

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan "proses perubahan perilaku untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sesuatu hal baru serta diarahkan pada suatu tujuan" (Khanifatul 2013: 14). Belajar membantu manusia untuk memperoleh ilmu yang dapat bermanfaat bagi kehidupannya kelak. Belajar akan terus berlangsung selama hidup manusia, mulai dari lahir sampai mati atau yang sering disebut dengan *long life education*. Kegiatan belajar sangat erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Pendidikan merupakan suatu langkah awal yang harus ditempuh manusia guna memperbaiki kualitas hidupnya. Sebuah pendidikan dapat diperoleh dimanapun manusia itu berada baik di lingkungan rumah, masyarakat maupun sekolah.

Menurut Mudyahardjo (2008: 6) pendidikan adalah "segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka". Dengan pendidikan manusia mampu meningkatkan derajat dan kualitas hidupnya. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi bahwa:

pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan pendapat diatas, menegaskan bahwa pendidikan sangat penting bagi setiap insan manusia. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan guru dan proses pembelajaran yang ada di sekolah. Pembelajaran merupakan aktivitas guru yang dilakukan secara sengaja untuk mengajarkan materi kepada siswa agar mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran yang aktif kreatif sangatlah dibutuhkan dalam meningkatkan kualitas siswa. Guru bertugas memberikan pelayanan terbaik bagi siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah dengan menggunakan berbagai cara yang aktif, efektif dan kreatif. Salah satunya dengan cara memperbarui strategi pembelajaran yang sering digunakan di kelas. Pembaharuan strategi pembelajaran dapat mempengaruhi pola belajar siswa, sebab guru menggunakan strategi yang bervariasi sehingga pembelajaran tidak terasa monoton.

Strategi pembelajaran adalah “cara sistematis yang dipilih dan digunakan seorang pembelajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga mempermudah pembelajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu” (Siregar 2011: 77). Penggunaan strategi pembelajaran yang baik akan membantu guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, serta dengan strategi pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat.

IPA merupakan mata pelajaran yang ada dikurikulum KTSP. Dimana mata pelajaran ini sangat penting dan menjadi mata pelajaran pokok yang wajib di pelajari oleh semua siswa. Sebab pembelajaran IPA dapat membantu siswa untuk mengenali dan memahami kejadian-kejadian yang ada di alam ini secara langsung. Pada kurikulum 2013 mata pelajaran IPA dimasukkan dalam lingkup

tema yang terpadu dengan mata pelajaran lain, maka dari itu dalam kurikulum 2013 mata pelajaran IPA disebut dengan muatan IPA.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas III MIM PK Kartasura tahun ajaran 2015/2016 tentang hasil belajar pada mata pelajaran IPA, masih ditemukan berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran diantaranya siswa masih merasa malu untuk bertanya terhadap materi yang kurang difahami, strategi yang digunakan guru cukup bervariasi namun siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih perlu adanya perbaikan. Diperlukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut agar siswa mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPA. Sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima dan dikuasai siswa dengan baik. Dengan demikian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA akan meningkat. Salah satu cara atau upaya yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa adalah menggunakan strategi pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif.

Strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif mampu meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa. Penelitian ini akan mengenalkan salah satu strategi pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yaitu: *Pertama*, strategi *The Power Of Two* merupakan “strategi yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran yang kooperatif dan untuk menegaskan pentingnya serta manfaat sinergi, karena kedua kepala jauh lebih baik daripada satu kepala” (Silberman 2010: 171). Strategi ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mengerjakan suatu soal dan melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompok kecil (dua kepala). *Kedua*, strategi *Index Card Match* merupakan “cara yang menyenangkan dan efektif untuk mengkaji materi pembelajaran. Para peserta bermain dalam kuis dan berpasangan” (Silberman 2010: 246). Dengan strategi ini diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memotivasi siswa sehingga hasil belajar meningkat. Kedua strategi diatas

merupakan salah satu contoh dari beberapa strategi aktif, kreatif, inovatif yang ada. Strategi tersebut dipilih untuk mengoptimalkan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas III di MIM PK Kartasura dengan perbandingan dua straregi pembelajaran tersebut, maka penelitian ini mengambil judul penelitian sebagai berikut: “Studi Komparasi Strategi *The Power Of Two* dengan Strategi *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III MIM PK Kartasura Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, diperoleh identifikasi permasalahan yang terjadi sebagai berikut:

1. Keaktifan dan partisipasi siswa rendah dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Siswa merasa malu untuk bertanya terhadap materi-materi yang kurang dipahami.
3. Pemilihan strategi pembelajaran yang kurang tepat dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk mengarahkan sebuah penelitian menjadi lebih terarah, efektif, dan tidak terlalu luas. Maka, pembatasan masalah pada penelitian ini terfokus dan dibatasi pada:

1. Penggunaan strategi pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah strategi *The Power Of Two* dan *Index Card Match* .
2. Permasalahan hasil belajar siswa yang dibatasi pada hasil belajar IPA siswa kelas IIIA dan IIIB MIM PK Kartasura tahun ajaran 2015/2016.

3. Hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas III MIM PK Kartasura setelah mendapat perlakuan dengan strategi *The Power Of Two* dan strategi *Index Card Match*.
4. Materi pembelajaran yang dipilih dan digunakan dalam penelitian ini adalah gerak benda.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan pengaruh antara penggunaan strategi pembelajaran *The Power Of Two* dan *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III MIM PK Kartasura tahun ajaran 2015/2016?
2. Manakah strategi pembelajaran yang lebih baik antara strategi *The Power Of Two* dengan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III MIM PK Kartasura tahun ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dipilih dalam penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh dalam penggunaan strategi pembelajaran *The Power Of Two* dan *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III MIM PK Kartasura tahun ajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui strategi pembelajaran yang lebih baik antara strategi *The Power Of Two* dengan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III MIM PK Kartasura tahun ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori dan dijadikan sebuah masukan dalam bidang pendidikan khususnya dalam penggunaan strategi pembelajaran *The Power Of Two* dan *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan masukan kepada guru dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif dan tepat dalam menyampaikan materi pelajaran. Karena dengan penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga penyampaian materi tidak terasa monoton.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan keaktifan dan partisipasi dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Sehingga hasil belajar akan meningkat.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana dalam mengembangkan dunia pendidikan dan sebagai sumbangan ilmu untuk menambah wawasan dalam meningkatkan mutu sekolah.