

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu masalah rutin yang umumnya dilaksanakan guru dikelas, bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri akan tetapi terkait dengan berbagai faktor. Oleh karena itu, eksistensi seseorang guru tidak hanya diukur dari penguasaan materi pembelajaran atau menyiapkan perangkat – perangkat media yang diperlukan akan tetapi juga kemampuan menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan berpusat pada siswa. Siswa memiliki antusias yang tinggi mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat, bersorak merayakan keberhasilannya bertukar informasi dan saling memberikan semangat. Dan tujuan akhir dari semua proses itu adalah penguasaan materi dan aktivitas belajar yang menyenangkan.

Observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 101797 Delitua terhadap aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, tidak ada keaktifan siswa didalam kelas. Ciri – ciri aktivitas belajar yang dapat diamati dibagi beberapa hal menurut Sardiman (2011:101) adalah *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, emotional activities*. Keaktifan siswa merupakan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dibatasi pada pengamatan keaktifan yang berhubungan dengan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan mencari pasangan soal dan jawaban dalam kegiatan belajar.

Dalam *visual activities* dengan kegiatan yang diamati adalah tidak ada siswa memperhatikan penjelasan guru, dan tidak membaca bahan ajar. *Oral activities* (Aktivitas Lisan) Tidak ada siswa yang mengemukakan pendapat atau saran dalam proses pembelajaran, tidak ada siswa yang bertanya mengenai materi pembelajaran, siswa interaktif ketika berdiskusi kelompok. *Listening activities* (Aktivitas mendengarkan) tidak ada siswa yang mendengarkan penjelasan dari guru dan mendengarkan hasil kelompok lain, *Writing activities* (Aktivitas menulis) tidak ada siswa yang menulis dan mengerjakan tugas, *Motor activities* tidak ada siswa mengikuti pembelajaran sesuai intruksi menggunakan media yang disediakan, *Mental activities* tidak ada siswa yang menjawab pertanyaan dari guru dan menanggapi hasil dari kelompok lain, *Emosional activities* tidak adanya semangat dan antusias siswa dalam proses pembelajaran.

Faktor penyebabnya adalah dari pihak guru, dari pihak guru pada umumnya guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang konvensional seperti metode ceramah dan penugasan. Materi pelajaran tidak disampaikan secara kronologis sehingga menimbulkan kejenuhan dalam diri siswa dan siswa tidak mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar sehingga kegiatan pembelajaran IPA berlangsung. Dampak buruknya adalah penguasaan konsep dan ketuntasan belajar siswa kurang memuaskan. Kondisi yang seperti ini tentu sangat tidak diharapkan dalam proses belajar mengajar.

Banyak hal untuk mengatasi permasalahan di atas untuk mencapai tujuan pendidikan secara maksimal peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara atau model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan di sampaikan. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa pada siswa kelas V SD Negeri 101797 Delitua adalah model pembelajaran *Index Card Match*. Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi pengulangan (peninjauan kembali) materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu Index, dimana kartu index terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian tertarik untuk mengadakan penelitian dengan harapan pembelajaran IPA menjadi menyenangkan, siswa lebih aktif dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Mencari Pasangan Kartu (*Index Card***

***Match*) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 101797 Deli Tua T.A 2017/2018”.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian yaitu:

1. Rendahnya Aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di SD.
2. Kurangnya perhatian siswa dalam memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru.
3. Rendahnya partisipasi siswa dalam mengemukakan pendapat pada saat proses pembelajaran.
4. Rendahnya semangat dan antusias siswa pada saat proses pembelajaran.
5. Banyak siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan guru dan menanggapi hasil kerja dari kelompok lain.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah : Penerapan Model Pembelajaran Mencari Pasangan Kartu (*Index Card Match*) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada pelajaran IPA pada materi Pesawat Sederhana Di Kelas V SD Negeri 101797 Deli Tua T.A 2017/2018.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu “Apakah dengan Model Pembelajaran Mencari Pasangan Kartu (*Index Card*

Match) Dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada pelajaran IPA materi Pesawat Sederhana di Kelas V SD Negeri 101797 Deli Tua T.A 2017/2018 ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu Untuk Meningkatkan Aktivitas belajar Siswa pada mata pelajaran IPA pokok bahasan Pesawat Sederhana dengan penggunaan model pembelajaran mencari pasangan kartu (*Index Card Match*) di Kelas V SD Negeri 101797 Deli Tua T.A 2017 – 2018.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah dapat memberikan sumbangan pemikiran dan masukan yang berarti terhadap kualitas pendidikan, terutama:

1. Bagi guru, dapat memperluas wawasan pengetahuan mengenai model Pembelajaran Mencari Pasangan Kartu (*Index Card Match*) dalam membantu siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar IPA dan dapat dijadikan sebagai rujukan dalam menggunakan model pembelajaran.
2. Bagi siswa, melalui model Pembelajaran Mencari Pasangan Kartu (*Index Card Match*) diharapkan terbina sikap positif dan kreatif dalam meningkatkan Aktivitas belajar IPA.
3. Bagi sekolah, bermanfaat untuk mengambil keputusan yang tepat dalam peningkatan kualitas pengajaran disekolah, serta menjadi bahan

pertimbangan atau bahan rujukan untuk pembinaan terhadap guru – guru, khususnya mata pelajaran IPA.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat sebagai masukan dan menambah wawasan dalam rangka melakukan penelitian – penelitian lebih lanjut dan inovatif.



THE
Character Building
UNIVERSITY



THE
Character Building
UNIVERSITY