

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

So learning is interpreted as a change in associations between images by the representatives of associationist psychology, in behaviour by those of behaviorism, in mental processes by those of cognitivism, in personality development by those of psychoanalysis, and in incentives of the personality by those of phenomenology. (Toth, 2014)

Pembelajaran akan menghasilkan perubahan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Maka dari itu diperlukan kerjasama antara pengajar dan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran yaitu membantu siswa pada siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan kemampuan bersosialisasi dalam kehidupan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa untuk paham dengan materi dan aktif dalam proses pembelajaran. Namun dalam kenyataannya masih banyak ditemukan siswa mengalami kesulitan tentang memahami materi-materi IPS terutama dalam ulangan harian siswa harus menghafal dan mengingat materi yang cukup banyak dan luas untuk mencapai hasil yang maksimal. Akibatnya, hasil belajar siswa rendah sebagian besar siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hal tersebut terdapat di SDN 1 Taruban Nogosari yaitu pada kelas atas. Dimana di sekolah tersebut guru dalam mengajar mata pelajaran IPS masih menggunakan strategi dengan media pembelajaran yang masih konvensional.

Sehingga siswa terlihat bosan, kurang antusias dalam pembelajaran dan kesulitan dalam mengingat serta menghafal materi yang diberikan oleh guru. Akibatnya banyak siswa yang belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Maka dari itu diperlukan strategi pembelajaran serta media pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran. Karena strategi dan media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting yaitu sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran aktif dan efektif.

Hal ini diperkuat dengan observasi pada tanggal 17 Desember saat menyerahkan surat ijin riset, melihat hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Taruban Nogosari yang masih rendah, antara lain 50% masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan sebab-sebab tersebut maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan strategi pembelajaran *Card Sort*. Strategi pembelajaran *Card Sort* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Strategi pembelajaran *Card Sort* adalah strategi pembelajaran yang di dalamnya mengkondisikan para siswa untuk bekerja bersama-sama di dalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar. Dengan begitu siswa akan memperoleh informasi yang lebih banyak mengenai materi yang dibelajarkan dan sekaligus melatih sikap dan ketrampilan sosialnya sebagai bekal dalam kehidupan di masyarakat, sehingga perolehan dan hasil belajar siswa akan semakin meningkat.

Di samping menggunakan strategi pembelajaran *Card Sort*, juga dilengkapi penggunaan media pembelajaran yang mendukung untuk strategi pembelajaran *Card Sort*. Strategi pembelajaran *Card Sort* biasanya hanya menggunakan media kartu, disini penulis ingin memodifikasi dengan mengganti kartu tersebut dengan menggunakan media gambar. Media pembelajaran gambar merupakan media pembelajaran yang menggunakan bahasa yang umum, dapat dimengerti dan nikmati oleh semua orang, media ini menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan yang membuat siswa menjadi tertarik dengan materi yang terdapat pada gambar tersebut. Sehingga

dengan menggunakan media ini pembelajaran akan berlangsung dengan menarik dan siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat keterkaitan pengaruh penggunaan Strategi *Card Sort* dengan Media Gambar terhadap hasil belajar IPS siswa. Berdasarkan observasi tersebut, penulis tertarik untuk meneliti masalah ini ke dalam skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Card Sort* dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Taruban Nogosari Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan strategi dengan media pembelajaran yang konvensional dalam proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.
2. Motivasi dan semangat belajar siswa masih rendah.

C. Pembatasan masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, penulis merasa perlu memberikan batasan serta rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Subyek penelitian ini Kelas V yaitu kelas V SD N 1 Taruban Nogosari Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran *Card Sort* dilengkapi dengan media gambar untuk menyampaikan materi IPS kelas V dengan materi kegiatan ekonomi di Indonesia.
3. Obyek penelitian ini yaitu hasil belajar IPS siswa kelas V menggunakan strategi pembelajaran *Card Sort* dengan media gambar.

D. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Card Sort* dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V SDN 1 Taruban Nogosari Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Card Sort* dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V SDN 1 Taruban Nogosari Tahun Ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Card Sort* dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Taruban Nogosari Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Card Sort* dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Taruban Nogosari Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan yang bermanfaat dalam dunia pendidikan mengenai pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Card Sort* dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembandingan, pertimbangan dan pengembangan bagi penelitian dimasa yang akan datang dibidang dan permasalahan sejenis atau bersangkutan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala sekolah

Dapat digunakan untuk meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan prestasi belajar siswa dan kinerja guru.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai masukan untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif serta dapat meningkatkan kinerja guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran .

c. Bagi Siswa

1. Meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS.
2. Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengingat materi IPS sehingga hasil belajar IPS meningkat.

d. Bagi Peneliti selanjutnya

Dapat digunakan sebagai masukan, sumbangan atau referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai pengaruh Strategi *Card Sort* dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS.