

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era pendidikan yang sudah maju seperti sekarang ini, tentunya sistem pembelajaran konvensional seperti ceramah tidak lagi menjadi sistem pembelajaran yang efektif bagi siswa. Karena dalam Strategi ceramah siswa hanya menjadi pendengar dari ceramah yang disajikan oleh guru. Hal ini akan menjadikan siswa hanya sebatas tahu dan kurang bisa memahami suatu materi yang sampaikan. Daya serap siswa terhadap suatu materi berkurang karena siswa kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan sebelumnya maka diketahui bahwa keaktifan siswa kelas IV SD N 3 Kahuman belum maksimal, hal itu bisa dilihat dari 12 siswa kelas IV SD N 3 Kahuman yang aktif hanya 3 siswa (25%) yang 9 siswa (75%) kurang aktif dalam pembelajaran. Dan jika dilihat dari hasil ulangan harian untuk mata pelajaran IPA, yang menunjukkan bahwa dari 12 siswa hanya 4 siswa (33,3 %) saja yang mencapai ketuntasan, sedangkan 8 siswa (66,7%) lainnya belum mencapai ketuntasan. Untuk itu perlu dilakukan model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Karena jika dibiarkan akan sangat berpengaruh terhadap kualitas output sebuah sekolah yang akan sangat menentukan dalam persaingan di segala sektor kehidupandi masa mendatang. Kondisi yang demikian mengharuskan sekolah

harus mampu mencetak output yang benar-benar mampu bersaing dengan output dari sekolah lain.

Mengingat fungsi pendidikan adalah untuk memberikan bekal yang diperlukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari – hari. Karena melalui pendidikan seorang diharapkan untuk mampu untuk berperilaku dan bersikap sesuai dengan aturan yang berlaku dalam masyarakat, serta melalui pendidikan pula seorang diharapkan bisa berguna bagi nusa dan bangsanya.

Oleh karenanya, jika berkaca pada pentingnya fungsi pendidikan bagi semua orang maka perlu adanya peningkatan mutu pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan ini siswa harus ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran dan permasalahan motivasi belajar yang rendah harus segera diantisipasi dan ditanggulangi. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran disebabkan oleh banyak faktor, baik yang berasal dari pihak guru atau dari siswa itu sendiri. Selama ini guru banyak yang tidak sungguh – sungguh dalam mengembangkan Strategi belajar yang tepat. Mereka biasanya hanya menggunakan satu Strategi konvensional seperti ceramah tanpa ada variasi. Hal ini menjadikan siswa menjadi pendengar saja, hal ini menyebabkan siswa menjadi jenuh.

Dari pihak siswa dalam kondisi tertentu siswa seringkali kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dengan lebih memilih bermain atau berbicara sendiri sesama siswa, atau bahkan siswa juga bermalasan dengan tidur - tiduran ketika guru menyampaikan pelajaran.

Dengan kondisi tersebut, maka guru diharapkan untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa ikut aktif dalam

kegiatan pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung tentunya akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu, guru dalam menjalankan kewajibannya harus bisa menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan, kreatif, dinamis namun bermakna dan memberikan motivasi kepada siswa mampu dan mau untuk bertanggung jawab untuk belajar. Karena tugas utama seorang guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam jalur formal.

Untuk menimbulkan keaktifan belajar agar siswa berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan belajarnya, maka diperlukan adanya Strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan menerapkan. Strategi *Index Card Match* merupakan salah satu sistem pembelajaran yang diharapkan mampu untuk menghasilkan dan meningkatkan mutu pendidikan yang sesuai dengan harapan kita.

Penyampaian materi dengan strategi *Index Card Match* ini mengajak siswa untuk ikut berperan aktif dalam melaksanakan pembelajaran, karena di dalam strategi *Index Card Match* terdapat beberapa Strategi dan teknik yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi efektif, efisien dan menyenangkan. Strategi ini sangat tepat jika diterapkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Siswa akan lebih memahami substansi yang disajikan pendidik, karena dengan menggunakan strategi ini, maka siswa akan memiliki pengalaman baru dalam belajar, maka diharapkan mampu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa

pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV SD N 3 Kahuman, Polanharjo, Klaten.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajar Ilmu Pengetahuan Alam yang disajikan semenarik mungkin akan dapat membuat siswa lebih bersemangat, aktif dan termotivasi dalam menerima materi pelajaran ini. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Strategi *Index card macth* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD N 3 Kahuman, Polanharjo, Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013”**

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang dibatasi adalah sebagai berikut :

1. Keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA
2. Penggunaan strategi *Index Card Macth* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA
3. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD N 3 Kahuman Polanharjo Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah Penerapan Strategi *Index card macth* dapat Meningkatkan keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD N 3 Kahuman, Polanharjo, Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013?
2. Apakah dengan penerapan Strategi *IndexCardMacth* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD N 3 Kahuman, Polanharjo, Klaten?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan Umum

Adapun yang menjadi tujuan umum dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

- a) Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA SD N 3 Kahuman Polanharjo Klaten melalui Strategi *IndexCardMacth*.

- b) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi *Index Card Match* pada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA SD N 3 Kahuman Polanharjo Klaten

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan bagi pengembangan pengetahuan khususnya tentang upaya peningkatank keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan Strategi *Index Card Match*
- b. Memberikan kontribusi bahwa upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA bisa ditingkatkan dengan Strategi *Index Card Match*

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Mengetahui tingkat keaktifan siswa dengan penerapan Strategi *Index Card Match*.
- 2) Memperoleh suasana belajar yang menyenangkan
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Melalui penerapan Strategi *Index Card Match* guru mendapatkan pengetahuan baru tentang pembelajaran aktif dan inovatif

- 2) Memberikan kesadaran guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran
- 3) Sebagai salah satu alternatif pemilihan strategi yang inovatif bagi guru dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa

c. Manfaat Bagi Sekolah

Dengan adanya Strategi pembelajaran *Index Card Match* yang inovatif pada mata pelajaran IPA maka dapat mewujudkan siswa yang aktif, cerdas, terampil dan bernilai tinggi. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagai indikator kualitas sekolah tersebut.