

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (UU No. 20 tahun 2003). Sedangkan Rivai dan Murni dalam Samino (2010: 36) pendidikan merupakan proses di mana seorang memperoleh pengetahuan (*knowledge acquisition*), mengembangkan kemampuan/ keterampilan (*skills developments*) sikap atau mengubah sikap (*attitude of change*). Jadi pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seorang secara sadar dan terencana untuk memperoleh pengetahuan dan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Kualitas dan mutu pendidikan harus senantiasa ditingkatkan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan bagian terpenting dari pendidikan. Memperbaiki proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah mengikuti proses belajar mengajar untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimiliki. Abdurrahman dalam

Samino dan Saring (2012: 48) menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan keluaran (*out put*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*in put*).sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2001: 132) hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seseorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa.

Seorang gurulah yang mempunyai peran sangat besar dalam memperbaiki proses belajar mengajar. Guru juga yang memiliki pengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari apa yang dipahami siswa, penguasaan materi serta hasil belajar siswa. Ketiga hal tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi. Semakin siswa paham terhadap materi yang disampaikan guru itu berarti siswa dapat menguasai materi dengan baik, dengan siswa menguasai materi yang disampaikan oleh guru dengan baik maka hasil belajar yang dicapai oleh siswa akan baik pula. Begitu pula sebaliknya apabila siswa tidak paham dengan apa yang disampaikan oleh guru maka siswa tidak dapat menguasai materi dengan baik dan sudah bisa dipastikan hasil belajar yang dicapai tidak akan maksimal pula.

Hal lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah penggunaan model pembelajaran, strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Perlu adanya model pembelajaran yang lebih inovatif, misalnya dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri, kooperatif dan kontekstual. Model-model pembelajaran inovatif tersebut perlu dikembangkan

untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain model pembelajaran guru juga perlu untuk mengubah strategi konvensional ke strategi *active learning*. Dengan perubahan strategi ini diharapkan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Penggunaan strategi yang lebih bervariasi akan dapat meningkatkan pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan strategi yang lebih bervariasi akan mengurangi kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Pemilihan strategi dalam proses belajar mengajar harus sesuai dengan model yang dipilih dan materi yang akan disampaikan. Guru juga harus menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Dengan media pembelajaran siswa akan lebih mudah dalam memahami dan menguasai materi. Media pembelajaran yang digunakan pun harus dapat disesuaikan dengan model dan strategi yang digunakan.

Peran guru dalam menentukan keberhasilan belajar siswa adalah sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Guru sebagai fasilitator berperan dalam memfasilitasi siswa dalam belajar. Sehingga proses belajar tidak lagi *teacher centered* melainkan *student centered* dengan begitu proses belajar akan lebih bermakna bagi siswa. Sedangkan guru sebagai motivator berperan dalam memberi motivasi siswa untuk selalu belajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Selain sebagai fasilitator dan motivator tugas guru adalah membimbing dalam belajar dan membantu siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Hasil belajar yang dicapai siswa dalam proses belajar mengajar tidak semua memuaskan, khususnya pada mata pelajaran IPA. Hal yang menyebabkan hasil belajar mata pelajaran IPA kurang memuaskan adalah karena beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari masing-masing siswa itu sendiri misalnya, kemampuan yang dimiliki siswa. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar misalnya, penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat, penggunaan strategi yang tidak sesuai dengan model dan materi, penggunaan media yang kurang tepat. Hal lain yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah karena siswa hanya menulis apa yang guru sampaikan dan hanya sekedar menghafal apa yang diterangkan oleh guru. Sehingga proses belajar mengajar tidak maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung saat melaksanakan PPL (Program Pengalaman Lapangan) di SD Negeri Bratan II No. 170 Surakarta, guru hanya menggunakan ceramah dalam menyampaikan materi. Media yang ada kurang dapat dimaksimalkan dengan baik. Sehingga siswa cenderung pasif saat mengikuti proses belajar mengajar, bahkan terkadang lebih suka berbicara dengan siswa lain lain daripada memperhatikan guru menyampaikan materi. Banyak siswa yang pasif saat mengikuti proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPA. Hasil belajar mata pelajaran IPA kurang memuaskan, hanya 67,50% yang dapat mencapai KKM atau hanya 27 siswa yang mencapai KKM dari 40 siswa. KKM untuk mata pelajaran IPA adalah 70. Penggunaan ceramah dinilai kurang tepat untuk

menyampaikan mata pelajaran IPA karena masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. Maka perlu alternatif penggunaan strategi yang lebih inovatif dan efektif .

