

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, diungkapkan yang dimaksud dengan 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, masyarakat, bangsa dan Negara.¹ Pendidikan dapat didefinisikan sebagai humanisasi atau upaya memanusiakan manusia.²

Kurikulum bukan hanya berupa hal-hal yang ada dalam buku teks, dalam mata pelajaran, atau dalam rencana guru, tetapi meliputi lebih dari isi bahan pelajaran. Kurikulum juga mengandung hubungan kemanusiaan di dalam kelas, metode mengajar, prosedur penilaian, strategi dan pola proses pembelajaran. Sehingga selain mengandung hubungan, kurikulum juga adalah segala usaha sekolah untuk mempengaruhi anak agar mereka dapat belajar dengan baik di dalam kelas, di halaman sekolah, di luar lingkungan sekolah atau semua

¹ Mulyono, *Konsep Pembiayaan Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2010), h 48

² K.Maida, *Kitab Suci Guru Motivasi Pembakar Semangat Untuk Guru*,(Yogyakarta : Araska,2012), h 15

kegiatan untuk mempenaruhi subyek belajar sehingga menjadi pribadi yang diharapkan.¹

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak.²

Sebagaimana Firman Allah SWT, dalam Q.S Al-Baqarah ayat 25 yang berbunyi:

وَبَشِّرِ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ أَنَّ لَهُمْ جَنَّاتٍ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ كُلَّمَا رُزِقُوا مِنْهَا مِنْ ثَمَرَةٍ رَزَقُوا قَالُوا هَذَا الَّذِي رَزَقْنَا مِنْ قَبْلُ وَأُتُوا بِهِ مُتَشَبِهًا وَلَهُمْ فِيهَا أَزْوَاجٌ مُطَهَّرَةٌ وَهُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ٢٥

Ayat ini menerangkan bahwa Allah senantiasa memberi berita gembira kepada setiap umat-Nya yang beriman, agar makhluknya dapat menjalani kehidupan dengan penuh semangat dan diisi dengan hal-hal baikan. Begitu juga dalam dunia pendidikan, suasana gembira dan menyenangkan hendaknya selalu diciptakan. Hal ini agar membuat pendidik dan peserta didik termotivasi untuk melakukan proses belajar . Sehingga terlaksana apa yang menjadi tujuan dari proses pendidikan itu sendiri.³

Pengertian hasil belajar sebagaimana dikemukakan Nawawi dalam Nur Uhbiyati menyatakan bahwa hasil belajar bisa diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari pembelajaran disekolah yang

¹ Trianto. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. (Jakarta: Prestasi Pustakarya.2011) h 35

² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS*. (Jakarta: Prenadamedia Group,2014) h 4

³ Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: CV Pustaka, 1999), h 78.

dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran.⁴

Proses belajar mengajar diharapkan dapat memberikan sesuatu yang bermakna bagi peserta didiknya, akan tetapi pada kenyataan dilapangan kadang kala proses pembelajaran selalu menitik beratkan pada pengembangan ranah kognitifnya saja, tanpa memperhatikan ranah psikomotorik dan afektifnya. Serta kurangnya penyajian materi dikaitkan kepada kehidupan langsung siswa, padahal kehidupan siswa itu adalah keadaan yang dihadapi siswa setiap saat. Pada akhirnya siswa hanya mengingat materi pelajaran secara singkat, tanpa pengimplementasian pada kehidupannya sendiri.⁵

Faktor utama kemampuan siswa dalam memahami materi tema III peduli terhadap makhluk hidup hewan disebabkan karena keadaan siswa yang hanya duduk di kursi sebagai pendengar pasif dan kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menumpuk berbagai informasi tanpa dituntut untuk melakukan suatu karya dan pengalaman belajar secara langsung dengan menggunakan keterampilan proses dan sikap ilmiah yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik. Hal ini dikarenakan kondisi kegiatan pembelajaran cenderung hanya menekankan pada konsep-konsep yang terdapat di dalam buku atau sering kali mengandalkan gambar- gambar yang ada dalam buku sehingga kurang mengajak siswa untuk berfikir dan kurang mengajak siswa

⁴ *Ibid*, h 5

⁵ O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Sinar Grafika,2010) h 9

untuk melakukan langsung apa yang dipelajari.

Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang merespon terhadap pelajaran yang disampaikan sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa mengenai tema III peduli terhadap makhluk hidup hewan dan tumbuhan.

Didalam artikel Erlyn Junianti dijelaskan Strategi berkelompok akan membantu siswa untuk belajar lebih aktif, karena dapat belajar untuk memecahkan dan menangani suatu masalah dengan cara belajar bekerja sama antar anggota kelompok yang dihadirkan melalui berbagai penelitian. Strategi berkelompok dalam proses belajarnya dapat bekerja secara bebas sehingga siswa tidak hanya mendapatkan pelajaran dari gurunya, tetapi juga dapat melalui berbagai sumber seperti melalui penelitian, buku dan internet, sehingga siswa dapat lebih mudah mencerna pengetahuan yang mereka terima dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dan didalam jurnal cendakia bahwa pengaruh strategi *cardsort* terhadap pembelajaran siswa ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibanding dengan menggunakan pembelajaran biasa.⁶

Dari hasil observasi sebelumnya, menurut wali kelas IV SDN Pemuda Pelaihari. Kondisi Sekolah masih menggunakan strategi pembelajaran biasa, pembelajaran biasa yang dimaksud ini seperti menggunakan strategi

⁶ Erlyn Juniati, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Drill dan Diskusi Kelompok pada Siswa Kelas VI SD" dalam jurnal pendidikan dan kebudayaan. Vol 7, no 3

berceramah, membaca buku, sehingga anak cepat bosan dalam menerima pembelajaran, ditambah dengan aktivitas siswa yang hanya mendengarkan materi dari guru, Dari hasil observasi dengan wali kelas IV, ada 13 siswa yang tidak mencapai KKM dari 20 siswa, dan KKM yang harus dicapai adalah 75, sehingga hasil belajar siswa tidak bisa mencapai KKM.

Berdasarkan kondisi pendidikan di SDN PEMUDA yang cara belajarnya masih hanya duduk dan mendengarkan guru, dan hasil belajar anak masih belum mencapai KKM, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Strategi Berkelompok Dengan Strategi *Card Sord* Pada Tema III Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SDN Pemuda Pelahari.”**

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul di atas penulis akan memberikan penegasan judul sebagai berikut:

1. Perbandingan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perbedaan selisih kesamaan. Jadi yang dimaksud penulis disini adalah perbandingan hasil belajar menggunakan strategi berkelompok dengan strategi cardsort.
2. Strategi Berkelompok menurut Suprijono strategi pembelajaran kooperatif adalah jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk kegiatan yang dibimbing dan diarahkan oleh guru. Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Jadi yang dimaksud penulis disini adalah strategi berkelompok ini adalah strategi yang digunakan untuk melihat hasil perbandingan belajar didalam kelas.
3. Strategi Cardsort menurut Fatah Yasin, adalah “suatu metode yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran”.⁷ Jadi yang dimaksud penulis disini adalah strategi cardsort ini adalah strategi yang digunakan untuk melihat hasil perbandingan belajar didalam kelas.

⁷ A. Fatah Yasin, *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*, (Malang: UIN Malang Press, 2008), h.131

4. Tematik menurut Nurdyansyah merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.⁸ Tematik menurut peneliti disini adalah tema pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
5. Hasil belajar menurut Kunandar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif,afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.⁹ Jadi yang dimaksud penulis disini adalah hasil belajar siswa setelah menggunakan strategi berkelompok dengan strategi cardsort siswa kelas IV SDN Pemuda Pelaihari.

C. Rumusan Masalah

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas, maka masalah pokok penulis sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar dengan penggunaan strategi berkelompok pada materi tema III Peduli Terhadap MakhluK Hidup siswa kelas IV di SDN Pemuda Pelaihari?
2. Bagaimanakah hasil belajar dengan menggunakan strategi *card sort* pada materi tema III Peduli Terhadap MakhluK Hidup siswa kelas IV di SDN Pemuda Pelaihari ?

⁸ Nurdyansyah, "Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Muhammadiyah 1 Pare" dalam *jurnal pendidikan dan keislaman*, Vol. 14 (No.1), April 2015, h 17

⁹ Kunandar, penilaian autentik (Jakarta: PT RajagrafindoPersada,2013) h.62

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan strategi berkelompok dan strategi *card sort* pada materi tema III Peduli Terhadap Makhluk Hidup siswa kelas IV di SDN Pemuda Pelaihari?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas IV dengan penggunaan strategi berkelompok pada materi tema III Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN Pemuda Pelaihari .
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas IV dengan penggunaan strategi *card sort* pada materi tema III Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN Pemuda Pelaihari?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan strategi berkelompok dan strategi *card sort* pada materi tema III Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN Pemuda Pelaihari?

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut di atas, maka manfaat yang diharapkan didapat dari penelitian ini adalah:

- a. Sebagai bahan informasi dan masukan pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang menyenangkan bagi siswa melalui strategi berkelompok dan *Card Sort* di SDN Pemuda.
- b. Dapat dijadikan referensi untuk bahan kajian lebih lanjut mengenai strategi pembelajaran dengan lebih mendalam ataupun objek yang lebih luas.

2. Secara Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan suatu strategi pembelajaran, serta dapat meningkatkan proses pembelajaran.
- 2) Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Sebagai acuan dalam mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Membuat materi yang diajarkan menjadi mudah dipahami, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
- 2) Diharapkan dengan adanya strategi pembelajaran yang baik maka mampu mewujudkan peserta didik yang cerdas dan berprestasi.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menjadi pengalaman yang berharga untuk melaksanakan tugas dimasa yang akan datang.
- 2) Sebagai tambahan pengetahuan, pengalaman dan wawasan kedepannya.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

H1: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan strategi berkelompok dan strategi *card sort* pada tema III Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN Pemuda Pelaihari.

H0: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan strategi berkelompok dan strategi *card sort* pada tema III Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SDN Pemuda Pelaihari

G. Penelitian Terdahulu

Dalam peninjauan penelitian yang dilakukan, ada penelitian yang sudah dilakukan mengenai pengaruh strategi *card sort* diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan Lamsiah pada tahun 2014 dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gerak Benda Melalui Strategi *Card Sort* Siswa Kelas III Madrasah Ibtidayah Al-Istiqomah Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin”.

Dalam skripsi tersebut yang membedakan adalah subjek penelitian dan tingkatan sekolah yaitu meliputi kelas III sedangkan saya kelas IV.

Kemudian materi pelajaran yang diambil juga berbeda dengan penelitian

saya. Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan subjek penelitian yang digunakan.

2. Peneliti yang dilakukan Rahman Gazali pada tahun 2015 dengan judul “Meningkatkan Hasil belajar Sumber-Sumber Energi Pada Pembelajaran IPA Melalui Streategi *Card Sort* Kelas II Madrasah Ibtidayah Negeri Pembantanan, Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar”. Dalam skripsi tersebut yang membedakan adalah kelas yang diteliti kemudian mata pelajaran yang diambil dan pelajaran yang saya ambil adalah tematik,. Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian kualitatif dan subjek penelitian yang digunakan.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari tiga bab dan diperinci lagi menjadi beberapa sub bab sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan, alasan memilih judul, hipotesis masalah, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, berisi karakteristik anak usia SD/MI, Teori belajar, strategi berkelompok, dan strategi *cart sort*.

BAB III Metode Penelitian, berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, subjek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, prosuder penelitian

BAB IV adalah laporan hasil penelitian yang memuat gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

BAB V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran-saran serta dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.