

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan, majunya negara bergantung dari kualitas pendidikan yang dicapai. Pendidikan akan terus mengalami perubahan dan perbaikan sejalan dengan budaya dan kehidupan, oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan secara baik agar diperoleh hasil yang maksimal. Sekolah Dasar merupakan tempat pendidikan formal yang pertama bagi peserta didik. Salah satu kurikulum yang ada di Sekolah Dasar adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), di dalam KTSP terdapat berbagai macam mata pelajaran salah satunya adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang wajib di Sekolah Dasar. Menurut Rahayu (2017:1) Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan mampu memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral, dan sikap perilaku peserta didik. Sejatinya PKn adalah pembelajaran tentang kehidupan sehari-hari, belajar bagaimana menjadi warga negara yang baik serta menjunjung tinggi nilai Pancasila yang merupakan dasar negara bagi negara kita Indonesia, oleh karena itu pembelajaran PKn harus ditanamkan sejak dini pada peserta didik.

Guru adalah pemegang utama saat proses belajar mengajar berlangsung. Pada faktor ini yang perlu diperhatikan adalah keterampilan mengajar, mengelola tahapan pembelajaran, dan memanfaatkan metode serta model pembelajaran dengan baik, dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Solihatin, 2012:11).

Sudjana (dalam Susanty, dkk 2014:259) juga berpendapat bahwa peserta didik adalah insan yang aktif serta perlu diperdayakan untuk berpartisipasi penuh dalam penentuan dan pembentukan cara belajarnya. Kenyataannya, dalam pembelajaran di kelas justru sebaliknya, peserta didik harus susah payah menyesuaikan dengan gaya mengajar pendidik, akibatnya peserta didik cenderung tertekan dan belajar dalam kondisi yang tidak menyenangkan.

Keadaan ini terjadi pada pembelajaran PKn di SDN Barkot V Pamekasan, dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 12 dan 13 September 2018 menunjukkan bahwa nilai siswa di kelas III khususnya pada mata pelajaran PKn mengalami penurunan hal ini dibuktikan dari nilai ulangan siswa yang rata-rata mendapatkan persentase nilai = 51%, dalam kegiatan pembelajaran guru kesulitan mencari alternatif strategi pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran PKn, karena bagi guru pembelajaran PKn sulit diterapkan dengan berbagai macam strategi pembelajaran, sehingga guru lebih sering menggunakan metode konvensional yaitu ceramah sebagai proses penyaluran pembelajaran, padahal tidak semua materi pelajaran dapat tersampaikan dan terserap dengan baik jika dilakukan secara verbal. Kurang tepatnya model pembelajaran dengan materi yang hendak disampaikan, serta kurangnya keaktifan siswa dalam bergerak maupun menyalurkan pendapatnya membuat siswa kesulitan memahami materi, mudah bosan dan cenderung tidak mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, siswa tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga sulit mengembangkan pemikirannya karena pembelajaran menjadi monoton, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa, sesuai dengan apa yang ditulis oleh Hamdayama (2016:128)

bahwa seorang guru harus dapat memilih pendekatan yang inovatif dalam merencanakan strategi pembelajaran, ditujukan agar siswa dapat terlibat secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran sehingga memiliki dampak yang positif terhadap hasil pembelajaran, baik itu bersifat pemahaman, sikap, ataupun berbagai keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Ketidakmampuan guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran dengan materi yang akan diajarkan berdampak pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang terus menurun tersebut mengakibatkan tujuan pembelajaran PKn yang sudah direncanakan oleh guru bisa dikatakan tidak tercapai dan ini merupakan suatu masalah yang harus dipecahkan dengan mencari alternatif untuk memperbaiki masalah tersebut, salah satu alternatif dari penulis adalah memperbaiki proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penulis berinovatif untuk menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Make a Match* dan *Card Sort*. Belajar secara aktif merupakan langkah yang menyenangkan, menarik, dan mencerdaskan. Pembelajaran ini menarik siswa untuk tidak hanya terpaku dalam tempat duduk saja melainkan bergerak aktif, dan berkolaborasi, dan berpikir keras.

Model *Make a Match* dan *Card Sort* adalah kedua model yang sama-sama merupakan strategi pembelajaran aktif. Model *Make a Match* menurut Rusman (2012:223) merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dengan suasana yang menyenangkan. Tipe

Make a Match merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu pertanyaan dan jawaban untuk melaksanakan proses pembelajaran, siswa diminta untuk mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang benar melalui proses permainan dengan cara menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan siswa. Model pembelajaran ini dapat menagajak siswa untuk belajar aktif dan memiliki jiwa mandiri, kerja sama, serta menumbuhkan daya kreativitas (Aini dkk, 2014:90).

Pembelajaran aktif tipe *Card Sort* dapat mendorong aktivitas kerjasama yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, dan fakta tentang benda atau menilai informasi (Aini dkk, 2014:91). Menurut Sakdiyah dkk (2016) tipe *Card Sort* adalah strategi dimana guru menggunakan kartu indeks yang berisi bagian-bagian materi yang diajarkan. Siswa dituntut untuk mencari bagian-bagian materi yang dimiliki kemudian mendiskusikan secara kelompok sesuai dengan kartu yang mereka dapatkan. Murdi (2018:34) menuliskan bahwa dalam mata pelajaran PKn, metode *Card Sort* dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Dilihat dari penjelasan teori di atas, kedua model tersebut sama-sama merupakan model pembelajaran aktif serta menyenangkan dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang mengajarkan suatu konsep, dan juga menumbuhkan kreativitas siswa. Kedua model ini juga sama-sama menggunakan kartu untuk melaksanakan proses pembelajaran namun yang menjadi pembeda dari kedua model ini adalah dari sisi penggunaan kartu yang akan diterapkan atau

