

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang masalah**

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya, sejak dilahirkan hingga manusia mati. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungan sekitarnya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang, yang disebabkan telah terjadi perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya ( Musfiqon, 2012:2).

Guru dituntut mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif agar mencapai tujuan tersebut. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif diperlukan seperangkat perencanaan yang sesuai dengan proses pembelajaran yang diharapkan. Proses pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum. Sehingga, kurikulum yang digunakan tematik. Guru memiliki peran penting dalam proses belajar di sekolah.

Sekolah juga disebut sebagai perwujudan pendidikan formal yang memikul tanggung jawab cukup besar dalam menyukseskan program besar pendidikan, yaitu mempersiapkan generasi masa depan yang berkualitas tinggi, baik yang terkait ilmu pengetahuan dan teknologi maupun iman dan takwa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sekolah merupakan tempat mencari ilmu yang dalam proses kegiatan belajar mengajarnya harus dilaksanakan dengan

baik sehingga mampu mencetak siswa yang berkualitas baik, baik dari pengetahuan, wawasannya, nilai, sikap serta keterampilannya.

Salah satu cara untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar siswa yang dapat melalui tes pengukuran hasil belajar. Hasil belajar siswa menunjukkan sejauh mana siswa telah mengerti dan menguasai materi yang telah diajarkan atau sejauh mana tujuan/kompetensi dari kegiatan pembelajaran yang dikelola dapat dicapai (Suardi, 2015:197).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 20 April 2018 jam 10.00 WIB peneliti sudah mengkonfirmasi kepada kepala sekolah dan guru Kelas IV di sekolah SDN Bangselok 1 yang dilakukan terhadap penelitian pembelajaran dengan guru kelas IV SDN Bangselok 1 dalam pembelajaran, terlihat bahwa dalam proses belajar mengajar terhadap beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran. Masalah yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar yaitu siswa yang berkemampuan rendah kurang memahami materi saat pemberian tugas, minimnya penggunaan media pada saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang fokus pada saat pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang monoton, kurangnya kreatif guru dalam penggunaan media, pendekatan yang digunakan guru tidak bervariasi. Masalah yang terjadi disebabkan karena beberapa hal diantaranya adalah siswa berbicara sendiri saat proses pembelajaran berlangsung bahkan ada siswa yang keluar masuk kelas, kurangnya inisiatif guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan kurang menarik. Melihat fakta yang

terjadi tersebut, peneliti mengadakan perbaikan dengan menggunakan metode *card sort* dan media pembelajaran berbasis lingkungan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, hasil pada peserta didik kelas IV SDN Bangselok 1, dari banyaknya 29 siswa, siswa yang memiliki nilai KKM 21 atau 75 % siswa tidak mencapai ketuntasan minimal (KKM) dan 8 atau 25 % siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) . Nilai (KKM) di SDN Bangselok 1 yaitu 70 adanya kecenderungan pola pelajaran yang terpusat pada guru dialami oleh siswa di SDN Bangselok 1. Pola belajar seperti ini dampak pada penurunan hasil belajar siswa. Melihat permasalahan yang ada di SDN Bangselok 1, maka salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode *card sort* melalui media berbasis lingkungan pada siswa kelas IV, karena metode *card sort* dan media berbasis lingkungan ini dapat mengasah ketajaman otak. Permainan ini sangat menantang dan siswa diwajibkan untuk menjawab pertanyaan. Metode *card sort* melalui media berbasis lingkungan jarang diterapkan di SDN Bangselok 1. Dalam penerapan metode pembelajaran strategi memperoleh dan pengalaman dan pengetahuan lebih diutamakan.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Hamdani, 2011:80).

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik, agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar dari kegiatan

tersebut. Dengan kata lain pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan proses belajar mengajar. Jadi untuk mencapai suatu tujuan tersebut guru harus menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik, seperti menggunakan metode *card sort* berbantuan dengan media berbasis lingkungan.

