

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai satu kesatuan yang sistematis diselenggarakan sebagai proses yang berlangsung sepanjang hayat, untuk pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik. Karena itu, setiap peserta didik perlu mendapatkan pendidikan yang bermutu melalui pemberian kesempatan untuk meningkatkan pendidikan sepanjang hayat. Dengan proses pendidikan dan pengajaran yang baik diharapkan siswa tumbuh menjadi generasi yang sadar akan tanggungjawab terhadap diri sendiri, dan tumbuh menjadi pribadi-pribadi yang bermoral dan bermanfaat untuk kehidupan bangsa. Permendikbudristek 16 tahun 2022 tentang Standar Proses pada PAUD, Pendidikan Dasar dan Menengah adalah untuk melaksanakan ketentuan Pasal 15 Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, perlu menetapkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran. Namun penggunaan sistem pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kompetensi yang dikembangkan oleh sekolah Putri (2019).

Menurut Arief (2014) Sistem pembelajaran pada dasarnya merupakan, cara-cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu tercapainya hasil belajar secara maksimal oleh peserta didik dalam kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan faktor penting dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual

anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak terampil menjadi terampil serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik. Akan tetapi, pada kenyataannya guru cenderung mengajar dengan tidak melihat karakter siswa dan mengajar dengan metode yang monoton yang membuat siswa pasif.

Metode pembelajaran diterapkan dalam proses belajar mengajar oleh guru di sekolah, tidak terkecuali pada pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar. Guru harus memahami betul pelaksanaan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Karena dengan menguasai Kemampuan profesional seorang guru teruji oleh kemampuan menguasai berbagai macam metode, terutama metode *Active learning* atau belajar aktif. Hal ini guru dapat menggunakan berbagai macam metode, termasuk metode ceramah. Akan tetapi hanya terbatas pada materi yang banyak memerlukan penjelasan (Wijaya, 2020).

Menurut Meillynia dkk., (2022) Metode pembelajaran *active learning*, metode ini merupakan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melibatkan seluruh daya pikir selama di kelas dan metode ini merupakan sarana untuk meningkatkan perhatian dan pembelajaran interaktif dalam kelas. Menurut Pinzon, (2013) Pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Dengan menggunakan metode pembelajaran aktif, kegiatan pembelajaran didominasi oleh siswa, siswa selalu memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan juga selalu berpikir tentang apa yang dilakukan selama belajar, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator saja. Salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah metode *card sort*.

Menurut Winarsih dkk., (2014) *card sort* merupakan metode pembelajaran aktif yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pemberian tugas terkait dengan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, atau menilai informasi yang dilakukan dalam kelompok kecil siswa melalui cara yang menyenangkan. Keaktifan siswa dalam belajar menjadi kunci dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan sangat 'tergantung pada guru apakah guru menggunakan

model pembelajaran dengan benar atau tidak. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan peserta didik (Fahrurrozi, dkk., 2022). Metode pembelajaran aktif tipe *card sort* menggunakan fasilitas kartu, dalam kartu tersebut berisi suatu permasalahan yang harus diselesaikan oleh masing-masing siswa. Gerakan fisik yang ada di dalamnya dapat membantu menghilangkan kejenuhan siswa selama pembelajaran. Jadi, metode pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, bekerja sama, dan menyenangkan. Dengan harapan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berpikir kreatif menurut Rodiyana (2013) bahwa, dengan berpikir kreatif seseorang dapat menghasilkan terobosan-terobosan baru yang bernilai jual tinggi di masyarakat. Berpikir kreatif seseorang dapat menghasilkan bermacam-macam kepekaan (*sensitivity*), kefasihan (*fluency*) mengacu pada kemampuan siswa dalam memberikan jawaban soal yang beragam dan benar, kelenturan (*flexibility*) mengacu pada kemampuan siswa dalam memecahkan soal dengan berbagai cara yang berbeda dan benar, keaslian (*originality*) mengacu pada kemampuan siswa dalam menjawab soal dengan cara yang tidak biasa dilakukan oleh siswa lain dan merupakan hasil pemikiran sendiri, keterincian (*elaboration*) mengacu pada kemampuan siswa menggabungkan unsur-unsur, prinsip, dan konsep yang ada sehingga menjadi satu kesatuan yang terpadu. Kepekaan (*sensitivity*) mengacu pada kemampuan siswa yang mudah bereaksi dalam menanggapi isu yang terkait dengan soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara awal peneliti lakukan di SDN Margajaya I Kota Bekasi, pada tanggal 12 Desember 2022 dengan mewawancarai guru kelas V bahwa guru cenderung melakukan pembelajaran secara *teacher centered* (berpusat pada guru), metode yang digunakan masih didominasi dengan metode ceramah dan belum bervariasi, siswa kurang aktif dalam mencari jawaban dari masalah atau tugas yang diberikan oleh guru, siswa kurang mampu dalam inisiatif memberikan ide-ide baru, siswa kurang mampu dalam menyimpulkan kembali dari teori yang sudah didapatkan, dan siswa tidak bisa

mengembangkan dari konsep materi yang sudah ada dengan pemahaman efektif siswa atau keadaan situasi sekarang. Sangat disayangkan siswa sudah berada di kelas V pembelajaran belum menerapkan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Monica (2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Active Learning* Tipe *Card Sort* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Kelas V SD Muhammadiyah 12 Medan” Terdapat pengaruh penggunaan metode *active learning* tipe *card sort* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam hal ini terdapat hasil analisis data yang diperoleh rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen menggunakan metode *active learning* tipe *card sort* adalah sebesar 72,5. Sedangkan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa di kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional sebesar 59. Dari hasil output “*Test Statistic*” diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2- tailed) sebesar $2,584 > 1,685$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan metode *active learning* tipe *card sort* dengan metode konvensional. Karena terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan metode *active learning* tipe *card sort* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika kelas V SD Muhammadiyah 12 Medan.

Sejalan dengan permasalahan di atas, bahwa diperlukan suatu pembelajaran IPS yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan berkaitan dengan kehidupan nyata siswa, sehingga siswa tidak hanya mengetahui secara instan tetapi juga mampu menemukan konsep yang sedang mereka pelajari. Masalah realistik dapat digunakan sebagai titik awal pembelajaran IPS dalam membantu siswa mengembangkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, pengalaman nyata yang diperoleh siswa dalam pembelajaran juga sangat membantu siswa dalam memahami konsep yang sedang mereka pelajari. Menurut Hermiyanty, Bertin (2017) Salah satu strategi pembelajaran yang

dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah strategi pembelajaran *active learning*

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Active Learning* Tipe *Card Sort* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Marga Jaya I Kota Bekasi”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, adapun perumusan masalah sebagai berikut: Apa pengaruh penggunaan metode *card sort* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V SDN Margajaya I Kota Bekasi?

C. Tujuan Peneliti

Berkaitan dengan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu :

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas V SDN Margajaya I Kota Bekasi dikelas kontrol.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas V SDN Margajaya I Kota Bekasi dikelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Card Sort* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Margajaya I Kota Bekasi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian tersebut antara lain :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan dan dijadikan sebagai referensi dalam penelitian sejenis mengenai pengaruh model pembelajaran *card sort* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran ips.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Telah terlaksanakan dapat menambah pengalaman langsung tentang cara meningkatkan hasil belajar dan berpikir kreatif anak melalui metode pembelajaran.

b. Bagi guru

Diharapkan guru dapat memotivasi siswa agar bertanggung jawab dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan kajian penelitian ini dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan siswa.

c. Bagi peserta didik

Peserta didik sebagai subjek penelitian, telah dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui model pembelajaran metode *card sort*. Dan peserta didik dapat tertarik mempelajari pelajaran IPS, sehingga IPS bukan lagi masalah yang sulit bagi peserta didik.

d. Bagi sekolah

Semoga hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam metode pembelajaran di sekolah, sehingga proses serta hasil kegiatan belajar mengajar optimal.