

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pendidikan sebagaimana disebutkan dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20. Tahun 2003, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-undang di atas menjelaskan bahwa pendidikan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi siswa dengan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Tahapan pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi diberikan kepada siswa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan. Terkait pelaksanaan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar Suharjo (2006: 1) mengungkapkan bahwa pada pendidikan di SD dimaksudkan sebagai upaya pembekalan kemampuan dasar siswa berupa pengetahuan,

keterampilan dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Sesuai dengan tuntutan zaman, saat ini pembelajaran di SD mulai memberlakukan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik terpadu, yang di dalamnya menggabungkan beberapa pelajaran dalam satu tema yang masih memiliki saling keterkaitan.

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia terus dilakukan hingga saat ini secara berkesinambungan. Berbagai upaya dilakukan demi meningkatkan kualitas pendidikan bangsa seperti pembangunan gedung, pengadaan sarana dan prasarana sekolah hingga perubahan kurikulum. Hal tersebut dilakukan guna mendukung tercapainya tujuan nasional sebagaimana tercantum dalam Pembukaan Undang-undang Dasar 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Merujuk pada penjabaran di atas, maka Kemendikbud merelasiasikannya dalam perubahan kurikulum, yaitu kurikulum 2013. Kurikulum adalah instrument pendidikan untuk dapat membawa insan Indonesia memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga dapat menjadi pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan apektif. Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI menyebutkan bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran tematik terpadu, hanya saja pada tahun ini yang menerapkan pembelajaran tematik terpadu baru kelas I dan kelas IV.

Selain itu, kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran yaitu pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Menurut Kemendikbud (2013: 216), proses pembelajaran menggunakan pendekatan *scientific* dimaksud untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru serta siswa kelas IVC SDN 2 Kotagajah pada pembelajaran tematik terpadu, didapat keterangan bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 masih terdapat beberapa kendala dan masalah. Masalah tersebut antara lain guru kesulitan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menuntut pendekatan *scientific*, karena kurangnya referensi tentang berbagai model, strategi, dan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendekatan *scientific*.

Aktivitas yang dilakukan guru selama kegiatan pembelajaran masih terpusat pada guru, pembelajaran kurang bervariasi sehingga terkesan membosankan. Guru mengemukakan bahwa keaktifan siswa sangat kurang, pembelajaran masih cenderung pasif sehingga sikap percaya diri siswa masih rendah bila siswa diberi pertanyaan terkadang pertanyaan tersebut harus dijawab kembali oleh guru karena jawaban yang diberikan sering menyimpang, sehingga belum sepenuhnya sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 yaitu mendorong siswa mampu lebih baik dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang aktif, bertanya dan berinteraksi,

kurangnya aktivitas siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang masih rendah, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa ulangan semester ganjil tema "Peduli Terhadap Mahluk Hidup" di kelas IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah tahun pelajaran 2013/2014. Berikut ini perbandingan hasil ulangan semester ganjil kelas IVA, IVB, IVC tahun pelajaran 2013/2014

Tabel 1.1 Persentase Hasil Belajar Siswa pada Kelas IVA

Kategori	Jumlah
Sangat Baik	8
Baik	12
Cukup	5
Kurang	5
Jumlah Siswa	30
Persentase hasil belajar klasikal pada kategori "sangat baik dan baik"	20 siswa (66,67%)

Tabel 1.2 Persentase Hasil Belajar Siswa pada Kelas IVB

Kategori	Jumlah
Sangat Baik	10
Baik	8
Cukup	5
Kurang	7
Jumlah siswa	30
Persentase hasil belajar klasikal pada kategori "sangat baik dan baik"	18 siswa (60%)

Tabel 1.3 Persentase Hasil Belajar Siswa pada Kelas IVC

Kategori	Jumlah
Sangat Baik	6
Baik	8
Cukup	7
Kurang	9
Jumlah Siswa	30
Persentase hasil belajar klasikal pada kategori "sangat baik dan baik"	14 siswa (46,67%)

Berdasarkan tabel 1.1, 1.2, 1.3, diketahui bahwa persentase hasil belajar siswa pada kategori “sangat baik dan baik”. Pada kelas IVA yaitu 66,67% sedangkan kelas IVB yaitu 60% dan kelas IVC hanya sebesar 46,67%. Dari penjelasan tersebut maka penelitian tindakan kelas di kelas IVC perlu dilakukan, karena hasil belajar siswa kelas IVC lebih rendah apabila dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas IVA maupun kelas IVB.

Model *active learning* permainan *card sort* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang memungkinkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, siswa lebih termotivasi untuk belajar, dan peran guru tidak mendominasi dalam proses pembelajaran tematik terpadu di SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. Silberman (2006: 116) pembelajaran aktif atas informasi, keterampilan, dan sikap berlangsung melalui proses penyelidikan atau proses bertanya. Zaini, dkk. (2008: 50) mengemukakan bahwa permainan *card sort* (sortir kartu) merupakan permainan yang melakukan gerakan fisik, mengatasi kelas yang jenuh dan bosan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul Penerapan Model *Active Learning* Permainan *Card Sort* (Sortir Kartu) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran tematik terpadu Kelas IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah Tahun Pembelajaran 2013/2014.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Guru masih kesulitan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menuntut pendekatan *scientific* yang dianjurkan dalam kurikulum 2013, karena kurang referensi tentang berbagai model, strategi, dan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendekatan *scientific*.
2. Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu kelas IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah tahun pelajaran 2013/2014 masih rendah
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu kelas IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah tahun pelajaran 2013/2014 masih rendah.
4. Belum maksimal diterapkan model-model pembelajaran terutama model *active learning* permainan *card sort* (sortir kartu) dalam pembelajaran tematik terpadu kelas IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah tahun pelajaran 2013/2014.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model *active learning* dengan permainan *card sort* pada pembelajaran Tematik terpadu kelas IVC SDN 2

Kotagajah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014 dapat meningkatkan aktivitas belajar?

2. Apakah penerapan model *active learning* dengan permainan *card sort* pada pembelajaran Tematik terpadu kelas IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014 dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian tindakan kelas bertujuan untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014 dengan menggunakan model *active learning* permainan *card sort*
2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014 dengan menggunakan model *active learning* permainan *card sort*.

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa

Dapat meningkatkan pemahaman konsep dan materi tematik terpadu khususnya di kelas IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah Tahun

Pembelajaran 2013/2014, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat

2. Guru

Dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru mengenai penggunaan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort*, serta mengembangkan kemampuan profesional guru dan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik terpadu di kelasnya.

3. SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014

Dapat memberikan kontribusi yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014, sehingga memiliki output yang berkualitas dan kompetitif.

4. Peneliti

Menambah pengetahuan serta wawasan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* pada pembelajara tematik terpadu, serta memecahkan permasalahan yang terdapat di Sekolah Dasar.