

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Pengajaran IPS di SD ditujukan bagi pembinaan generasi penerus usia dini agar memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, menghayati keharusan dan pentingnya bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan di lingkungannya sebagai insan sosial dan warga Negara yang baik.

Namun pada kenyataannya, banyak masyarakat awam yang menilai pembelajaran IPS kurang menyenangkan. Masyarakat menilai IPS sebagai pelajaran yang membosankan dikarenakan isi pelajaran kurang menarik. pembelajaran IPS juga mengharuskan siswa lebih banyak menghafal sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertantang karena kurangnya aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran IPS.

Untuk itulah peneliti tertarik memilih bahasan IPS karena pembelajaran IPS bukanlah pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik. IPS merupakan ilmu sosial yang membawa masyarakat kepada kenyataan hidup yang sebenarnya. IPS mengajarkan masyarakat untuk mengembangkan kemampuan analisa dan kepekaan terhadap fenomena sosial. Seperti kodrat manusia yang terlahir sebagai makhluk sosial. Manusia tidak dapat hidup sendirian, manusia pasti membutuhkan manusia lain dalam kehidupannya. IPS mengajarkan manusia untuk dapat bersosialisasi dengan baik terhadap masyarakat lainnya. Melalui pengajaran IPS diharapkan terbinanya sikap warga negara yang peka terhadap masalah sosial

yang membantu anak untuk mengenal hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya.

Selanjutnya Hasan, (dalam Solihatin dan Raharjo 2008:1) menjelaskan mengenai tujuan dan esensi pendidikan IPS, sebaiknya penyelenggara pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat.

Untuk menunjang tercapainya tujuan IPS tersebut harus didukung oleh pembelajaran yang kondusif. Dalam proses pembelajaran guru dan siswa memiliki peran yang sangat penting. Siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran yang dikembangkan oleh guru memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar siswa. Pembelajaran yang diperlukan adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dan tidak membosankan agar siswa termotivasi untuk belajar dan memperoleh informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas jelas terlihat bahwa siswa merupakan pelaku utama dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran IPS tergantung sepenuhnya pada diri siswa, mereka harus dapat memanfaatkan situasi yang diciptakan guru yang berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran IPS tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan memperoleh informasi.

Oleh sebab itu, perencanaan model pembelajaran harus didesain sedemikian rupa untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga sampai pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator harus menguasai model pembelajaran yang efektif, efisien, dan tepat sasaran. Penentuan model pembelajaran yang akan digunakan harus senantiasa diawali dari situasi nyata dan keadaan siswa dalam kelas agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran bermakna dapat tercapai dengan optimal.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V SD Negeri 101875 Bintang Meriah Kecamatan Batang Kuis, masih banyak permasalahan yang terjadi dalam proses pendidikan diantaranya ialah permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran IPS. Dalam proses pembelajaran, guru terlihat lebih aktif dibandingkan murid. Guru juga kurang variatif dalam menggunakan model pembelajaran. Guru masih menggunakan metode ceramah, mencatat dipapan tulis, memberikan tugas dan lebih mengutamakan menghafal. Siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar dan siswa kurang menguasai materi yang diajarkan. Siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal – soal latihan. Hal tersebut terlihat dari hasil ulangan harian yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan standar ketuntasan belajar siswa. Dimana hasil ulangan yang diperoleh siswa masih dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65. Dari 30 orang siswa hanya terdapat 8 orang siswa yang sudah tuntas mendapat nilai rata-rata 65 sedangkan 22 orang siswa masih belum tuntas karena nilai yang dicapai masih dibawah rata-rata KKM yaitu dibawah nilai rata-rata 65. Seharusnya belajar dikatakan tuntas apabila siswa secara

keseluruhan mampu mendapatkan nilai rata-rata 65. Dan hal tersebut berdampak pada nilai IPS siswa yang kebanyakan belum mencapai KKM. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPS dapat diatasi dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan mengadakan pembelajaran dengan menggunakan model yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berangkat dari fenomena di atas, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran yang lain yang dianggap mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu model pembelajaran kooperatif.

Menurut Suprijono, (2010:61) “Model pembelajaran Kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keagamaan, dan pengembangan keterampilan sosial.” Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif mengharuskan siswa bekerja sama dan saling bergantung secara positif antarsatu sama lain dalam konteks struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*. Gagasan dibalik pembelajaran ini adalah bagaimana mata pelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat bekerja sama untuk mencapai sasaran-sasaran pembelajaran.

Salah satu jenis pembelajaran kooperatif ialah *Index Card Match* (ICM). Dengan menggunakan model pembelajaran *index card match* akan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran sebab memberi kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada kawan sekelas (Hamruni, 2011:162).

Index card match merupakan aktivitas kerjasama siswa yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, fakta tentang benda, atau menilai informasi. Dalam kegiatan model ini terdapat unsur permainan yakni

mencari pasangan kartu sehingga aktivitas maupun minat siswa terhadap proses pembelajaran meningkat.

Alasan untuk menggunakan model pembelajaran *Index card Match* (ICM) adalah karena model ini mampu mengajak siswa untuk aktif dalam kelas. Siswa kelas V SD yang rata-rata berumur 11 tahun adalah individu yang sangat tertarik dengan aktivitas fisik. Belajar dengan menggunakan potongan-potongan kartu dan mencari pasangan dapat membuat mereka tertarik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran. Ketertarikan ini akan berdampak pada peningkatan motivasi mereka untuk aktif belajar dikelas. Ini juga akan merubah pemikiran mereka bahwa belajar IPS itu mudah dan menyenangkan. Dan pembelajaran seperti inilah yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif *Index Card Match* (ICM) pada pembelajaran IPS. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101875 Bintang Meriah Tahun Ajaran 2014/2015.”**

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
2. Pelajaran IPS sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, tidak menarik dan kurang menantang
3. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran
4. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran IPS
5. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPS
6. Kreativitas siswa kurang berkembang

1.2 Batasan Masalah

Agar penelitian ini memiliki arah yang jelas dan pasti, maka perlu diberikan batasan masalah. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa bagian. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 101875 Bintang Meriah Kecamatan Batang Kuis T.A 2014/2015. Selanjutnya pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) pada mata pelajaran IPS dengan materi Perjuangan Melawan Penjajah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah : “Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial materi pokok Perjuangan melawan penjajah di kelas V SD Negeri 101875 Bintang Meriah Tahun Ajaran 2014/2015 ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model *Index Card Match* (ICM) pada materi pokok Perjuangan melawan penjajah di kelas V SD Negeri 101875 Bintang Meriah Tahun Ajaran 2014/2015.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM).

2. Bagi guru
 - a. Sebagai masukan bagi guru untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
3. Bagi sekolah
 - a. Sebagai bahan untuk menginformasikan kepada guru-guru tentang model pembelajaran *Index Card Match* (ICM).
 - b. Meningkatkan kualitas dan mutu sekolah baik dalam proses belajar mengajar maupun hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM).
4. Bagi peneliti
 - a. Sebagai bahan masukan dan menambah wawasan berfikir guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
5. Bagi lembaga PGSD khususnya S1
 - a. Sebagai referensi bagi mahasiswa untuk melaksanakan penelitian tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar.