

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran ialah teknik yang hanya bukan sekedar menyerap berita dari pendidik tetapi membawa beberapa aktivitas dan gerakan wajib dilaksanakan agar memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal. Cara pembelajaran di sekolah, guru memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Proses belajar mengajar bisa berlangsung dengan baik apabila menggunakan struktur dan bisa dilakukan dengan suatu transformasi yang bisa dilakukan oleh pengajar. Transformasi beserta pembelajaran bisa dilakukan oleh guru dengan menggunakan kreatifitas serta pengetahuan yang dimilikinya.

Tujuan yang tidak sempat musnah serta senantiasa pengajar minta ialah dengan cara apa materi pelajaran disampaikan pengajar dapat dikuasai peserta didik secara berakhir. Ini persoalan cukup rumit yang seringkali dirasakan oleh pengajar, tetapi di kenyataannya proses pembelajaran tematik pengajar jarang sekali memakai perubahan maupun mengkreasi yang dilakukan pada saat pembelajaran. Manajemen kelas yang bagus bakal mendatangkan hubungan pembelajaran yang bagus. Tujuan pembelajaran pun bisa dicapai tanpa menemukan hambatan yang berarti. Akan tetapi penyelenggaraan kelas yang bagus tidak sewaktu dapat bertahan, alasannya pada

kondisi atau godaan yang hadir diluar kapasitas pengajar ialah hambatan spontanitas pada pengelolaan kelas.

Hadirnya gangguan tadi kondisi kelas terganggu yang ditandai dengan pecahnya konsentrasi siswa. Dengan adanya insiden tadi tugas pengajar ialah bagaimana supaya siswa bisa balik belajar dengan mempertahankan tugas belajar yang diberikan sang pengajar. Wina sanjaya (2006, h. 1) menjelaskan bahwa “persoalan yang hadir pada lingkungan pendidikan merupakan persoalan lemahnya cara pembelajaran, peserta didik sedikit disorong agar memperluas daya berfikir, cara pembelajaran siswa diberi petunjuk untuk menghafal informasi dan ditekankan untuk memikirkan dan menyusun berita yang difikitkan serta menghubungkannya pada aktivitas setiap hari.

Masalah pengelolaan kelas ialah persoalan yang tidak pernah absen dari rencana kegiatan pengajar. Persoalan lain juga yang seringkali dialami oleh pengajar ialah persoalan ancangan. Nyaris tak dijumpai pada pertemuan, seseorang pendidik tidak melaksanakan sebuah ancangan pada seluruh peserta didik, sebab pendekatan bisa mempengaruhi hasil aktivitas proses pembelajaran. Asep Jihad dan Abdul Haris (2013, h. 15) menyatakan bahwa hasil belajar ialah berubahnya tingkah laku yang nyata sehabis dilakukannya proses pembelajaran yang sinkron menggunakan tujuan pengajaran.

Media sumber belajar adalah indera bantu yang bermanfaat pada kegiatan belajar mengajar. indera bantu bisa mewakili sesuatu yang tidak bisa disampaikan pengajar via kata-kata ataupun kalimat. Keefektifan daya serap siswa terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit bisa lebih simpel dengan bantuan indera bantu. Bahkan indera bantu pula dapat melahirkan umpan balik asal peserta didik.

Berdasarkan observasi serta wawancara yang dilakukan dan informasi yang sudah didapat peneliti dari guru wali kelas V yaitu ibu Rani Rahayu, S.Pd pada Sekolah Dasar Negeri 018444 Sei nangka yang dilakukan di 28 Maret 2022 diketahui bahwasanya beberapa peserta didik terlihat kurang aktif pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat tanggapan beberapa peserta didik tidak menjawab waktu pengajar mengajukan pertanyaan dan berdiskusi, peserta didik hanya membisu. Kurangnya keikutsertaan peserta didik secara aktif mengakibatkan peserta didik kurang memiliki rasa tanggung jawab, sulit mengemukakan inspirasi serta pendapat, kurang aktif dalam berkomunikasi serta menemukan informasi dan tak terlihat rasa kerjasama serta saling membantu satu sama lain sebab peserta didik tidak terbiasa berdiskusi dan menuntaskan tugas secara berkelompok sebagai akibatnya berdampak pada hasilnya. Pengajar pula masih kesulitan pada saat melakukan cara pembelajaran tematik terutama pada menyatukan mata pelajaran satu sama lain. Proses pembelajaran pengajar juga seringkali menggunakan khotbah dan sekali waktu diselingi menggunakan tanya jawab sehingga pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada pengajar dan pengajar juga belum menerapkan strategi-strategi pembelajaran yang mengakibatkan aktivitas pembelajaran belum optimal. Di waktu proses pembelajaran pengajar hanya memakai papan tulis serta buku paket menjadi indera dalam menyampaikan pembelajaran. Kurang tersedianya media pembelajaran serta tidak menerapkan strategi pembelajaran secara kreatif serta inovatif menyebabkan siswa kurang tertarik, kurang aktif serta kurang terlibat pada waktu proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1.1 Data Observasi awal Presentase ketuntasan hasil ulangan harian siswa kelas VI SDN 018444 Sei Nangka

No	Kelas	Kriteria		Jumlah siswa	Presentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak tuntas
1.	VI-A	≥ 70	≥ 70	20 Orang	42,8 %	57,1 %
	VI-B			20 Orang	46 %	54 %
Jumlah				40 orang	100 %	

Sumber : Wali Kelas SDN 018444 Sei Nangka

Jenis penelitian yang dipergunakan peneliti yaitu penelitian eksperimen dan Desain penelitian menggunakan Quasi Eksperimental Design. Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah nonequivalent control group design. Desain ini memiliki grup kontrol tetapi tidak berperan sepenuhnya mengendalikan variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Kelas yang akan peneliti dilakukan yaitu pada kelas VI A dengan jumlah peserta didik 20 Orang dan sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B berjumlah 20 orang menjadi kelas kontrol.

