

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan menunjukkan kegiatan yang sangat luas dalam keseluruhan proses sosial yang membawa individu dalam kehidupan, namun hakekat pendidikan dapat pula dipandang sebagai kegiatan yang lebih formal yang dilaksanakan di sekolah yang melibatkan guru dan melibatkan keahlian dalam proses belajar.

Belajar adalah memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Di dalam rumusan tersebut terkandung makna bahwa belajar merupakan proses, suatu kegiatan, dan bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat melainkan lebih luas dari itu, yakni mengalami. (Rusyan, Kusdinar, dan Arifin, 1989 : 7)

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan proses yang penting dalam kehidupan. Di Sekolah dasar, akan diterima sumber pendidikan yang pertama dan utama bagi anak – anak untuk memperoleh ilmu. Hal inilah yang menyebabkan keberhasilan pendidikan anak di Sekolah dasar menjadi penentu keberhasilan di sekolah lanjutan.

Di Indonesia, pendidikan terus diusahakan agar lebih maju dan bermutu. Upaya – upaya yang dilakukan itu antara lain diadakannya kelas akselerasi, immersi, penggunaan model – model pembelajaran variatif yang dilakukan guru. Usaha tersebut bertujuan agar siswa memperoleh prestasi belajar yang lebih baik.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari – hari.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan model – model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa secara maksimal dalam proses belajar mengajar dengan cara siswa belajar memecahkan masalah, mendiskusikan masalah dengan teman – teman, serta memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Gatak, terlihat bahwa guru masih melaksanakan pembelajaran konvensional. Kegiatan pembelajaran masih banyak didominasi ceramah dari guru setelah itu siswa mengerjakan soal – soal yang ada di buku siswa. Guru kurang kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, model dan strategi yang digunakan kurang inovatif.

Disamping itu, peneliti juga mendapatkan fakta bahwa sebagian besar siswa masih malu dan takut dalam menyampaikan pendapatnya dan menanyakan materi pelajaran yang belum jelas. Fakta ini yang menyebabkan proses pembelajaran berlangsung kurang aktif dan menyenangkan. Hal tersebut menjadi penyebabnya rendahnya motivasi siswa yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Oleh karena itu, guru seharusnya dapat merancang suatu strategi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dan dapat termotivasi serta tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Strategi pembelajaran inovatif akan mampu membawa perubahan belajar bagi siswa, telah menjadi barang wajib bagi guru. Pembelajaran lama telah usang karena dipandang hanya berkutat pada metode ceramah. Siswa sangat tidak nyaman dengan metode ceramah. Sebaliknya, siswa akan nyaman dengan pembelajaran yang sesuai dengan pribadi siswa saat ini. Kamulyan dan Risminawati (2012: 45)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua strategi pembelajaran inovatif yang dibandingkan untuk memilih strategi terbaik.

Strategi pembelajaran yang digunakan yaitu strategi pembelajaran *example non example* dan strategi pembelajaran *index card match*. Strategi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Strategi *example non example* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan – bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau siswa dapat memperolehnya dari membaca dan mengamati situasi lingkungan sekitar. Strategi ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non-example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas.

Strategi *index card match* adalah strategi pembelajaran yang dalam penerapannya siswa dilatih untuk mencari pasangan dari kartu yang dibawanya dengan teman yang mempunyai kartu dari soal maupun dari pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa diharapkan dapat berusaha mencari solusi yang sudah disiapkan sehingga siswa dituntut untuk lebih aktif secara langsung dalam proses pembelajaran. Strategi ini juga digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Dengan menerapkan strategi pembelajaran *example non example* dan *index card match* diharapkan dapat diciptakan suatu proses pembelajaran dimana siswa dapat belajar dengan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan dapat membantu guru untuk mengaktifkan kemampuan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. Sehingga siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mengaitkan pelajaran yang sudah dipelajari dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “ Studi Perbandingan Strategi *Example Non Example* dan *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Negeriku pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Gatak ”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi, sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Gatak yang belum maksimal.
2. Peran guru yang sangat dominan menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya penerapan model pembelajaran kooperatif di kelas.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dari latar belakang diatas agar permasalahan yang dikaji dapat terarah maka pembatasan masalah diperlukan supaya penelitian ini lebih efektif dan efisien.

Adapun hal – hal yang membatasi penelitian ini sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *example non example* dan strategi pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar pada tema Indahnya Negeriku, sub tema keindahan alam negeriku, pembelajaran 1.
2. Kelas uji coba hanya pada kelas IV SD Negeri 01 Gatak tahun 2014/2015.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, masalah yang telah diuraikan maka dikemukakan rumusan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar tema Indahnya Negeriku pada siswa kelas IV yang menggunakan strategi pembelajaran *example non example* dengan strategi pembelajaran *index card match* di SD Negeri 01 Gatak?
2. Lebih baik mana antara hasil belajar tema Indahnya Negeriku pada siswa kelas IV yang menggunakan strategi pembelajaran *example non example* dengan strategi pembelajaran *index card match* di SD Negeri 01 Gatak?

#### **E. Tujuan**

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tema Indahnya Negeriku pada siswa kelas IV yang menggunakan strategi pembelajaran *example non example* dengan strategi pembelajaran *index card match* di SD Negeri 01 Gatak.
2. Untuk mengetahui hasil belajar tema Indahnya Negeriku pada siswa kelas IV yang lebih baik antara menggunakan strategi pembelajaran *example non example* dengan strategi pembelajaran *index card match* di SD Negeri 01 Gatak.

#### **F. Manfaat**

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya khazanah keilmuan yang terkait dengan proses pembelajaran secara efektif dengan strategi pembelajaran *example non example* dengan strategi pembelajaran *index card match*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

- 1). Memberikan masukan dalam meningkatkan dan memperluas pengetahuan dalam penerapan strategi pembelajaran *example non example* dengan strategi pembelajaran *index card match*.
- 2). Memberikan inspirasi dan rujukan bagi guru dalam rangka perbaikan pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran.

### b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

### c. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat di manfaatkan oleh peneliti lain sebagai referensi bagi peneliti yang memfokuskan kajiannya pada upaya peningkatan hasil belajar