

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pengembangan sumberdaya manusia merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan. Ada berbagai cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan sumberdaya manusia di bidang pendidikan. Salah satunya dengan meningkatkan kualitas dan profesionalisme guru dalam mengajar. Guru memiliki peranan besar dalam mencapai tujuan pendidikan. Menurut Mulyasa (2014:21) tujuan pendidikan dasar dalam kurikulum 2013 adalah “tumbuh keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Tumbuh sikap beretika, tumbuh penalaran yang baik, tumbuh kemampuan berkomunikasi, dan tumbuh kesadaran untuk menjaga kesehatan badan”. Diharapkan dengan peningkatan kualitas dan profesionalisme guru dalam mengajar mampu mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Menurut Murdiono (2012:4-5) proses belajar bukanlah wahana mengajar tetapi lebih diarahkan sebagai wahana belajar. Belajar bukan hanya penyampaian materi pembelajaran dengan tuntutan untuk menghafalkan dan menguasai materi sebanyak mungkin akan tetapi pembelajaran harus menyenangkan, mengasyikkan dan mencerdaskan siswa. Kenyataan dilapangan, siswa hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut. Hal itu mengindikasikan pembelajaran belum memiliki kebermaknaan dalam kehidupan siswa.

“Salah satu proses pembelajaran yang perlu disempurnakan adalah strategi pembelajaran” (Murdiono,2012:3). Oleh karena itu, seorang pengajar harus memiliki pengalaman dan berbagai strategi penyampaian materi . Tidak ada metode, strategi, materi, media dan penilaian yang terbaik untuk diterapkan pada seluruh materi pelajaran. Akan tetapi guru harus merencanakan dan merancang proses pembelajaran dengan baik. Seperti perang, pembelajaran juga membutuhkan strategi yang tepat agar hasil belajar siswa mendapat prestasi yang baik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan muatan pokok dalam kurikulum pendidikan. Pada kurikulum 2013 proses pembelajaran kompetensi dasar Ilmu Pengetahuan Alam sebagaimana kompetensi dasar mata pelajaran lainnya, diintegrasikan ke dalam berbagai tema. Menurut Marjono dalam Susanto (2013: 167) untuk jenjang sekolah dasar IPA diarahkan untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan daya pikir kritis siswa terhadap suatu masalah.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas V SD Negeri Pulokulon 3 dan SD Negeri Pulokulon 4, hasil belajar muatan IPA tiap SD tersebut dilihat dari segi nilai cukup baik. Hal ini terlihat dari hasil ulangan yang menunjukkan sebagian besar siswa telah memenuhi KKM. Namun sebagian besar hasil belajar siswa merupakan nilai KKM yaitu 70. Siswa belum memiliki pemahaman konsep dengan baik, terkadang masih ada siswa yang hanya mengandalkan hafalan saja.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan, diperlukan suatu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ada berbagai macam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, diantaranya strategi pembelajaran *card short* berbasis *puzzle* dan *index card match*. Kedua strategi pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan.

Strategi pembelajaran *card short* merupakan salah satu strategi pembelajaran berupa potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pelajaran untuk dikelompokkan sesuai kategori kelompoknya. Cara mengajarkan strategi *card short* hampir mirip dengan permainan *puzzle*, yaitu dengan menggabungkan potongan-potongan bagian menjadi satu bagian yang utuh lagi. Oleh karena itu strategi *card short* dibuat dengan berbasis *puzzle* agar pembelajaran lebih menarik. Sedangkan *index card match* yaitu suatu cara yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan dalam kartu.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul **“Studi Komparasi Strategi *Card Short* Berbasis *Puzzle* dengan *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri Pulokulon 3 dan SD Negeri Pulokulon 4 Tahun 2014/2015”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru yang kurang dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Guru belum menerapkan strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran.
3. Pemilihan model, metode, strategi, media pembelajaran yang kurang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
4. Strategi *card short* berbasis *puzzle* dan *index card match* memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian terarah dan terfokus, maka perlu adanya pembatasan masalah. Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Komparasi strategi *card short* berbasis *puzzle* dengan strategi *index card match* terhadap hasil belajar muatan IPA siswa Kelas V SD Negeri Pulokulon 3 dan SD Negeri Pulokulon 4 Tahun 2014/2015”.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara strategi *card short* berbasis *puzzle* dengan *index card match* terhadap hasil belajar muatan IPA siswa kelas V SD Negeri Pulokulon 3 dan SD Negeri Pulokulon 4 Tahun 2014/2015?
2. Manakah yang lebih besar pengaruhnya antara strategi *card short* berbasis *puzzle* dengan *index card match* dalam meningkatkan hasil belajar muatan IPA siswa kelas V SD Negeri Pulokulon 3 dan SD Negeri Pulokulon 4 Tahun 2014/2015?

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

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui perbedaan pengaruh antara strategi *card short* berbasis *puzzle* dengan *index card match* terhadap hasil belajar muatan IPA siswa kelas V SD Negeri Pulokulon 3 dan SD Negeri Pulokulon 4 Tahun 2014/2015.
2. Mengetahui pengaruh yang lebih besar antara strategi *card short* berbasis *puzzle* dengan *index card match* dalam meningkatkan hasil belajar muatan IPA siswa kelas V SD Negeri Pulokulon 3 dan SD Negeri Pulokulon 4 Tahun 2014/2015.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pemikiran bagi dunia pendidikan, yaitu :

### 1. Manfaat Teoritis

Memperkuat teori yang sudah ada dalam bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran muatan IPA bahwa strategi *card short* berbasis *puzzle* dan *index card match* mampu mengungkapkan daya ingat terhadap materi yang telah dipelajari dan kedua strategi ini merupakan pembelajaran aktif yang diperlukan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan kepada guru dalam pemilihan strategi pembelajaran yang diharapkan lebih efektif digunakan saat pembelajaran muatan IPA.
- b. Memberikan masukan pada kepala sekolah dalam rangka peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar muatan IPA.
- c. Sebagai bahan referensi bagi peneliti apabila mengadakan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penelitian ini dan sebagai modal peneliti dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan nyata pada saat terjun dalam dunia pendidikan.