

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan zaman, pendidikan banyak menghadapi berbagai tantangan. Tujuan dari pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur.

Sesuai dengan keadaan tertera, maka perlu pengembangan yang sanggup menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran PKn sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penentuan model pembelajaran harus mampu mengembangkan ketrampilan peserta didik dalam berasumsi secara masuk akal, kritis dan kreatif.

Dalam mata pelajaran PKn dibutuhkan motivasi. Mengingat pentingnya mata pelajaran PKn, maka pembelajaran PKn harus dilaksanakan dengan baik..

Sebagai upaya meningkatkan pembelajaran PKn, kemudian guru mengadakan perbaikan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan audio visual agar motivasi dan prestasi belajar meningkat. Menurut Suprijono, A. (2016:139) *Index Card Match* merupakan istilah teknik dalam model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan oleh karena itu dapat menambah motivasi dan

prestasi belajar peserta didik, karena menumbuhkan kegembiraan dalam proses pembelajaran dan materi pengetahuan yang disampaikan dapat lebih memikat perhatian peserta didik.

Proses pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media *audio visual* digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang memuat unsur gambar dan suara, serta dua panca indra yaitu mata dan telinga. Dengan berbantuan *audio visual* diharapkan memberikan pengalaman yang konkret. Media *audio visual* merupakan salah satu cara mengembangkan motivasi ekstrinsik bagi siswa, karena jika hanya mengandalkan motivasi intrinsik saja pembelajaran dirasakan kurang optimal.

Penggunaan media audio visual diharapkan siswa dapat lebih mudah dan mengenal organisasi di sekolah dan masyarakat serta lebih mudah mengingatnya, dan pembelajaran di dalam kelas akan terasa lebih menyenangkan dengan melihat berbagai tayangan dari layar dan mereka tidak merasakan waktu yang lama ketika belajar karena asyik memperhatikan tayangan yang tidak menyibukkan diri dengan hal-hal lain yang mengganggu pelajaran. Oleh karena itu, dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media audio visual diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Menur.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah motivasi dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan audio visual di kelas V SDN Menur ?
2. Apakah prestasi belajar dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan audio visual di kelas V SDN Menur ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan :

1. Meningkatkan motivasi melalui model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan audio visual di kelas V SDN Menur.
2. Meningkatkan prestasi belajar melalui model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan audio visual di kelas V SDN Menur.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini mempunyai faidah teoritis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya Penelitian Tindakan Kelas, karena suatu penelitian bisa digunakan sebagai jembatan untuk :

- a. Menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

- b. Sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan audio visual ini akan memberikan manfaat, yaitu :

a. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kemampuan guru untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 2) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan luar kelas.
- 2) Memberikan nilai tambah yang positif bagi sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan, cara belajar yang dapat menjadikan siswa aktif.

- 2) Menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *Index Card Match* yang lebih menarik untuk memperbaiki serta meningkatkan prestasi belajar siswa.