

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Salah satu tugas guru yang cukup berat adalah mendiagnosis kesulitan belajar yang dihadapi siswa, selanjutnya memberikan bantuan kepada para siswa dalam mengatasinya. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mengalami perubahan tingkah laku, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Namun pada umumnya pembelajaran dikatakan berhasil jika materi yang diberikan dapat dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, guru sebagai pengelola pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh komponen utama proses belajar mengajar, yaitu guru, siswa dan interaksi antara keduanya, serta ditunjang oleh berbagai unsur-unsur pembelajaran, yang meliputi tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran, sarana prasarana yang menunjang, situasi dan kondisi belajar yang kondusif, lingkungan belajar yang mendukung kegiatan belajar mengajar (KBM), serta evaluasi yang sesuai dengan kurikulum. Prestasi belajar dapat dioptimalkan melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran yang bersifat konvensional, masih mengandalkan metode ceramah menjadi suasana KBM yang membosankan. Sehingga para siswa merasa jenuh dan tidak ada gairah untuk mengikuti pelajaran, akibatnya tujuan Pembelajaran tidak tercapai. Oleh karena itu dalam, membelajarkan IPA guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi metode yang sesuai dengan situasi sehingga siswa bisa aktif dalam mengikuti pelajaran.

Kurang aktifnya siswa dalam proses KBM, dipengaruhi banyak faktor, salah satunya strategi pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Siswa yang cenderung datang duduk, diam, mendengarkan kemudian diberi tugas mengerjakan evaluasi memberikan dampak kejenuhan bagi siswa sehingga pola pikir siswa tidak dapat maju dan berkembang.

Keaktifan dan kreativitas siswa sangat dibutuhkan untuk memacu minat belajar siswa dalam mengikuti KBM. Keaktifan itu bisa dilihat dari antusiasnya siswa mendengarkan pelajaran. Menjawab pertanyaan, diskusi, melakukan percobaan. Menentukan ide / gagasan yang cemerlang, semua itu bisa dicapai apabila keterlibatan guru sebagai fasilitator menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa yaitu dengan strategi *Index Card Match*. Menurut Hisyam Zaini (2008:67) *Index Card Match* yaitu "Suatu model pembelajaran yang menyajikan kartu berpasangan antara kartu pertanyaan dan jawaban." Dari strategi *Index Card Match* ini dituntut kekompakkan, karena model ini dilakukan secara berkelompok. Tetapi model ini juga bisa dilakukan secara individu. Siswa akan dituntut memiliki sikap cekatan, menguasai materi, dan cermat. Karena siswa akan mencari pasangan dari kartu yang mereka dapatkan.

Pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dan menyenangkan serta memberikan semangat dalam berfikir dan belajar. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bisa membawa rasa senang kepada siswa dan membuat mereka asyik. Sehingga pembelajaran ini dapat menjadikan siswa aktif bukan saja aktif secara fisik tetapi juga aktif psikisnya dan saling berinteraksi antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan sumber belajar sehingga siswa lebih percaya diri.

Metode pembelajaran ini penulis rancang dengan memberikan kartu *index* pada siswa untuk membuat pertanyaan sambil berdiskusi, mencari, menemukan dan memutuskan jawaban secara individual

kemudian didiskusikan bersama dalam kelas. Guru sebagai fasilitator yang bertugas membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran ini juga memberikan kebebasan dalam menggunakan gagasan, jawaban yang tepat. Metode ini juga berfungsi mengubah pola pembelajaran konvensional yang seluruh rangkaian belajar mengajar berpusat pada guru tanpa memberikan kesempatan pada siswa sehingga kadang-kadang siswa terbelenggu oleh aturan dan penggunaan strategi yang monoton dan membosankan sehingga anak didik menjadi anak yang penakut.

Berdasarkan permasalahan yang dirasakan dikelas, penulis perlu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dengan melakukan penelitian yang berjudul "**Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Strategi *Index Card Match* di Kelas V Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013**". Strategi pembelajaran *Indeks Card Match* ini dimungkinkan mampu membuat peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kompetensi.

2. Pembatasan Masalah

Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan dapat secara aktif mengikuti proses KBM agar pembelajaran lebih bermakna menyenangkan dan hasilnya pun lebih baik. Dalam setiap pembelajaran diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan dinamis. Pada keadaan yang nyata peneliti menghadapi 20 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki sedangkan siswa perempuan ada 8 siswa hanya 40% yang turut aktif dalam pembelajaran dikelas, selebihnya yaitu 60% kurang aktif dalam pembelajaran. Hal itu dimungkinkan karena metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang menarik perhatian siswa.

Salah satu metode pembelajaran untuk mengantisipasi kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran, PAKEM, Inquiry, Problem Solving, dan pembelajaran Kooperatif. Dari berbagai model pembelajaran peneliti memilih model pembelajaran Kooperatif dengan strategi *Indeks Card Match*.

Agar penelitian ini tepat pada sasaran yang diharapkan, peneliti mambatsi pokok permasalahan :

1. Pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri Wangunrejo 01 Tahun Pelajaran 2012/2013.

2. Metode yang digunakan adalah Strategi *Indeks Card Match*.
3. Aspek yang ditingkatkan adalah keaktifan belajar siswa.

3. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut di atas, maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam proposal ini adalah:

“Apakah penerapan Strategi *Indeks Card Match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mapel IPA di kelas V SD Negeri Wangunrejo 01 tahun pelajaran 2012/ 2013 ?”.

4. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan penggunaan Strategi *Indeks Card Match*.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keaktifan belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri Wangunrejo 01 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati.
- c. Untuk melatih siswa dalam belajar secara berkelompok dan melatih bekerjasama serta tanggung jawab.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan Strategi *Indeks Card Match* di kelas V

semester 2 SD Negeri Wangunrejo 01 Kecamatan Margorejo
Kabupaten Pati.

5. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian di harapkan dapat memberikan sumbangan dan menjadikan mata pelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan *Strategi Index Card Match*.

b. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan Pembelajaran IPA dengan menggunakan *Strategi Index Match (ICM)* dan dapat memenuhi tugas persyaratan perolehan gelar S-1 pendidikan guru PGSD.

2. Bagi siswa

- 1) Sebagai upaya menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam

pembelajaran IPA serta melatih siswa untuk saling bekerja sama dengan siswa lain.

- 2) Meningkatkan minat belajar dan kreatifitas siswa dalam proses belajar.
- 3) Meningkatkan kompetensi individu dan kelompok.
- 4) Meningkatkan keberanian dalam bertanya dan mengemukakan pendapat

3. Bagi Guru

- 1) Guru menjadi kreatif karena selalu di tuntut untuk melakukan inovatif sebagai implementasi dan adaptasi teori, teknik pembelajaran dan bahan ajar yang di pakai.
- 2) Meningkatkan kemampuan guru untuk memecahkan permasalahan yang muncul dari siswa tentang ruang lingkup pelajaran IPA.
- 3) Membantu meningkatkan informasi peningkatan kemampuan siswa.
- 4) Dapat meningkatkan pemahaman guru tentang kolaborasi penelitian tindakan kelas.
- 5) Dapat meningkatkan minat guru untuk melakukan tindakan kelas.

4. Bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa melalui *Strategi Index Card Match* pada berbagai mata pelajaran.
- 2) Sebagai salah satu sumber inspirasi guna menentukan kebijakan dalam mengembangkan kurikulum di tingkat sekolah dan di tingkat kelas serta meningkatkan mutu akademik pada siswanya.