

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikan selalu dibutuhkan dimanapun, kapanpun dan sampai kapanpun. Hal ini sesuai dengan pendapat Sahnun (2017:34-35), yang mengemukakan bahwa “Pendidikan merupakan proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan (*knowledge acquisition*), mengembangkan kemampuan/keterampilan (*skills developments*) sikap atau mengubah sikap (*attitude change*)”. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah kurang meningkatkan kreativitas siswa. Masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh seseorang guru.

Upaya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.

Di dalam pendidikan terdapat kurikulum yang menjadi pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sagala (dalam Istarani dan Pulungan, 2015:292) yang mengatakan bahwa “Kurikulum tidak hanya sekedar mempelajari mata pelajaran, tetapi lebih mengembangkan pikiran, menambah wawasan, serta mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya”. Menurut pendapat ini, “Kurikulum yang baik adalah kurikulum yang sifatnya berkesinambungan, kurikulum tersebut didesain sedemikian rupa sehingga tidak terjadi jurang yang memisahkan antara jenjang pendidikan dasar dengan jenjang pendidikan selanjutnya”. Kurikulum adalah sejumlah mata pelajaran (*subject*) yang ditempuh oleh seseorang siswa dari awal sampai akhir pelajaran untuk memperoleh ijazah, sedangkan pengertian lebih luas kurikulum mencakup semua pengalaman belajar (*learning experience*) yang dialami siswa dan mempengaruhi perkembangan pribadinya (Hermawan, 2008:1.10).

Dalam panduan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) SD/MI, disebutkan bahwa IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2014:137), yang mengemukakan bahwa:

IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora (membuat manusia lebih berbudaya) serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di

tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang ber aspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini.

Senada dengan yang diungkapkan Imam (dalam Madona dan Nora, 2016:222) mengungkapkan bahwa “Kajian IPS mencakup berbagai kehidupan yang ber aspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya dan sejarah, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SD Negeri 27 Sungai Sapih, pada tanggal 29, 30, 31 Oktober 2018 dalam pembelajaran IPS dengan SK: 1. Memahami lingkungan dan pelaksanaan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah, dan KD: 1.3 Kerja sama di lingkungan rumah, sekolah, dan kelurahan/ desa. Pada saat observasi, di kelas III-A dengan guru kelas Ibu Murni, S.Pd dan kelas III-B dengan guru kelas Ibuk Kartini, S.Pd, kurikulum yang digunakan adalah KTSP. Saat pembelajaran IPS berlangsung guru menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga adanya beberapa siswa yang kurang memperhatikan, dimana proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa dan pembelajaran hanya satu arah yaitu dari guru ke siswa oleh sebab itu siswa hanya menerima apa yang dijelaskan guru.

Berkaitan dengan metode konvensional yang dilakukan oleh guru, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi sedikit berkurang. Peneliti melihat bahwa sebagian siswa terkesan mengabaikan kegiatan pembelajarannya dan lebih memilih untuk melakukan kegiatannya masing-masing yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran. Peneliti melihat siswa yang duduk di

bagian sudut kanan dan kiri kelas deretan paling belakang tidak melakukan arahan yang diperintahkan oleh guru. Ketika guru menyuruh semua siswa untuk fokus dan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran, siswa tersebut tidak mengindahkannya melainkan melakukan kegiatan lain seperti berbicara dengan teman sebangkunya, bermain slam dan bermain gantungan kunci.

Permasalahan pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru serta siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran secara tidak langsung berpengaruh pada hasil belajar siswa di kelas tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa pada nilai Ujian Tengah Semester (UTS) tahun ajaran 2018/2019 yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai UTS IPS Semester I Tahun Ajaran 2018/2019 Siswa Kelas III-A dan III-B Sungai Sapih

No	Kelas	Jumlah Siswa	Pencapaian KKM		Rata-rata
			Tuntas (≥ 75)	Tidak tuntas (< 75)	
1	III-A	24	15 orang (62,5%)	9 orang (37,5%)	75,1
2	III-B	25	5 orang (20%)	20 orang (80%)	63,12

Sumber: Guru Kelas III-A dan Kelas III-B SDN 27 Sungai Sapih

Dari tabel 1 tersebut terlihat bahwa hasil belajar IPS siswa tergolong rendah. Hasil ujian tengah semester siswa ada belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Hal tersebut terlihat dari kelas III-B menjadi kelas yang memiliki tingkat ketuntasan belajar paling sedikit dan ketuntasan belajar paling banyak terdapat pada kelas III-A. Namun, nilai siswa kelas III-A tidak terlalu tinggi tetapi sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Menyikapi masalah tersebut, guru sebagai

komponen utama yang terlibat langsung dalam proses pembelajaranhendaknya menggunakan model pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.

Berkaitan dengan permasalahan yang telah diuraikan, solusi yang digunakan untuk permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*. Penggunaan model pembelajaran ini dimaksudkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS, dan dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran IPS yang diajarkan.Hal ini sesuai dengan pendapat Istarani (2012:224), “*Index Card Match* merupakan metode “mencari pasangan kartu” cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan model ini dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan ”.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, upaya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*, model inimempunyai beberapa keunggulan. Hal ini senada yang diungkapkan oleh Istarani (2012:225),“pembelajaran akan menarik sebab menggunakan media kartu yang dibuat dari potongan kertas, meningkatkan kerjasama diantara siswa melalui proses pembelajaran, dengan pertanyaan yang diajukan akan mendorong siswa untuk mencari jawaban, serta dapat menumbuhkan kreatifitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar”. Hal ini mengakibatkan pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna dan dapat mendorong

siswa lebih aktif, kreatif serta memotivasi siswa dalam belajar IPS sehingga hasil belajarnya akan lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 27 Sungai Sapih.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab pada proses belajar mengajar.
2. Siswa kurang terlibat aktif pada saat pembelajaran IPS.
3. Proses pembelajaran berpusat pada guru.
4. Hasil belajar IPS kelas III masih rendah yang ditandai dengan banyaknya siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka untuk lebih terarah dan tercapainya hasil penelitian yang diinginkan, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IIISD Negeri 27 Sungai Sapih.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 27 Sungai Sapih?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 27 Sungai Sapih.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siapa saja. Secara khusus, penelitian ini memiliki beberapa manfaat adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

- a. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat menumbuhkan minat dan perhatian siswa, menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPS dan mampu menyerap pembelajaran dengan baik.
- b. Bagi guru, diharapkan penelitian ini sebagai salah satu masukan dalam melaksanakan proses belajar mengajar khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*.
- c. Bagi kepala sekolah, diharapkan penelitian ini dijadikan dasar pembinaan kepada guru-guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan sebaik mungkin, seperti menggunakan model pembelajaran yang menarik agar dapat membuat siswa lebih aktif dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan memperoleh pengetahuan empirik mengenai faktor-faktor penyebabnya timbul masalah belajar pada siswa yang telah teridentifikasi dan menemukan cara menanggulangi masalah terutama dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Index Card Match*.

3. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan dan menambah pengalaman serta pengetahuan tentang model *Index Card Match*. Selain itu, dapat berguna sebagai referensi bagi peneliti dan mahasiswa sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan.