

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan Negara (Sagala dalam Permana, 2016, h. 50).

Pendidikan merupakan salah satu faktor fundamental dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan mampu menghadapi tantangan zaman. Dalam konteks pendidikan, SD menjadi fase awal yang sangat penting dalam membangun fondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran di tingkat SD perlu dirancang secara efektif dan menyenangkan agar mampu menarik minat siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan wawasan ilmiah dasar siswa adalah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). IPS adalah satuan daripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan disiplin/struktur ilmu tertentu, melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang terencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan, dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan.

Kenyataannya, proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN 104202 Bandar Setia masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru wali kelas, ditemukan bahwa sebagian siswa yang belum tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Berikut hasil ulangan harian siswa IV.

Tabel 1.1 Nilai Harian Pelajaran IPS Kelas IV

Kelas	Tuntas > 70	Belum Tuntas < 70	Rata-rata
IV-A	56%	44%	69,4%
IV-B	68,8%	30%	75,52

Sumber: (Data SDN 104202 Bandar Setia)

Dari data diatas pada pembelajaran IPS materi Kekayaan Budaya Indonesia menunjukkan bahwa murid kelas IV-A yang berjumlah 26 murid, maka terdapat 15 murid yaitu 56% dengan kategori tuntas dan 11 murid yaitu 44% dengan kategori belum tuntas. Sedangkan murid kelas IV-B yang berjumlah 26 murid, maka terdapat 18 murid yaitu 68,8% dengan kategori tuntas dan 8 murid yaitu 30% dengan kategori belum tuntas. Hal ini membuat penulis ingin melakukan penelitian di SDN 104202 Bandar Setia guna mengetahui penyebab rendahnya nilai siswa kelas IV kurang memenuhi standar yang ditentukan.

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SDN 104202 Bandar Setia selama ini, model pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu model pembelajaran ceramah, masih jarang menggunakan model pembelajaran yang menarik, salah satunya yaitu model pembelajaran *active learning tipe Card Sort* sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran ceramah akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menangkap atau menyerap pelajaran pada materi kekayaan budaya Indonesia. Ceramah berarti model pengajaran di mana guru menyampaikan informasi dan penjelasan materi secara lisan kepada siswa. Kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran langsung, kurang menarik bagi siswa sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Guru seharusnya mampu merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengaktifkan siswa melalui kegiatan diskusi, dan kerja kelompok. Selain itu, sumber belajar siswa yang digunakan dalam pembelajaran IPS masih terbatas yaitu hanya buku paket dan LKS sehingga membuat siswa kurang mendapatkan variasi informasi dan pengalaman belajar yang lebih luas.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *active learning* atau pembelajaran aktif. Menurut Kimble dan Garnezi (dalam Ibnu, 2017, h. 12) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif permanen. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. *Active learning* menekankan pada keterlibatan siswa secara penuh dalam proses belajar, baik secara fisik, mental, maupun emosional.

Melalui *active learning*, siswa tidak hanya menjadi objek belajar, melainkan juga menjadi subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi, diskusi, dan kerja sama kelompok. Jenis model *active learning* yang relevan dan mudah diterapkan di tingkat sekolah dasar adalah model *Card Sort*. Melalui penerapan model pembelajaran *Active learning Tipe Card Sort* dapat merangsang keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Keterlibatan tersebut adalah keterlibatan secara fisik maupun mental yang keduanya saling berkaitan satu sama lain. Model *Card Sort* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas mengelompokkan, mencocokkan, atau mengurutkan kartu-kartu berisi informasi berdasarkan kategori tertentu. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir secara analitis, berdiskusi dengan teman, dan membangun pemahaman konsep secara kolaboratif Anggraeni (2018, h. 365).

Model *Card Sort* dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena memungkinkan terjadinya interaksi yang intensif antar siswa serta dengan materi pelajaran kekayaan budaya Indonesia. Dengan model ini, siswa dapat memahami mata pelajaran IPS dengan cara yang lebih konkret dan visual, serta melatih keterampilan berpikir kritis dan komunikasi. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

Berdasarkan hasil beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa model *Card Sort* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, khususnya dalam memahami konsep yang bersifat kompleks atau memerlukan klasifikasi. Dalam konteks mata pelajaran IPS materi kekayaan budaya Indonesia, model ini sangat cocok digunakan.

Melihat pentingnya upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPS di kelas IV SDN 104202 Bandar Setia, serta potensi positif dari model *Card Sort*, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *active Learning Tipe Card Sort* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan model pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada siswa.

Selain itu, hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru-guru dalam melakukan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Dengan demikian, model pembelajaran *Active Learning Tipe Card Sort* tidak hanya menjadi alternatif dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

Model *Active Learning Tipe Card Sort* ini memungkinkan siswa dapat melakukan aktivitas belajar secara bersama-sama dan mengatasi siswa yang pasif karena pembelajaran berlangsung tidak menjadikan guru dominan dalam pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Dari penjelasan ini, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Active learning Tipe Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 104202 Bandar Setia”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Guru belum mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran *active learning tipe card sort* dalam pembelajaran IPS.
4. Pembelajaran di kelas belum tercipta suasana belajar yang aktif, efektif, menarik dan menyenangkan.
5. Sumber belajar siswa yang digunakan dalam pembelajaran IPS masih terbatas yaitu hanya buku paket dan LKS.

1.3 Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi agar dapat terarah dan terfokus dengan cermat. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang diteliti, yaitu pada materi kekayaan budaya Indonesia yaitu tentang rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian adat, dan alat musik tradisional yang berada di wilayah Sumatera Utara, Sumatera Barat, Aceh, Jambi, dan Riau dengan menggunakan model pembelajaran *active learning tipe Card Sort* pada siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh model *Active learning Tipe Card Sort* terhadap hasil belajar siswa pelajaran IPS kelas IV SDN 104202 Bandar Setia pada materi kekayaan budaya Indonesia yaitu tentang rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian adat, dan alat musik tradisional yang berada di wilayah Sumatera Utara, Sumatera Barat, Aceh, Jambi, dan Riau?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *Active learning Tipe Card Sort* terhadap hasil belajar siswa pelajaran IPS kelas IV SDN 104202 Bandar Setia pada materi kekayaan budaya Indonesia yaitu tentang rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian adat, dan alat musik tradisional yang berada di wilayah Sumatera Utara, Sumatera Barat, Aceh, Jambi, dan Riau.

1.6 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas ilmu yang diperoleh tentang pengaruh model *Active learning Tipe Card Sort* terhadap hasil belajar siswa pelajaran IPAS kelas IV SDN 104202 Bandar Setia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan menerapkan Model Pembelajaran *Active learning Tipe Card Sort* ini pendidik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan kompetensi mereka dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kualitas mengajar dan memperluas pengetahuan guru mengenai model pembelajaran *Active learning Tipe Card Sort* yang dapat mengoptimalkan keaktifan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran IPS sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan disekolah SDN 104202 Bandar Setia.
- d. Bagi peneliti, dengan menggunakan Model Pembelajaran *Active learning Tipe Card Sort* pada mata pelajaran IPS materi tentang kekayaan budaya Indonesia ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan sebagai calon pendidik.

- e. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.



THE
Character Building
UNIVERSITY