

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Th. 2003). Jika dikaji lebih dalam, maka pendidikan mengandung beberapa hal, yaitu: (1) merupakan usaha sadar dan terencana, artinya tindakan mendidik bukan merupakan tindakan reflek atau spontan, melainkan tindakan yang rasional, disengaja dan direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu dengan alasan yang jelas; (2) dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran dan kegiatan belajar dengan suasana yang dikondisikan sedemikian rupa sehingga siswa dapat mengembangkan potensi dirinya dengan maksimal; (3) membekali siswa dengan berbagai hal (kemampuan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan), sehingga kelak dapat memainkan peranan yang signifikan dalam peri kehidupannya, baik sebagai pribadi, warga masyarakat, warga negara serta warga dunia.

Berpijak dari kodrat manusia sebagai makhluk sosial, maka di Indonesia diberikan pendidikan tentang sosial kemasyarakatan dalam lingkup pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 disebutkan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, memiliki

kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi secara produktif. Artinya, selain membekali siswa dengan pengetahuan secara teoritis, IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya, yaitu lingkungan masyarakat dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, serta dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPS berusaha membantu siswa memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi, sehingga menjadikan siswa semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak dijumpai siswa yang mendapat nilai rendah dan banyak yang tidak memahami apa yang telah siswa pelajari pada IPS. Hal ini terjadi karena pembelajaran IPS saat ini belum maksimal. Situasi pendidikan IPS saat ini menurut Solihatin dan Raharjo (2009:3) antara lain: 1) model belajar konvensional, 2) tujuan dan peran kritis/ misi IPS untuk mempersiapkan warga negara yang baik dan mampu bermasyarakat sulit dicapai, 3) siswa hanya menjadi objek pembelajaran, 4) *teacher centered*, 5) kurang mendorong potensi siswa, 6) kurang merangsang siswa untuk belajar mandiri, 7) pelajaran IPS bersifat hafalan semata dan kurang bergairah dalam mempelajarinya, dan 8) pola interaksi searah dari guru ke siswa.

Keadaan sebagaimana tersebut di atas seringkali menjemukan dan membosankan sehingga siswa menjadi tidak memperhatikan materi pelajaran, mengantuk atau mengobrol dengan teman sebangkunya. Ada juga siswa yang hanya

diam tetapi pikirannya kemana-mana sebab tidak mengerti dengan apa yang disampaikan guru, karena penyampaiannya tidak menarik.

Oleh karena itu, perlu adanya perubahan paradigma pembelajaran yang berorientasi ke masa depan. Pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan masa depan hanya akan terwujud apabila terjadi pergeseran atau perubahan pola pikir dalam proses pembelajaran (Kemendikbud, 2014:2). Perubahan tersebut diantaranya: (1) dari berpusat pada guru menuju berpusat pada siswa, (2) dari satu arah menjadi interaktif, (3) dari maya/ abstrak menuju konteks dunia nyata, (4) dari pembelajaran pribadi menuju pembelajaran berbasis tim, (5) dari pemikiran faktual menuju kritis, dan (6) dari hubungan satu arah bergeser menuju kooperatif.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dan wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan siswa, kondisi pembelajaran IPS di SDN Broto, Kecamatan Slahung adalah pembelajaran yang menekankan pada model belajar konvensional, dan didominasi dengan ceramah. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar-mengajar. Kegiatan pembelajaran ini berangkat dari asumsi bahwa pembelajaran IPS hanya dimaksudkan untuk mentransfer pengetahuan atau konsep dari kepala guru ke kepala siswa, sehingga guru merasa telah membelajarkan siswa namun kenyataannya siswa belum belajar.

Kondisi pembelajaran IPS sebagaimana yang diuraikan di atas, menyebabkan siswa pasif dan kurang bergairah dalam mempelajari IPS. Dari 17 siswa, 12 diantaranya menunjukkan wajah yang kurang ceria dan datar. Saat mengajak berinteraksi, guru harus mengulang pertanyaan karena siswa tidak memperhatikan dan pandangannya kosong. Hal ini karena siswa hanya dituntut

untuk menghafal materi yang diberikan oleh guru, tanpa adanya tuntutan untuk mencari dan mengembangkan pengetahuannya pada hal-hal lain guna menunjang dan memantapkan pemahaman siswa mengenai materi IPS.

Dampak langsung dari permasalahan tersebut adalah rendahnya tes hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, diketahui hasil belajar IPS sebagian besar siswa kelas V SDN Broto, Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo belum memuaskan. Indikatornya dapat dilihat dari hasil ulangan pratindakan berikut.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Pratindakan

No.	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	85-100	Tuntas	2	11,76%
2	70-84	Tuntas	3	17,66%
3	55-69	Tidak Tuntas	6	35,29%
4	40-54	Tidak Tuntas	6	35,29%
5	< 40	Tidak Tuntas	0	0%
6	Jumlah		17	100%

Hanya 2 siswa yang mendapat nilai di atas 85. Jumlah siswa yang mencapai rentang nilai 70-84 sejumlah 3 orang siswa, rentang nilai 55-69 sejumlah 6 orang siswa, rentang nilai 40-54 sejumlah 6 orang siswa. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) muatan pelajaran IPS di SDN Broto adalah 70. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa hanya ada 5 orang siswa yang telah tuntas/ mencapai standar ketuntasan minimal dan 12 siswa yang belum tuntas.

Ketika mengobservasi kegiatan pembelajaran, masalah lain ditemukan di kelas V, yaitu rendahnya aktivitas belajar. Pada waktu pembelajaran berlangsung, ada 3 siswa (17,66%) yang melamun, 4 siswa (23,53%) berbicara dengan teman sebangkunya, dan 2 siswa (11,76%) yang mengantuk. Ketika guru memberikan pertanyaan secara klasikal, hanya 3 orang siswa (17,66%) yang mengacungkan tangan. Setelah pembelajaran selesai, peneliti mencoba mewawancarai beberapa

siswa. Menurut siswa yang peneliti wawancarai, IPS merupakan pelajaran yang membosankan dan tidak menarik karena banyak materi hafalan. Banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran IPS sehingga berpengaruh terhadap minat siswa dalam mengikuti pelajaran IPS. Diposisikannya siswa sebagai objek pembelajaran, mengakibatkan aktivitas belajar siswa menjadi terbatas.

Berdasarkan uraian di atas, agar tujuan pembelajaran tercapai, maka selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa yang dituntut untuk aktif sehingga guru bukan merupakan pemeran utama pembelajaran. Satu hal yang perlu digarisbawahi adalah bahwa guru bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pemandu, motivator, dan fasilitator. Sebagai pemandu, guru bertugas menunjukkan arah dari tujuan pembelajaran kepada siswa. Kegiatan ini bukan saja memperjelas arah kegiatan belajar siswa, tetapi juga menjadi motivasi bagi mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang. Sebagai motivator, guru bertugas memberikan dorongan belajar sehingga muncul hasrat yang tinggi untuk belajar. Sebagai fasilitator, guru berperan memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Menyikapi hal tersebut, guru harus memiliki kemampuan menerapkan metode dan strategi pembelajaran yang interaktif dan mandiri. Strategi pembelajaran interaktif dilaksanakan menggunakan metode-metode interaktif yang di dalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil, dan kerjasama siswa secara berpasangan. Strategi pembelajaran mandiri bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian dan peningkatan diri. Pembelajaran dilaksanakan secara mandiri oleh siswa dengan bantuan guru, dan atau bisa dilakukan dengan teman sebagai bagian dari kelompok kecil (Majid,

2013:11-12). Akhirnya, melalui diskusi dan wawancara dengan guru kelas, dipilih salah satu model pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran berikutnya, yaitu model pembelajaran aktif *Index Card Match (ICM)* yang dikolaborasikan dengan sebuah proyek inovatif *Edu-Fun Book*.

Indeks Card Match yang pada karya tulis ini nanti lebih sering ditulis dengan ICM, merupakan salah satu metode pembelajaran aktif. Metode ini memanfaatkan kartu berisi soal dan kartu berisi jawaban yang dibagikan kepada siswa secara acak, kemudian siswa mencari dan menemukan pasangan dari kartu yang diterimanya. Pasangan dalam konteks ini adalah pasangan soal dengan jawaban dari soal tersebut. Metode ICM cukup menyenangkan untuk mengulang materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya (Suprijono, 2013:120).

Edu-Fun Book adalah sebuah buku sederhana hasil karya siswa dalam kelompok, yang berisi materi pelajaran yang disusun, dikemas sedemikian rupa sehingga menarik bagi siswa, baik dalam proses pembuatannya maupun proses belajarnya. Konten pertama dalam *Edu-Fun Book* adalah *pop-up* dan *lift the flap*. Menurut Dewantari (2014) buku *pop up* merupakan sebuah buku yang pada saat dibuka dapat menampilkan unsur 3 dimensi atau timbul dan bergerak. *Pop Up* berfungsi tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. *Lift the flap* adalah buku yang dikemas dengan menyusun/ menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup kembali.

