

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan suatu Negara. Pendidikan adalah upaya untuk membuat lingkungan belajar dan bisa mengembangkan siswa secara aktif. Ini termasuk kecerdasan, keterampilan, kepribadian dan moral. Tujuannya adalah untuk membantu siswa untuk tumbuh dan menjadi anggota masyarakat yang baik, pengertian tersebut berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

Pembelajaran merupakan bagian penting dari pendidikan karena melibatkan guru sebagai pengajar dan siswa sebagai peserta didik. Proses pembelajaran bertujuan untuk mendorong siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tentunya untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam semua kegiatan proses pembelajaran. Kegiatan ini dirancang untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas tidak hanya menjadi kegiatan yang berpusat pada guru, tetapi dapat menjadi kegiatan belajar yang berpusat pada siswa. Dengan menunjukkan pemahaman yang menyeluruh terhadap muatannya, guru diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih efektif (Rachmadtullah et al. 2018). Upaya mempersiapkan siswa mencapai tujuan tersebut memerlukan model pembelajaran yang harus diajarkan kepada siswa, termasuk di dalamnya mata pelajaran matematika.

Matematika adalah mata pelajaran yang mengajarkan berpikir logis, sistematis, analitis, kreatif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa matematika

memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun terkadang matematika juga dipandang sebagai momok yang menakutkan oleh sebagian siswa. Hal ini secara langsung maupun tidak langsung dapat menurunkan minat siswa terhadap matematika. Menurut Parjayanti dan Wardono, guru lebih banyak menghabiskan waktu untuk mengajar di kelas daripada melibatkan mereka dalam materi, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Oleh karena itu siswa banyak berjuang untuk memahami matematika yang diajarkan. Selain itu, banyak siswa meninggalkan matematika karena melarang ide atau konsep abstrak mereka, yang menjadikannya mata pelajaran yang menantang bagi mereka. Hal ini ditunjukkan pada saat peneliti melakukan observasi di kelas IV SDS Gracia Sustain pada tanggal 12 maret 2023 dalam proses pembelajaran guru hanya menjelaskan materi pembelajaran dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saja yang menyebabkan siswa merasa bosan terhadap pembelajaran, Siswa hampir tidak pernah menyatakan pendapatnya atau mengajukan pertanyaan, dan banyak dari mereka yang takut melakukannya jika guru bertanya atau memanggil mereka ke depan kelas untuk mengerjakan suatu masalah. Nilai pembelajaran siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa keadaan ini.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas di SDS Gracia Sustain Kelas IV diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menunjukkan masih banyak siswa yang kesulitan, dan harus belajar lagi dalam pelajaran matematika, terlebih masih banyak siswa yang tidak mencapai hasil belajar sesuai KKM. Hasil belajar siswa Kelas IV SDS Gracia Sustain masih belum sesuai dengan yang diharapkan atau belum memenuhi Kriteria Kesempurnaan Minimal (KKM) dimana KKM yang berlaku disekolah tersebut untuk pembelajaran matematika adalah 70.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar UTS Matematika Siswa Kelas IV SDS Gracia Sustain

| Kelas | Jumlah Siswa | KKM | Keterangan (Persentase) | |
|-------|--------------|-----|----------------------------|----------------------|
| | | | Belum Tuntas (≤ 70) | Tuntas (≥ 70) |
| IV-C | 20 Siswa | 70 | 16 Siswa (80%) | 4 Siswa (20%) |
| IV-D | 20 Siswa | 70 | 15 Siswa (75%) | 5 Siswa (25%) |

(Sumber: Guru Wali Kelas IV SDS Gracia Sustain)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV-D SDS Gracia Sustain yaitu Bapak Bobby Parhusip, S.Pd. diperoleh informasi bahwa guru lebih sering menggunakan metode pengajaran tradisional seperti ceramah dan sesi tanya jawab digunakan untuk mengajar matematika yang mengakibatkan tidak aktifnya siswa dalam proses pembelajaran karena tidak melakukan apa-apa selain mendengarkan guru menjelaskan sesuatu. Akibatnya, hasil belajar siswa kurang baik, karena masih kurangnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Guru harus melakukan instruksi dengan cara yang cocok dan efisien dalam keadaan ini. Untuk melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, guru harus mampu menumbuhkan lingkungan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat menggunakan beberapa strategi, seperti media pembelajaran, alat peraga, permainan atau kuis, dan model pembelajaran, dalam upaya menumbuhkan lingkungan yang akan meningkatkan hasil belajar. Selain memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, model pembelajaran juga sangat menentukan. Seorang guru perlu terampil memilih model pembelajaran dan mengimplementasikannya selama proses pembelajaran berlangsung.

Model Pembelajaran *card sort* merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan bantuan pengurutan atau pemilihan kartu, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses

pembelajaran menggunakan model *card sort*. Model pembelajaran *Card Sort* juga berusaha melibatkan individu dan kelompok dalam pembelajaran. Dalam model *Card sort* ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, fakta tentang suatu obyek, atau mengulangi informasi.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berdasarkan uraian yang telah diberikan di atas dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Card sort* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDS Gracia Sustain, Medan Kota T.A 2022/2023”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dapat ditemukan yaitu :

1. Sistem pembelajaran yang berlangsung dominan menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru (*teacher center*).
2. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Hasil pembelajaran siswa pada mata pembelajaran matematika masih rendah, rata rata siswa memperoleh nilai dibawah KKM.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini yaitu hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi bangun datar di SDS Gracia Sustain Medan Kota T.A 2022/2023”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IV setelah penerapan model pembelajaran *card sort* di SDS Gracia Sustain Medan Kota T.A 2022/2023?
2. Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *card sort* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDS Gracia Sustain Medan Kota T.A 2022/2023?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *card sort* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDS Gracia Sustain Medan Kota T.A 2022/2023”.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *card sort* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDS Gracia Sustain Medan Kota T.A 2022/2023”.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

a. Bagi Peneliti

Untuk mempelajari lebih lanjut tentang cara meningkatkan kemampuan matematika menggunakan metode *card sort* dan membantu siswa menjadi lebih baik dalam matematika.

b. Bagi Peneliti Lain

Materi ini memberikan informasi dan ide bagi peneliti yang ingin mempelajari cara-cara untuk membantu siswa belajar matematika lebih baik, khususnya dengan menggunakan metode pembelajaran *card sort*. Ini juga dapat membantu orang mempelajari lebih lanjut tentang subjek tersebut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Temuan penelitian ini dapat membantu menemukan dan memecahkan masalah, membangun pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan belajar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru mengajar lebih baik dengan memberi mereka ide tentang bagaimana menjadi lebih kreatif dan menghemat waktu saat menggunakan metode *card sort*.

c. Bagi Siswa

Studi ini menemukan cara untuk membantu siswa belajar lebih baik dengan membuatnya lebih mudah untuk memahami apa yang diajarkan guru. Ini dapat meningkatkan seberapa baik kinerja siswa di kelas ke depannya.