

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Pendidikan menurut Undang-Undang Dasar No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa gagasan pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar sehingga siswa dapat aktif mengembangkan pola pikir mereka untuk memiliki kekuatan nilai-nilai agama, kontrol diri, identitas, etika, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan bidang yang terus berkembang dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga bidang pendidikan diperbarui seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan salah satu upaya pembaharuan dalam pendidikan adalah penyelenggaraan pendidikan pada semua jenjang dan penggunaan model pembelajaran (Putra, 2018).

Pembelajaran adalah perubahan kemampuan, sikap atau tingkah laku siswa yang relatif tetap terhadap pengalaman atau pendidikan, dimana belajar terjadi sebagai pengaruh timbal balik antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Pembelajaran dianggap berhasil bila sebagian besar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, baik secara fisik, mental maupun sosial (Rainse, 2012).

Strategi pembelajaran adalah pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan pembelajaran, pengelolaan sumber belajar dan evaluasi, yang seharusnya merupakan rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan efisien (Suyono, 2014).

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan guru selama proses pembelajaran, untuk mencapai keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena pentingnya pendidikan maka timbul beberapa permasalahan dalam dunia pendidikan seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan atau diajarkan oleh guru, dan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, maka peneliti harus merencanakan strategi atau memberikan media kartu, yang mampu membuat siswa tertarik dalam menerima pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah menerapkan strategi *Index Card Match*.

Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah Strategi *Index Card Match*. Strategi *Index Card Match* adalah mencari pasangan kartu, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Dalam strategi ini siswa dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian pasangan kartu, dimana kartu terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu. Dalam hal ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya dan siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang memiliki kartu jawaban, demikian sebaliknya. Kemudian setelah mendapat pasangan kartu yang dicari siswa diperintahkan secara bergiliran untuk ke depan membacakan pasangan kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban yang telah didapatkan pada pembelajaran tematik yang telah dipelajari.

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, memisahkan topik dalam proses pembelajaran, bersifat fleksibel, hasil belajar dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan

siswa. Dalam pembelajaran tematik, guru harus memiliki strategi yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru diharapkan mampu menyampaikan materi dan strategi yang dapat mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 3 Pongo, dikelas V menunjukkan bahwa, pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang terjadi interaksi secara timbal balik antara guru dan siswa, guru kurang bervariasi dalam menerapkan metode pembelajaran dari pertemuan ke pertemuan berikutnya, proses pembelajaran masih sangat terlihat kurangnya keaktifan dan atensi siswa terhadap kegiatan pembelajaran tersebut, adapun indikator yang terlihat seperti kurangnya keberanian siswa untuk maju ke depan kelas mengerjakan soal yang diberikan, tidak adanya keberanian siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan, tidak adanya kesadaran untuk bertanya terkait materi yang belum mereka pahami dan yang terakhir pada saat guru menjelaskan materi yang diberikan terlihat beberapa siswa tidak fokus memperhatikan materi yang diberikan, mereka lebih suka bermain dengan teman satu bangkunya. Penerapan strategi *index card match* ini sangatlah penting dan akan mempengaruhi keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, penelitian memperoleh informasi bahwa ada materi tertentu dalam pembelajaran tematik yang sulit dipahami oleh siswa sehingga pada evaluasi akhir pembelajaran tematik nilai rata-rata siswa dibawah KKM. Sebagaimana yang peneliti temukan pada observasi awal yang dilakukan di SDN 3 Pongo di kelas V bahwa nilai siswa masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan

oleh pihak sekolah yakni 70. Penulis menemukan dari 21 siswa kelas V SDN 3 Pongo hanya 6 siswa yang memenuhi KKM dengan nilai rata-rata 60,23 dan 15 siswa yang belum memenuhi KKM. Artinya masih ada sebagian besar siswa yang belum mencapai memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rusmiati Dewi 2019 yang meneliti tentang “Penerapan Strategi *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas III MI Ismaria Al-Qu’aniyyah Bandar Lampung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Pada penelitian terdahulu di atas dengan yang digunakan peneliti sama-sama menggunakan strategi *index card match*, yang membedakan dari penelitian terdahulu dengan yang akan dilakukan peneliti yaitu pada lokasi dan materi yang diajarkan, dimana pada peneliti terdahulu membahas tentang hasil belajar Akidah Akhlak, sedangkan peneliti membahas tentang hasil belajar tematik pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan, subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

Berdasarkan keprihatian peneliti akan permasalahan dalam pembelajaran tematik yang terjadi, dimana hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Pongo yang masih rendah serta pentingnya menggunakan strategi *Index Card Match*. Maka peneliti mengambil judul proposal penelitian sebagai berikut **“Penerapan Strategi *Index Card Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas V SDN 3 Pongo Kabupaten Wakatobi”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, maka penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran tematik.
- 1.2.2 Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
- 1.2.3 Metode yang diterapkan oleh guru kelas dalam pembelajaran tematik masih kurang bervariasi.
- 1.2.4 Hasil belajar siswa masih rendah.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Bagaimana penerapan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik mata pelajaran Ipa dan PPKn pada siswa kelas V SDN 3 Pongo?
- 1.3.2 Apakah menggunakan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar tematik mata pelajaran Ipa dan PPKn pada siswa kelas V SDN 3 Pongo?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1.4.1 Untuk mengetahui penerapan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik mata pelajaran Ipa dan PPKn pada siswa kelas V SDN 3 Pongo.

1.4.2 Untuk mengetahui penggunaan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar tematik mata pelajaran Ipa dan PPKn pada siswa kelas V SDN 3 Pongo.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

1.5.1.1 Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada peneliti dan pembaca tentang Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Strategi *Index Card Match* Pada Siswa Kelas V SDN 3 Pongo.

1.5.1.2 Memberikan manfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut dengan materi, dan strategi yang berbeda demi kemajuan ilmu pengetahuan.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

1.5.2.1 Bagi Guru, memperbaiki proses pembelajaran tematik di kelas.

1.5.2.2 Bagi Siswa, dapat meningkatkan hasil belajar.

1.5.2.3 Bagi Sekolah, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat digunakan untuk terus menjalankan pendidikan dilingkungan hidup dilingkungan sekolah dasar.

1.5.2.4 Bagi Penulis, menambah wawasan tentang hasil belajar tematik dengan menggunakan strategi *Index Card Match*.

## **1.6 Definisi Operasional**

1.6.1 Strategi *Index Card Match* adalah strategi dimana siswa akan diarahkan untuk mencari pasangan kartu yang telah dibagikan oleh guru kepada siswa, kemudian setelah mendapatkan pasangan kartu mereka diarahkan



secara bergantian membacakan pertanyaan dan jawaban di depan semua siswa.

- 1.6.2 Hasil Belajar Tematik adalah perolehan nilai hasil evaluasi (tes formatif) berupa tes pilihan ganda yang diberikan disetiap akhir siklus setelah melakukan proses pembelajaran.

