

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kurikulum adalah suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang, direncanakan, dan dirancang dengan usaha mengembangkan peserta didik agar <sup>mencapai</sup> tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Fungsi kurikulum dalam pembelajaran sangat penting yaitu sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan.

Kurikulum pada semua jenis pendidikan dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik. Oleh karena itu kurikulum akan berkembang mengikuti perkembangan zaman agar peserta didik dapat menghadapi masa depan serta peserta didik mampu menghadapi masalah yang ada di depan mereka.

Sekolah merupakan tempat dimana seseorang memperoleh pendidikan. Peserta didik mendapatkan pendidikan paling dasar adalah di sekolah dasar. Oleh karena itu peserta didik wajib mendapatkan pendidikan agar ia mampu melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Sekolah dasar merupakan awal yang harus dilalui oleh peserta didik.

Pada sekolah dasar kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, dimana kurikulum ini memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek spiritual, aspek sosial, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan. Ke empat aspek ini harus dipahami oleh peserta didik. Tujuan kurikulum 2013 dijelaskan dalam (permendikbud No. 57 tahun 2014 lampiran 1) yaitu mencetak mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, inovatif, dan kreatif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Pada kurikulum 2013 yang menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan tiga aspek yaitu aspek sikap (afektif), aspek pengetahuan (kognitif), aspek keterampilan (psikomotorik). Pendidik dituntut mampu merancang kegiatan pembelajaran yang efektif,

bermakna, dan berkualitas. Oleh karena itu pendidik harus dapat menyusun rencana pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan dan agar peserta didik lebih memahami dan menguasai materi pendidik harus menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Pada kurikulum 2013 menuntut pendidik agar kreatif dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu pendidik harus menciptakan suasana yang menyenangkan pada proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan mengantuk untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu contoh agar pembelajaran menyenangkan yaitu dengan menggunakan media *Card Sort*.

Pada sekolah dasar saat ini kurikulum dilaksanakan untuk membentuk karakter dan keterampilan peserta didik. Kurikulum saat ini sudah dijalankan dengan baik, namun masih adanya peserta didik yang susah menerima dan mencerna materi pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik terutama pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu pendidik harus bisa memberikan materi yang mudah dipahami oleh siswa

Pembelajaran matematika kerap didefinisikan peserta didik sebagai pembelajaran yang membosankan dan menakutkan. Dimana pembelajaran matematika yang didalamnya terdapat materi perhitungan. Oleh karena itu setiap mendengar matematika peserta didik akan merasa tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar peserta didik saat ini menuntut peserta didik untuk mengembangkan potensi, keterampilan dan pemahaman dalam menyampaikan materi pembelajaran. Banyak cara yang digunakan pendidik dalam membangkitkan semangat belajar peserta didik agar hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Hasil pengamatan saya saat melaksanakan observasi magang 1 di SDN Gayungan II Surabaya selama 1 minggu adalah saya menemukan banyak dari beberapa peserta didik yang mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung sehingga tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Pembelajaran yang berlangsung pada hari itu adalah pembelajaran matematika. Salah satu penyebab peserta didik

mengantuk dan merasa pembelajaran membosankan dikarenakan proses pembelajaran yang diberikan oleh pendidik biasa saja dan tidak dibantu dengan pemberian media agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

*Card sort* merupakan media pembelajaran yang berisi kegiatan yang mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang objek, atau mereview informasi. Media *Card sort* merupakan sebuah media pembelajaran yang membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif serta menjadikan belajar tidak terlupakan. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat nuansa bermain (Zaini, Munthe, dan Aryani, 2008:50).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan Siswa Kelas III SD Gayungan II Surabaya.

## **B. Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah**

Ruang lingkup dan pembatasan masalah merupakan suatu yang saling .Ruang lingkup adalah batasan yang digunakan penelitian dalam suatu masalah, sedangkan pembatasan masalah adalah hal-hal yang membatasi penelitian.

Pembatasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

- a. Penggunaan media *Card Sort* pada tema 5 Cuaca sub tema 1 Keadaan Cuaca pembelajaran 1 semester 2, tahun pelajaran 2019/2020.
- b. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas III SDN Gayungan II Surabaya dengan menggunakan media *Card Sort* kelas III-B sebagai kelas eskperimen dan kelas III-A sebagai kelas kontrol.
- c. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang berupa tes dalam bentuk posstest.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, ruang lingkup, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Adakah Pengaruh Media

## *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Gayungan II Surabaya?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh media *card sort* terhadap hasil belajar materi Pecahan siswa kelas III SDN Gayungan II Surabaya.

### **E. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada dalam proses pembelajaran berlangsung dan mendapatkan hasil belajar yang efisien dengan penggunaan *card sort*. Manfaat penelitian dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Bagi Peserta Didik

- a) Meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b) Meningkatkan semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.
- c) Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan sehingga tidak membuat peserta didik bosan dan mengantuk.
- d) Untuk melatih konsentrasi peserta didik

#### 2. Bagi Pendidik

- a) Sebagai bekal pada saat mengajar
- b) Untuk menambah pengetahuan pendidik dalam mengembangkan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.