

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman yang dinamis, banyak sekali dimensi kehidupan yang berubah. Adanya perubahan merupakan suatu tuntutan dan keharusan, demi memenuhi kebutuhan hidup yang tidak lagi tradisional. Maka perubahan yang dikehendaki seyogyanya adalah perubahan kearah kemajuan. Salah satu perubahan besar yang dapat kita rasakan saat ini adalah perubahan dalam dunia pendidikan.

Pada masa sebelum abad ke 21, ada persepsi umum yang sudah berakar dalam dunia pendidikan dan juga sudah menjadi kepercayaan masyarakat. Persepsi umum ini menganggap bahwa, sudah merupakan tugas guru untuk mengajar dan menyodori siswa dengan muatan-muatan informasi dan pengetahuan. Guru perlu bersikap atau setidaknya dipandang oleh siswa sebagai yang mahatahu dan sumber informasi. Siswa diibaratkan sebagai botol kosong yang siap diisi oleh para guru.

Dengan terjadinya perkembangan zaman disertai kemajuan teknologi, maka persepsi umum yang berakar dalam dunia pendidikan tersebut lambat laun memudar. Terjadi pergeseran dan kemajuan-kemajuan dalam dunia pendidikan, dimana perubahan tersebut mencakup instruksional maupun operasional. Lahirnya kebijakan-kebijakan besar mengenai pendidikan turut mengiringi kemajuan dunia pendidikan, misalnya perubahan kurikulum dari masa ke masa. Perkembangan operasional pendidikanpun sangat dirasakan saat ini, dimana pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Tenaga pengajar yang professional, sumber belajar yang relevan dan akurat, media belajar yang efektif, serta strategi belajar mengajar yang kian beragam.

Sejalan dengan kemajuan tersebut, siswa kini bukan lagi botol kosong yang menunggu diisi oleh guru. Siswa bukan saja sebagai objek dari pembelajaran

saja, melainkan pula sebagai subjek pembelajaran. Artinya kini informasi tidak hanya dari guru kepada murid saja, akan tetapi siswa juga bisa saling belajar dengan siswa lainnya, bahkan dapat pula informasi diperoleh dari siswa. Dengan demikian akan terbentuklah suatu interaksi dan komunikasi dua arah antara siswa dengan guru.

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Namun seyogyanya guru bukan sebagai sentral dalam pembelajaran. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 1 butir 20, pembelajaran yaitu “Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dalam hal ini yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran adalah siswa, guru, sumber belajar, dan lingkungan belajar.

Berdasarkan UU Sisdiknas diatas maka Proses Belajar Mengajar (PBM) di sekolah haruslah melibatkan siswa, guru, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Antara siswa, guru, sumber belajar, dan lingkungan belajar haruslah terbentuk suatu interaksi yang komunikatif. Yaitu “interaksi antara kegiatan belajar siswa (KBS) dengan kegiatan mengajar guru (KMG) serta dengan lingkungan belajarnya (*learning environments*)” (Djahiri : 2007, hlm 1).

Adanya perkembangan dalam proses pembelajaran yang saat ini diusung dengan belajar interaktif dan komunikatif, menunjukkan adanya keinginan dan harapan agar hasil atau *output* dari pembelajaran lebih baik dari masa sebelumnya, yaitu tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan menghasilkan sikap yang baik dan keterampilan yang berguna bagi diri siswa. Hasil dari pembelajaran ini sering juga disebut sebagai hasil belajar. Berkenaan dengan hasil belajar, penulis menemukan suatu permasalahan yang dialami siswa dalam suatu kelas. Masalah tersebut adalah kurang optimalnya hasil belajar siswa

dalam mata pelajaran IPS yang dialami oleh siswa kelas VII C pada Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 40 Bandung.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dilapangan, tepatnya di SMPN 40 Bandung, ditemukan suatu permasalahan yaitu kurangnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Kurangnya hasil belajar para siswa kelas VII C di SMP 40 Bandung ini terlihat dari hasil evaluasi belajar yang rata-rata siswanya banyak yang tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM. KKM mata pelajaran IPS dalam Kurikulum 2013 berdasarkan panduan menteri pelatihan pendampingan kurikulum 2013, pada aspek pengetahuan dan keterampilan adalah  $\geq 2,66$  sedangkan pada aspek sikap berada pada kategori baik (B). Artinya siswa harus memiliki nilai minimal B-, namun fakta dilapangan menunjukkan bahwa 75% siswa kelas VII C memiliki nilai rata-rata  $\leq B-$ . Setelah dilakukan wawancara dan pengamatan pada observasi awal, ditemukan beberapa penyebab dari kurangnya hasil belajar siswa kelas VII C terhadap mata pelajaran IPS. Penyebabnya diantaranya yaitu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru sebagai *teacher center* memberikan materi pelajaran sedangkan siswa hanya diam mendengarkan pembicaraan guru mengenai materi pelajaran tersebut.