Penggunaan strategi yang cocok bisa mensugesti keberhasilan pada waktu proses pembelajaran. Keberhasilan tersebut terlihat berasal keaktifan serta kegiatan siswa di waktu pembelajaran, pengertian pada bahan yang diajarkan dan hasil belajar yang bagus. Salah satu strategi pembelajaran yang bisa dipergunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik ialah strategi Pembelajaran Index Card Match.

Hal ini didukung di penelitian Nevi Cah Yanti (2019, h. 214) menyatakan hasil belajar yang didapatkan kelompok eksperimen bertambah tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Situasi ini bermakna model *Index Card Match* sangat berdampak dibandingkan cara bertukar pasangan pada hasil belajar tematik. akibat penelitian ini memberikan data uraian hasil belajar didapat nilai sama pada kelompok eksperimen ialah 21,20 dan skor homogen-rata kelompok kontrol ialah

20,26 standar deviasi kontrol merupakan 2,52, nilai paling tinggi dikelas eksperimen dan kontrol ialah 26 sedangkan nilai di kelompok eksperimen dan kontrol ialah 15.

Strategi Pembelajaran *Index Card Match* meminta siswa buat belajar aktif serta bertujuan supaya peserta didik memiliki kemandirian pada belajar dan menumbuhkan daya kreatifitas peserta didik. Strategi ini juga bisa digunakan menjadi strategi cara lain serta dirasa lebih mengerti peserta didik. Karakteristik yang dimaksud artinya siswa menyukai belajar sembari bermain, maksudnya di waktu proses pembelajaran guru wajib dapat menghasilkan peserta didik merasa senang serta tertarik di materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Selain itu strategi Pembelajaran *Index Card Match* berbantuan Media Kartu Gambar pula belum pernah dipergunakan pengajar pada proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “ Pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Pada Tema 2 Persatuan Dalam Perbedaan Dengan Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 018444 Sei Nangka Kec.Sei Kepayang Barat Kab.Asahan T.A 2022/2023.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1.2.1 Siswa terlihat tidak aktif pada saat proses pembelajaran, siswa terlihat diam dan tidak menjawab pada saat berdiskusi.
- 1.2.2 Siswa sulit mengemukakan ide dan pendapat, kurang aktif dalam berkomunikasi dan menemukan informasi serta tidak terlihat rasa kerjasama dan saling membantu satu sama lain.

1.2.3 Siswa tidak terbiasa dalam berdiskusi dan menyelesaikan tugas secara berkelompok.

1.2.4 Siswa terlihat jenuh pada saat pembelajaran tematik karena guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, dalam penelitian ini akan dibatasi masalah pada pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* pada tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 3 Persatuan dalam Perbedaan dengan berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VI sdn 018444 sei angka kec.sei kepayang barat kab.asahan t.a 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1.4.1 Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada tema 2 Persatuan dalam perbedaan dengan berbantuan media kartu gambar dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada tema 2 Persatuan dalam perbedaan dengan berbantuan media kartu gambar?

1.4.2 Apakah ada pengaruh yang signifikan ketika menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada tema 2 Persatuan dalam perbedaan dengan berbantuan media kartu gambar terhadap hasil

belajar siswa kelas VI sdn 018444 sei nangka kec.sei kepayang barat kab.asahan t.a 2022/2023??".

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah :

- 1.5.1 Mengatahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada tema 2 Persatuan dalam perbedaan dengan berbantuan media kartu gambar dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada tema 2 Persatuan dalam perbedaan dengan berbantuan media kartu gambar
- 1.5.2 Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan ketika menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada tema 2 Persatuan dalam perbedaan dengan berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa kelas v sdn 018444 sei nangka kec.sei kepayang barat kab.asahan t.a 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dari berbagai pihak yang bersangkutan dari penelitian ini. Adapun manfaat dari penelitian ini ialah :

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Membuktikan teori strategi pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa.
2. Menambah pemahaman terhadap Strategi Pembelajaran yang dapat di praktekkan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk memudahkan proses pemahaman siswa dengan materi-materi di dalam mata pelajaran tematik terutama ditema 2 subtema Subtema 1 Pembelajaran 3 Persatuan dalam Perbedaan.

2. Bagi guru

Penelitian ini mampu menjadi masukan untuk para guru ketika melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas VI sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih baik

3. Bagi sekolah

Penelitian ini mampu menjadi referensi, sumbangan pemikiran, dan perubahan sistem pembelajaran tematik khususnya tema 2 subtema Subtema 1 Pembelajaran 3 Persatuan dalam perbedaan.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan terhadap pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* pada tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 3 Persatuan dalam Perbedaan dengan berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa kelas vi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan landasan teoritis dan mengetahui lebih dalam lagi berkenaan dengan pengaruh pengaruh strategi

pembelajaran *Index Card Match* pada tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 3 Persatuan dalam Perbedaan dengan berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa kelas vi.

5. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi dalam melaksanakan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