diaplikasikan, *Make a Match* menggunakan kartu untuk mencari pasangan jawaban dan pertanyaan sedangkan *Card sort* menyortir kartu yang berisikan materi atau konsep yang sama sehingga disusun dan dipecahkan dalam kelompok, dalam kedua model tersebut sama-sama memupuk kerja sama antar kelompok namun disisi lain dalam model *Make a Match* siswa akan mencari sendiri jawaban yang ada di tangan siswa dan kelompok dibentuk setelah menemukan jawaban yang benar, sedangkan dalam model *Card sort* siswa sudah dibentuk kelompok terlebih dahulu kemudian kartu akan disortir secara bersamaan. Kedua model ini mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing jika guru dapat menerapkan prosedur dengan baik maka kekurangan dari kedua model tersebut akan teratasi dan diharapkan siswa akan memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa semakin membaik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Muti'ah dengan judul "Perbandingan Antara Pembelajaran Strategi *Card Sort* Dengan Strategi *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Kelas VII Smp Al-Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012" hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan strategi *Card Sort* dengan kelas yang menggunakan strategi *Make a Match*, hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu $0,039 < 0,05$. Apabila ditinjau dari hasil belajar siswa, strategi pembelajaran *Make a Match* lebih baik dibandingkan

dengan strategi pembelajaran *Card Sort* hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata kelasnya yaitu kelas *Make a Match* 77,04 dan kelas *Card Sort* 69,81.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Dhinar Dewi Istini dengan judul “Efektivitas Penggunaan Strategi *Card Sort* dan *Index Card Match* Terhadap Nilai Kognitif dan Keaktifan Siswa Pada Materi Fungsi” berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa: 1) strategi *card sort* dan *index card match* lebih efektif diterapkan pada materi Fungsi dibandingkan dengan metode ceramah (kelompok kontrol); 2) terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai kognitif siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol; 3) strategi *card sort* lebih efektif daripada strategi *index card match* terhadap nilai kognitif siswa pada materi Fungsi, meskipun perbedaannya tidak terlalu signifikan; 4) nilai keaktifan siswa antara strategi *card sort* dengan *index card match* berpengaruh sama dan tidak ada perbedaan yang signifikan, tetapi minat belajar, keseriusan, kerjasama, partisipasi serta kemampuan siswa dalam bertanya dan berpendapat semakin meningkat.

Maka dari itu melihat dari teori, dan juga penelitian terdahulu penulis akan melakukan penelitian agar dapat membandingkan secara langsung proses pelaksanaan kedua model pembelajaran tersebut guna menumbuhkan hasil dan aktivitas belajar yang baik untuk pembelajaran PKn di Sekolah Dasar, penulis akan membandingkan model manakah yang lebih efektif dalam proses pembelajaran PKn materi ciri khas bangsa Indonesia sehingga dapat memperoleh hasil pembelajaran dan aktivitas belajar yang baik untuk mata pelajaran PKn pada kelas III di SDN Barkot V sehingga akan memberikan pengaruh positif untuk

peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut penulis akan melakukan penelitian dengan judul Perbandingan Model Pembelajaran *Make a Match* dan *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas III Di SDN Barkot V Pamekasan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah penulis jabarkan maka permasalahan yang muncul dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah perbandingan hasil belajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match* dan *Card Sort* pada mata pelajaran PKn kelas III materi ciri khas bangsa Indonesia?
- 2) Bagaimanakah keterlaksanaan pembelajaran, dan aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match* dan *Card Sort* pada mata pelajaran PKn kelas III materi ciri khas bangsa Indonesia?
- 3) Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match* dan *Card Sort* pada mata pelajaran PKn kelas III ciri khas bangsa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1) untuk mengetahui perbandingan hasil belajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match* dan *Card Sort* pada mata pelajaran PKn kelas III materi ciri khas bangsa Indonesia di SDN Barkot V Pamekasan.

- 2) untuk mengetahui keterlaksanaan, dan aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match* dan *Card Sort* pada mata pelajaran PKn kelas III materi ciri khas bangsa Indonesia di SDN Barkot V Pamekasan.
- 3) untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran PKn menggunakan menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match* dan *Card Sort* pada mata pelajaran PKn kelas III materi ciri khas bangsa Indonesia di SDN Barkot V Pamekasan.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap penelitian ini dapat memberikan pengaruh positif bagi semua pihak.

1) Bagi siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dan *Card Sort* maka dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan semangat belajar sehingga berpengaruh positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

2) Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah inovasi baru serta mengetahui bagaimana cara menerapkan model yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu guru juga dapat membandingkan model pembelajaran *Make a Match* dan *Card Sort* terhadap aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas III.

3) Bagi peneliti

Dengan penelitian ini penulis akan mendapatkan pengalaman untuk menerapkan model pembelajaran tipe *Make a Match* dan *Card Sort* yang nantinya dapat diterapkan lagi saat proses pembelajaran di sekolah lain, serta sebagai bekal menuju guru yang profesional dan inovatif.

1.5 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, dapat menemukan hipotesis masalah sebagai berikut.

1) Hipotesis kerja (H_o)

Hasil Belajar PKN siswa kelas III materi ciri khas bangsa Indonesia yang menggunakan model *Make a Match* tidak lebih baik dibandingkan dengan model *Card Sort*.

2) Hipotesis Alternatif (H_a)

Hasil Belajar PKN siswa kelas III materi ciri khas bangsa Indonesia yang menggunakan model *Make a Match* lebih baik dibandingkan dengan model *Card Sort*.

(Halaman Ini sengaja dikosongkan)