Metode ceramah sering dilakukan karena dirasa mudah dan praktis namun hal tersebut menyebabkan siswa menjadi tidak aktif atau pasif karena hanya mendengarkan informasi dari guru dan tidak terjadinya interaksi siswa dengan siswa maupun dengan gurunya sendiri. Pembelajaran tidak aktif ini pada akhirnya akan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Siswa menjadi sibuk dengan urusannya sendiri sehingga hasil belajar yang harusnya dapat dicapai dengan baik melainkan menurun hingga dibawah KKM mata pelajaran IPS. Jika guru yang banyak bicara atau melakukan ceramah terus menerus dirasakan akan sulit untuk menyimak materi dengan seksama. Para siswa tidak konsentrasi karena sangat sulit berkonsentrasi secara terus menerus dalam waktu lama. Ketika mendengarkan secara terus menerus selama waktu tertentu pada seorang guru yang sedang bicara, siswa cenderung bosan. Ini akan mengakibatkan aspek

kognitif siswa tidak akan berkembang dengan baik karena dengan keadaan seperti itu memungkinkan pikiran mereka akan melayang kemana-mana sehingga materi pelajaran tidak dapat dicerna dalam otak dengan baik.

Perlu kita ketahui dalam mata pelajaran IPS terdiri dari beberapa disiplin ilmu seperti geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Edgar Wesley (1937) dalam Sapriya (2008, hlm. 24) bahwa “*social studies are the social sciences simplified for pedagogical purposes*” (pendidikan IPS adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan). Kenyataan ini dapat dilihat dari adanya mata pelajaran sejarah, geografi, civics, koperasi yang disampaikan secara terpisah di sekolah dasar, dan mata pelajaran ekonomi, sosiologi dan antropologi disekolah menengah. Maka dari itu tidak mengherankan jika dalam pelajar IPS ini banyak hapalan yang harus dipahami oleh siswa sehingga dalam mata pelajaran IPS dipandang bukan salah satu mata pelajaran terfavorit oleh siswa. Ditambah metode atau strategi belajar yang digunakan oleh guru kurang menarik siswa sehingga keadaan tersebut berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Menurut Wingkel (dalam Purwanto, 2011, hlm. 45) Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Pada hakekatnya hasil belajar harus ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada diri siswa setelah selesai mengikuti proses pembelajaran yang berupa adanya perubahan positif mengenai pengetahuan, sikap, dan keterampilan psikomotor. Maka dari itu, sudah seharusnya siswa dituntut untuk lebih aktif dan tidak lagi sering disuap materi oleh guru melainkan siswa yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar yang diperoleh para siswa kelas VII C tidak menunjukkan bahwa siswa mampu dalam menyerap informasi yang telah disampaikan. Hal tersebut dapat dibuktikan dari data yang bersumber dari guru mata pelajaran IPS bahwa siswa kelas VII C ini memiliki nilai rata-rata di bawah KKM yaitu B- Bahkan dapat dikatakan bahwa mereka telah mengalami krisis hasil belajar. Jika nilai peserta didik yang berada di bawah syarat ketuntasan

belajar dibiarkan, maka akan mengganggu kelancaran pembelajaran selanjutnya. Maka diperlukan cara-cara agar peserta didik lebih meningkatkan hasil belajarnya.

Oleh karena itu diperlukan suatu solusi untuk mengatasi masalah kurangnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS ini. Karena sesungguhnya ketercapaian hasil belajar merupakan elemen utama dalam pembelajaran. Adanya evaluasi tidak lain untuk melihat keberhasilan seorang guru dalam mengajarkan siswanya. Dan adanya hasil belajar adalah untuk melihat berhasil atau tidaknya ketercapaian indikator-indikator pembelajaran. Jika indikator pembelajaran terpenuhi, artinya Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) telah terpenuhi pula. Maka Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sebagai pedoman penilaian dalam menentukan kelulusan peserta didik telah dicapai dengan baik. Menurut Sapriya (2008 hlm. 10) Tujuan mata pelajaran IPS yaitu;

untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam bebrabagai kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Jika siswa memiliki hasil belajar sama atau melampaui KKM maka siswa tersebut telah mampu memenuhi indikator pembelajaran. Artinya siswa mampu memenuhi atau mencapai SKL yaitu kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dengan demikian dapat dianalogikan bahwa siswa mampu mewujudkan tujuan mata pelajaran IPS. Namun jika hasil belajar yang ditunjukkan tidak memenuhi KKM, maka akan menimbulkan kekhawatiran bahwa siswa tidak mampu untuk memenuhi tujuan mata pelajaran IPS. Oleh karena itu maka pentinglah untuk segera mencari pemecahan masalah kurangnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS ini. Berdasarkan faktor penyebab kurangnya hasil belajar yang ditemui di kelas VII C SMP N 40 Bandung, maka solusi yang dirasakan tepat ialah dengan menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru professional

harus menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tidak berarti menjadi bermakna bagi siswa. Hal tersebut dapat terpenuhi dengan penggunaan strategi pembelajaran *active learning* dengan permainan *index card match*.

