

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu kemajuan suatu bangsa dan negara. Tanpa pendidikan bangsa dan Negara akan menjadi lemah. Kualitas dan mutu pendidikan harus senantiasa ditingkatkan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki kegiatan pembelajaran.

Seorang gurulah yang mempunyai peran sangat besar dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran. Guru juga yang memiliki pengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa, dan dengan mengetahui hasil belajar siswa maka akan diketahui pula seberapa besar pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian terhadap sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi ajar yang telah disampaikan oleh guru (Arikunto dalam Samino dan Saring Marsudi, 2012: 48). Hasil belajar masih menjadi acuan dalam mengukur tingkat keberhasilan mengajarseorang guru. Hasil belajar dapat digolongkan ke dalam tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan guru. Strategi yang bervariasi akan mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam kegiatan pembelajaran dikelas khususnya pada pembelajaran IPS yang materinya sangat banyak, dapat menyebabkan siswa merasa bosan apabila hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa ada kegiatan yang dilakukan siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Susanto (2013: 145), tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang ada di masyarakat, memiliki sikap positif terhadap adanya berbagai ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari. Oleh karena itu, guru harus pintar-pintar memilih strategi pembelajaran agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS dan tujuan pembelajaran IPS pun dapat tercapai.

Realita yang ditemui di lapangan menunjukkan bahwa dalam menyampaikan materi IPS masih banyak guruyang menerapkan *teacher centered*, sehingga siswa tidak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dan siswa hanya berperan sebagai pendengar dalam kegiatan pembelajaran. Guru sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah dalam penyampaian materi IPS. Penggunaan media pembelajaran juga kurang optimal, sehingga menyebabkan pembelajaran IPS menjadi

membosankan dan kurang menarik perhatian siswa. Hal tersebut menjadi penyebab rendahnya motivasi siswa yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa dan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah menjadi tidak tercapai. Selain itu, materi yang disampaikan guru menjadi sia-sia karena hanya dianggap angin lalu oleh siswa.

Penggunaan metode pembelajaran konvensional dinilai kurang tepat untuk menyampaikan mata pelajaran IPS, maka perlu alternatif penggunaan strategi yang lebih inovatif dan efektif. Alternatif strategi yang dapat digunakan adalah menggunakan strategi *Index Card Match* dan strategi *Think Pair share*. Strategi *Index Card Match* dapat digunakan karena dalam strategi ini terdapat unsur permainan dalam penerapan strateginya. Strategi *Index Card Match* menggunakan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Strategi ini cocok digunakan untuk meninjau atau mengingat kembali materi yang telah dipelajari agar apa yang telah dipelajari tidak akan mudah lupa, sedangkan strategi *Think Pair Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Pembelajaran *Think Pair Share* membimbing siswa untuk memiliki tanggung jawab dalam kelompok atau pasangannya.

Berpedoman uraian di atas, untuk mengetahui apakah ada perbedaan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: “Studi Komparasi Antara Strategi *Index Card Match* dengan Strategi *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV Di SD Desa Sindon Tahun 2013/2014.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar IPS siswa kurang memuaskan.
2. Pembelajaran IPS sering terjadi komunikasi satu arah.
3. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
4. Siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran IPS.
5. Strategi *Index Card Match* dan *Think Pair Share* sebagai alternatif strategi dalam pembelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini sangat penting agar penelitian ini dapat terarah dan tidak jauh menyimpang dari masalah yang sebenarnya. Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah pada penelitian ini hanya berkaitan dengan perbedaan penggunaan strategi *Index Card Match* dengan strategi *Think Pair Share* terhadap hasil belajar IPS kelas IV di SD Desa Sindon.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya maka dapat disimpulkan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS antara penerapan strategi *Index Card Match* dengan strategi *Think Pair Share* pada siswa kelas IV di SD Desa Sindon tahun 2013/2014?
2. Manakah yang lebih baik antara strategi *Index Card Match* dengan strategi *Think Pair Share* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV di SD Desa Sindon tahun 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPS antara penerapan strategi *Index Card Match* dengan strategi *Think Pair Share* pada siswa kelas IV di SD Desa Sindon tahun 2013/2014.
2. Strategi yang lebih baik antara strategi *Index Card Match* dengan strategi *Think Pair Share* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV di SD Desa Sindon tahun 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam menjadikan pembelajaran IPS sebagai pembelajaran yang

menyenangkan dan tidak membosankan dengan menerapkan strategi *Index Card Match* dan strategi *Think Pair Share*, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Strategi *Index Card Match* dan strategi *Think Pair Share* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif strategi pembelajaran di sekolah guna meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa.
- 2) Penelitian ini dapat dimanfaatkan guru untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di sekolah dengan strategi yang menarik perhatian siswa.