

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan sudah menjadi faktor penting bagi kehidupan manusia, baik untuk kemajuan suatu Negara dan sumber daya manusianya (SDM). Karena, dengan mengikuti proses ini seseorang bisa menjadi pribadi yang unggul dalam sikap, perbuatan, dan pemikirannya dalam memahami sesuatu yang belum dipahami. Sehingga pendidikan menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki individu dalam menghadapi perkembangan zaman Globalisasi ini.

Dalam pendidikan, berlangsung proses pembelajaran dimana terdapat suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan dari proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan tujuan pembelajaran dapat diketahui menggunakan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP).

Pendekatan PAP ini digunakan apabila pendidik menuntut presentase penguasaan minimal secara tertentu dalam suatu tujuan pembelajaran. Menurut Agung (2020:100) dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) peserta didik dinyatakan lulus apabila mampu menguasai materi pelajaran minimal 65%.

Penetapan besaran persentase penguasaan minimal sangat bergantung pada jenis dan penerapan dari pengetahuan dan keterampilan. Secara rasional dalam pendidikan khususnya pada bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu digunakan pedoman PAP yang dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima

Presentase	Kriteria
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
40 – 64	Rendah
00 – 39	Sangat Rendah

(Sumber: Agung, 2021:131)

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran perlu adanya sebuah pedoman pembelajaran yang disebut dengan kurikulum. Salah satu kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013 (K-13) dengan kriteria penilaian belajar tuntas. Belajar tuntas yaitu capaian minimal dari kompetensi setiap muatan mata pelajaran yang perlu dikuasai oleh peserta didik dalam waktu tertentu.

Pada awal diterapkannya kurikulum 2013 di sekolah dasar, kurikulum ini menerapkan pembelajaran tematik yang terdiri dari bidang studi Bahasa Indonesia, bidang studi PPKn, bidang studi IPS, bidang studi Matematika, bidang studi SBdP dan bidang studi IPA. IPA termasuk salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki tujuan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan, gambaran dan pengalaman tentang alam sekitar untuk membentuk kepribadian siswa dalam mengembangkan kompetensi pengetahuannya. Maka dalam proses pembelajarannya, diperlukan sebuah pembaharuan serta dukungan lain yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar IPA. Sehingga dalam penerapannya, materi IPA harus memiliki dasar yang kuat, tetapi jika dasar yang tidak kuat akan mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi dan konsep yang akan didapatkannya di jenjang selanjutnya.

Karena pentingnya peranan bidang studi IPA bagi peserta didik, maka sudah semestinya apabila kompetensi pengetahuan IPA maksimal. Namun kenyataan tidaklah demikian. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan wali kelas V di SDN Gugus 1 Kecamatan Kuta Utara, masih banyak siswa yang nilai kompetensi pengetahuan IPA-nya belum tuntas atau masih dibawah persentase penguasaan minimal pada Penilaian Acuan Patokan (PAP). Hal ini sesuai dengan hasil observasi data nilai rata-rata ulangan harian IPA SD Gugus 1 Kecamatan Kuta Utara yang dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 129. Berdasarkan hasil observasi nilai ulangan harian ditemukan 67,68% siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Kuta Utara pada kompetensi pengetahuan IPA belum memenuhi syarat minimal penguasaan 65% sesuai dengan PAP.

Masalah yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran adalah kurang diterapkannya model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sampai saat ini masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran satu arah yaitu pembelajaran yang hanya berpusat pada guru sehingga mengakibatkan peserta didik cepat bosan dan tidak berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Guru sebagai pendidik tidak hanya menguasai materi saja, tetapi harus didukung dengan keterampilan mengajar yaitu keterampilan dalam menggunakan model, media maupun metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru sebagai desainer pembelajaran juga harus dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran dengan tepat, sehingga peserta didik lebih mudah memahami suatu konsep, prinsip, sikap dan keterampilan tertentu yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih aktif serta menyenangkan.

Kendala-kendala tersebut dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya kompetensi pengetahuan siswa khususnya pada mata pelajaran IPA.

Menyikapi hal tersebut, maka dalam berlangsungnya sebuah proses pembelajaran perlu adanya sebuah inovasi agar nilai kompetensi pengetahuan IPA peserta didik menjadi lebih baik. Salah satu inovasi yang dapat digunakan guru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang tidak mengharuskan siswa untuk menghafal tetapi sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajar dan mampu mendorong siswa untuk belajar mengemukakan pendapat, berdiskusi, menemukan dan memahami sebuah konsep.

Anak usia SD masih tergolong pada tahap operasional konkret. Berdasarkan perkembangannya anak sekolah dasar masih senang bermain, sehingga guru perlu memilih dan menggunakan model pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan anak SD. Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit, dan mengubah cara mengajar agar siswa termotivasi dalam belajar dan terlibat secara aktif saat mengikuti kegiatan proses pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match*.

Model pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran yang membentuk kelompok kecil yang bersifat heterogen. Dimana model pembelajaran ini mampu mengajarkan siswa untuk bekerja sama, belajar mengemukakan pendapat, berfikir kritis. Sehingga mampu membangkitkan suasana belajar yang

menyenangkan dan meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa. Salah satu tipe model pembelajaran Kooperatif adalah *Index Card Match*.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match* model ini digunakan dengan cara yang sederhana, yaitu siswa mencari pasangan sambil mempelajari sebuah konsep atau materi tertentu. Model pembelajaran adalah model pembelajaran yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari dengan mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dengan mencari pasangan kartu soal atau jawaban dalam kelompok. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match* ini, siswa dituntut aktif dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan guru menjadi fasilitator dan motivator.

Aktivitas yang terjadi dalam proses pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa berdiskusi untuk mencari pasangan dalam kelompok sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain.

Dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match* ini siswa tidak harus mengingat dan menghafal seluruh informasi pembelajaran. Model pembelajaran ini siswa diajak untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menyenangkan yaitu menggabungkan kegiatan pembelajaran dan juga game yang dilakukan bersama dengan kelompok yang telah dibentuk oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berupaya untuk mengetahui “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* terhadap Kompetensi

Pengetahuan IPA bagi Siswa Kelas V SDN Gugus 1 Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan penguraian latar belakang penelitian, sehingga teridentifikasi tiga masalah di SD yakni sebagai berikut.

- (1) Dilihat dari hasil nilai Penilaian Harian semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 kelas V di gugus tersebut, masih banyak siswa yang nilai kompetensi pengetahuan IPA belum tuntas.
- (2) Masih banyak siswa yang belum memahami konsep pembelajaran IPA khususnya materi sistem pernafasan.
- (3) Model pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran IPA belum maksimal sehingga mempengaruhi kompetensi pengetahuan siswa.
- (4) Suasana pembelajaran yang membosankan menyebabkan sebagian besar siswa kurang aktif.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Fokus penelitian ini dari berbagai permasalahan yang melatar belakang, maka penelitian ini hanya terbatas pada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA bagi Siswa Kelas V SDN Gugus 1 Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan yang dirumuskan dalam hal ini yaitu.

- (1) Bagaimana pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match* terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada kelompok eksperimen?
- (2) Bagaimana pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match* terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada kelompok kontrol?
- (3) Apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match* terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA bagi Siswa Kelas V SDN Gugus I Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian Penelitian

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam hal ini yaitu.

- (1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match* terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada kelompok eksperimen.
- (2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match* terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada kelompok kontrol.
- (3) Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match* terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA bagi Siswa Kelas V SDN Gugus I Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Beberapa manfaat diperoleh melalui penelitian ini yakni sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan katakter dan ilmu tentang pembelajaran (pedagogi) yang dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam bidang pendidikan di SD khususnya pada proses pembelajaran IPA.

1.6.2 Manfaat praktis

Dari segi praktis, manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

(1) Bagi siswa

Hasil penelitian ini mampu memberikan suasana belajar yang bervariasi, lebih efektif, menarik dan tidak membosankan sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar IPA di sekolah dan lebih mudah untuk memahami materi IPA.

(2) Bagi guru

Hasil penelitian ini mampu menambah bahan bagi guru untuk meningkatkan pengetahuan dan menambah pengalaman guru terhadap berbagai inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran IPA di kelas menjadi kondusif, efektif dan tidak membosankan.

(3) Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan dasar dalam pengambilan kebijakan dalam pembinaan guru untuk meningkatkan profesionalnya. Serta dapat digunakan sebagai acuan referensi alternatif dalam mengelola proses belajar di kelas, sehingga mampu menciptakan

pembelajaran yang kondusif serta mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran IPA.

(4) Bagi peneliti lain

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan maupun referensi dalam melakukan penelitian yang memiliki kesamaan baik dalam teori maupun dalam pelaksanaannya.