Dalam proyek *Edu-Fun Book* ini, *pop up* dan *lift the flap* dimodifikasi agar lebih sederhana dalam proses pembuatannya, tetapi tetap mempertahankan unsur kemenarikan dari *pop up* dan juga *lift the flap* itu sendiri. Baik *pop up* maupun *lift*

the flap dibuat sendiri oleh siswa menggunakan kertas sampul ukuran F4/ folio. Selama proses pembuatan *Edu-Fun Book*, diharapkan aktivitas belajar siswa akan meningkat karena siswa terlibat sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti mencoba mengkolaborasikan ICM dengan *Edu-Fun Book*. Aktualisasi dari pemecahan permasalahan yang peneliti temui di lapangan dan berkaca pada beberapa hasil penelitian terdahulu, maka peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Pembelajaran *Index Card Match (ICM)* dengan menggunakan Proyek Inovatif *Edu-Fun Book* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA-IPS Siswa Kelas V SDN Broto Kec. Slahung Kab. Ponorogo”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah melakukan refleksi dan evaluasi, serta melaksanakan pembelajaran pra siklus, peneliti mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Terbukti, hasil belajar siswa, sebanyak 5 siswa saja (29,41%) yang berhasil mencapai KKM. Dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, ditemukan beberapa indikasi masalah, yaitu:

1. Siswa tidak konsentrasi pada saat guru sedang menjelaskan dan menyampaikan materi pelajaran
2. Siswa tidak aktif pada saat pelajaran sedang berlangsung
3. Metode yang digunakan dominan ceramah
4. Siswa tidak tertarik dengan penjelasan guru
5. Guru tidak menggunakan alat peraga yang tepat, hanya mengacu pada buku dan LKS
6. Guru tidak melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran

C. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa dengan penerapan *Index Card Match (ICM)* berbantuan *Edu-Fun Book* pada siswa kelas V SDN Broto Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan *Index Card Match (ICM)* berbantuan *Edu-Fun Book* pada siswa kelas V SDN Broto Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo?

Pemecahan masalah berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran *Index Card Match (ICM)* berbantuan *Edu-Fun Book* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN Broto Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo.
2. Penerapan pembelajaran *Index Card Match (ICM)* berbantuan *Edu-Fun Book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Broto Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan pembelajaran *Index Card Match (ICM)* berbantuan *Edu-Fun Book* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN Broto Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo.

2. Mengetahui penerapan pembelajaran *Index Card Match (ICM)* berbantuan *Edu-Fun Book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Broto Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti lain, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang sintaks pembelajaran NHT dipadu dengan ICM, meningkatkan pemahaman dan penguasaan tentang konsep materi tertentu, meningkatkan profesionalismenya sebagai guru dengan menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi memberi kesempatan pada siswa untuk senantiasa aktif, berani, dan percaya diri dalam pembelajaran.
2. Bagi siswa, dapat melatih kebiasaan kerjasama dalam kelompok, meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran, berani dan percaya diri untuk mengemukakan pendapat, dan bertanggung jawab terhadap jawaban sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan untuk lebih menekankan penggunaan pembelajaran yang bersifat *student centered*, sebagai contoh sekaligus pendorong bagi anggota sekolah yang lain untuk mengembangkan model atau metode pembelajaran lain yang mendorong aktivitas dan kreatifitas siswa.

4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam upaya melaksanakan penelitian lebih lanjut.
5. Bagi pengawas sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam membimbing guru-guru, memperluas pengetahuan dan cakrawala berpikir mereka dengan lebih intensif melaksanakan penelitian tindakan di kelas yang mereka ampu guna meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran dan profesionalisme.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dan perbedaan penafsiran, maka dapat disampaikan definisi operasional sebagai berikut.

1. *Index Card Match* (ICM)

Index Card Match (ICM) merupakan sebuah metode pembelajaran aktif yang memanfaatkan kartu berisi soal dan kartu berisi jawaban yang dibagikan kepada siswa secara acak, kemudian siswa mencari dan menemukan pasangan dari kartu yang diterimanya.

2. *Edu-Fun Book*

Edu-Fun Book adalah sebuah buku sederhana hasil karya siswa dalam kelompok, yang berisi materi pelajaran yang disusun, dikemas sedemikian rupa sehingga menarik bagi siswa, baik dalam proses pembuatannya maupun proses belajarnya.

3. ICM berbantuan *Edu-Fun Book*

Perpaduan antara pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan *Edu-Fun*

Book yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelaksanaan ICM secara berurutan pada waktu kegiatan inti pembelajaran, yang diawali dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan ICM lalu siswa diajak dan dibimbing untuk menyelesaikan *Edu-Fun Book* sebagai proyek akhir pembelajaran.

4. Aktivitas belajar

Aktivitas belajar siswa diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif dalam sebuah kondisi pembelajaran, baik fisik maupun mental. Aktivitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah: (1) *visual activities*, (2) *oral activities*, (3) *listening activities*, (4) *writing activities* dan (5) *mental activities*.

5. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Fokus hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif, yang meliputi mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisa (C4), dan mengevaluasi (C5).