahun ajaran 2012/2013.
3. Hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran POE (*Predict-Observe-Explain*) dan *Index Card Match*.

### D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2008:55). Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dikemukakan rumusan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Predict-Observe-Explain* dan *Index Card Match* pada siswa kelas V SD Negeri Mantingan 6 tahun pelajaran 2012/2013?

2. Jika ada perbedaan, model pembelajaran manakah yang lebih baik antara model pembelajaran *Predict-Observe-Explain* dengan *Index Card Match*?

#### **E. Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang menggunakan bantuan model pembelajaran *Predict-Observe-Explain* dan *Index Card Match* pada siswa kelas V SD Negeri Mantingan 6 tahun pelajaran 2012/2013
2. Untuk mendeskripsikan model pembelajaran yang lebih baik antara model pembelajaran *Predict-Observe-Explain* dan *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Mantingan 6 tahun pelajaran 2012/2013.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian tindakan kelas ini memberikan manfaat konseptual terutama pada pembelajaran IPA, selain itu juga peningkatan mutu pada proses pembelajaran serta hasil belajar IPA.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara umum, hasil penelitian ini menyumbangkan inspirasi mengenai pengembangan model dan strategi pembelajaran aktif yang sangat mendukung dalam pengaplikasian pembelajaran IPA yaitu model pembelajaran *Predict-Observe-Explain* dan *Index Card Match*.

Mengingat bahwa siswa harus mempunyai pengalaman belajar serta aktif dalam proses pembelajaran agar hasil belajar mencapai hasil yang memuaskan maka tehnik untuk meningkatkan aktivitas belajar tersebut adalah model pembelajaran *Predict-Observe-Explain* dan *Index Card Match*.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran di sekolah.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Bagi guru, peningkatan aktivitas belajar siswa dan pemahaman konsep melalui model pembelajaran *Predict-Observe-Explain* dan *Index Card Match* dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran IPA yang lebih menarik dan kreatif sehingga hasil belajar siswa mencapai angka yang memuaskan. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mencapai angka yang memuaskan.