Alternatif strategi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan strategi *Index Card Match* dan strategi *Everyone Is A Teacher Here*. Strategi *Index Card Match* dapat digunakan karena dalam strategi ini terdapat unsur permainan dalam penerapan strateginya. Strategi ini cocok digunakan untuk meninjau atau mengingat kembali materi yang telah dipelajari agar apa yang telah dipelajari tidak akan mudah lupa. Selain itu juga untuk meningkatkan kerjasama antar siswa karena dalam penerapan strategi ini siswa akan berpasangan. Sedangkan, strategi *Everyone Is A Teacher Here* adalah bentuk strategi untuk meningkatkan proses berpikir siswa dalam proses belajar mengajar. Strategi ini digunakan untuk memperoleh partisipasi aktif semua siswa didalam kelas tetapi dengan tanggung jawab secara individu. Strategi ini memberi kesempatan bagi semua siswa dalam kelas berperan sebagai seorang guru bagi teman-temannya. Semua siswa akan terlibat secara aktif dalam penerapan strategi *Everyone Is A Teacher Here* karena setiap siswa membuat sebuah pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh siswa yang lain yang dibagikan secara acak kepada setiap siswa setelah pertanyaan dibuat.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul **“Studi Komparasi Strategi *Index Card Match* dengan Strategi**

***Everyone Is A Teacher Here* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Bratan II No. 170 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013”.**

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPA siswa kurang memuaskan.
2. Proses belajar mengajar berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif.
3. Kurangnya minat belajar siswa.
4. Strategi, model dan media yang digunakan guru di dalam menyampaikan materi kurang bervariasi.

**C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka peneliti perlu membatasi masalah agar penelitian terarah pada sasaran, perlu adanya pembatasan sebagai berikut:

1. Strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) hanya terbatas pada strategi *Index Card Match* dan strategi *Everyone Is A Teacher Here*.
2. Perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV SD Negeri Bratan II No. 170 Surakarta tahun ajaran 2012/2013 yang

menggunakan strategi *Index Card Match* dan yang menggunakan strategi *Everyone Is A Teacher Here*

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan:

1. Apakah ada perbedaan penggunaan strategi *Index Card Match* dengan strategi *Everyone Is A Teacher Here* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri Bratan II No. 170 Surakarta tahun ajaran 2012/2013?
2. Strategi man yang lebih baik digunakan antara strategi *Index Card Match* dengan strategi *Everyone Is A Teacher Here* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri Bratan II No. 170 Surakarta tahun ajaran 2012/2013?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri Bratan II No.170 Surakarta tahun ajaran 2012/2013 menggunakan strategi *Index Card Match* dan strategi *Everyone Is A Teacher Here*.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Peneliti mengharapkan dapat memberi masukan dan kontribusi di dunia pendidikan pada umumnya dan pada pembelajaran IPA pada khususnya dengan menggunakan model pembelajaran, strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Memberikan acuan bagi guru untuk dapat mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran, strategi pembelajaran dan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

- 1) Membantu mengatasi permasalahan guru dalam proses belajar mengajar.
- 2) Meningkatkan kinerja guru dengan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, efektif dan menyenangkan.
- 3) Meningkatkan kreativitas guru untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.
- 4) Menciptakan atmosfer pembelajaran yang aktif, dinamis dan inovatif
- 5) Memberi informasi tentang strategi aktif dan berpusat pada siswa.



b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar IPA.
- 2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA.
- 3) Meningkatkan kerjasama antar siswa dan tanggungjawab setiap individu.
- 4) Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
- 5) Menumbuhkan minat belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di sekolah dengan strategi yang menarik perhatian siswa.
- 2) Meningkatkan kinerja sekolah dengan optimalnya kinerja guru

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung penerapan strategi *Index Card Match* dan strategi *Everyone Is A Teacher Here* terhadap hasil belajar IPA yang dapat digunakan kelak apabila menjadi seorang guru.