Berdasarkan buku pengantar Komarudin (2009, hlm. XXI), Silberman, mengatakan bahwa belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan secara pribadi menarik hati. Sering kali, siswa tidak hanya terpaku di tempat-tempat duduk mereka, berpindah-pindah dan berfikir keras. Perlu kita ketahui bahwa peserta didik belajar paling baik dengan cara melakukan. Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran.

Melalui strategi pembelajaran *active learning* dengan permainan *index card match* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan permainan diharapkan dapat memberikan suasana belajar menarik sehingga dapat menimbulkan semangat belajar yang positif terhadap siswa. Permainan dapat dijadikan sebagai cara sekaligus sumber belajar, karena prinsip utamanya adalah belajar menyenangkan, gairah belajar dan siswa dituntut untuk aktif. Oleh karena itu penerapan strategi *active learning* dengan permainan akan memudahkan siswa mengingat informasi, sekaligus juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan strategi pembelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu indeks, dimana kartu indeks 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. Siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang memiliki kartu jawaban, demikian sebaliknya. Strategi pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak

bosan dalam belajar pelajaran IPS. Berdasarkan uraian di atas, masalah ini penting untuk diteliti sehingga penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Strategi *Active Learning* Dengan Permainan *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII C SMP Negeri 40 Bandung).

## **B. Rumusan Masalah**

Merujuk pada latar belakang yang telah dideskripsikan di atas, maka peneliti akan mengajukan fokus masalah dalam bentuk rumusan masalah yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain pembelajaran melalui penerapan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa ?
2. Bagaimana melaksanakan pembelajaran melalui penerapan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa ?
3. Bagaimana merefleksikan pembelajaran melalui penerapan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa ?
4. Bagaimana hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan penerapan strategi *active learning* melalui permainan *index card match* ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan umum dalam penelitian ini adalah: untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS dengan strategi *active learning* melalui permainan *index*

Singgih Permana, 2014

*Penerapan Strategi Active Learning Dengan Permainan Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*card match*. Untuk lebih memperjelas tujuan umum dalam penelitian ini, maka peneliti membuat tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

1. Menggambarkan desain pembelajaran IPS melalui penerapan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPS melalui penerapan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Merefleksikan pembelajaran IPS melalui penerapan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan penerapan strategi *active learning* melalui permainan *index card match*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti
  - 1) Sebagai tambahan ilmu bagi penyusun, peneliti, dan para pembaca umumnya.
  - 2) Dapat dijadikan sebagai media latihan untuk mengaplikasikan metode pembelajaran yang baik di kelas oleh penyusun jika kelak telah menjadi pengajar.
- b. Bagi Sekolah
  - 1) Sekolah akan merevitalisasi proses belajar mengajar agar berjalan lebih baik lagi.
  - 2) Sekolah dapat lebih meningkatkan lagi standar kualitas pembelajaran, agar menghasilkan *output-output* yang berkualitas pula. Baik dari segi kualitas guru, metode, media, dan sumber belajar.

c. Bagi Guru

- 1) Guru mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan kurangnya hasil belajar siswa.
- 2) Guru mendapatkan tambahan pengetahuan tentang strategi pembelajaran *active learning* untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas mengajar di kelas.

d. Bagi Siswa

- 1) Siswa menjadi memiliki semangat belajar dan hasil belajar yang tinggi.
- 2) Kualitas belajar siswa menjadi lebih baik sehingga siswa memiliki prestasi di kelas.

## E. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, merupakan bahasan mengenai pendahuluan, bagian awal dari penulisan skripsi. Dalam bagian pendahuluan ini dipaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II berisi mengenai bahasan kajian pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil dan rumusan masalah yang dibahas. Dalam bab ini dijelaskan tentang sumber-sumber buku dan sumber lainnya yang digunakan peneliti sebagai referensi yang dianggap relevan.

BAB II Kajian Pustaka, merupakan bahasan mengenai kajian pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil dan rumusan masalah yang dibahas. Dalam bab ini dijelaskan tentang sumber-sumber buku dan sumber lainnya yang digunakan peneliti sebagai referensi yang dianggap relevan.

BAB III Metode Penelitian, membahas mengenai metode penelitian yang berisi mengenai pendekatan dan metode penelitian secara rinci, lokasi dan subjek penelitian, prosedur dan tahap persiapan penelitian, prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK), teknik pengumpulan data, analisis data dan validasi data.

BAB IV Hasil Penelitian, membahas tentang hasil penelitian dan analisis data dari hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 40 Bandung.

BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi, membahas mengenai penutup yang di dalamnya terdapat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan sekaligus menjawab rumusan masalah secara singkat, dan rekomendasi atau saran untuk peneliti selanjutnya.