Metode *card sort* merupakan pembelajaran yang berupa potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pembelajaran. Pembelajaran aktif *card sort* merupakan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, dimana dalam pembelajaran ini setiap siswa diberi kartu indeks yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas, kemudian siswa mengelompokkan sesuai dengan kartu indeks yang dimilikinya (Fakhrurrazi, 2016:90).

Metode *card sort*, dengan menggunakan media kartu dalam praktek pembelajaran, akan membantu siswa dalam memahami pelajaran dan menumbuhkan motivasi dan kemampuan mereka dalam pembelajaran, sebab dalam penerapan metode *card sort*, guru hanya berperan sebagai fasilitator, yang memfasilitasi siswanya dalam pembelajaran, sementara siswa belajar secara aktif dengan fasilitas dan arahan dari guru, sehingga yang aktif disini bukan guru melainkan siswa itu sendiri yang harus aktif dalam pembelajaran. (Zaini, 2014:54).

Media berbasis lingkungan merupakan sumber yang sangat kaya untuk bahan belajar anak. Lingkungan dapat berperan sebagai media pembelajaran. Penggunaan berbasis lingkungan sebagai sumber belajar sering membuat anak

merasa senang. Belajar dengan menggunakan lingkungan tidak harus keluar kelas (nama, tahun:halaman).

Keterkaitan metode *card sort* dan media pembelajaran berbasis lingkungan bisa manggali kreativitas siswa, metode *card sort* dalam pembelajaran menggunakan pertanyaan yang berisi soal yang dikaitkan dengan berbasis lingkungan sehingga siswa termotivasi untuk belajar dalam bentuk tema 2 selalu hemat energi subtema 1 sumber energi pembelajaran 1 dan 3 dalam pembelajaran tersebut terdapat beberapa mata pelajaran

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas permasalahan yaitu penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran *Card Sort* melalui Media berbasis Lingkungan di Kelas IV SDN Bangselok 1”.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *card sort* dengan menggunakan media berbasis lingkungan pada siswa kelas IV tema 2 selalu berhemat enegi subtema 1 sumber energi SDN Bangselok 1 ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada tema 2 selalu hemat energi subtema 1 sumber energi dengan menggunakan metode *card sort* dengan menggunakan media berbasis lingkungan kelas IV SDN Bangselok 1 ?

### **C. Tujuan penelitian**

Adapun tujuan yang diharapkan peneliti dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *card sort* dengan menggunakan media berbasis lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 sumber energi SDN Bangselok 1
2. Untuk mendeskripsikan metode pembelajaran *card sort* dengan media berbasis lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 sumber energi SDN Bangselok 1

### **D. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dari penulis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
  - a. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang dipelajari
  - b. Sebagai acuan dalam pembelajaran tema 1 yang di fokuskan ke pelajaran
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi guru

Digunakan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode *card sort* melalui media berbasis lingkungan.
  - b. Bagi siswa

Penggunaan metode *card sort* melalui media berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPA tema 2 dapat meningkatkan hasil belajar siswa

c. Bagi sekolah:

Memberi sumbangan bagi perbaikan proses mengajar pada pembelajaran IPA

#### **E. Definisi operasional**

1. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran. Serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik, pembelajaran dapat membantu peserta didik belajar dengan baik (Santoso, 2016 :19)
2. Metode *cart sort* merupakan pembelajaran yang berupa potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pembelajaran (Fakhrurrazi, 2016:90).
3. Media pembelajaran berbasis lingkungan adalah segala kondisi di luar siswa dan guru baik berupa fisik maupun nonfisik yang dapat menjadi perantara agar pesan pembelajaran tersampaikan kepada siswa secara optimal (Musfiqon,2012:133).
4. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar (Susanto, 2016:5)
5. Tema 2 Selalu Hemat Energy Subtema 1 Sumber Energi terdapat pada pembelajaran 2 dan 3 ada beberapa mata pelajaran yaitu di pembelajaran 1 mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS dan di pembelajaran 3 mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, PJOK.