

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Hasan Basri, 2013:16)

Untuk mengembangkan potensi yang terdapat pada diri siswa, kegiatan pendidikan perlu dimaksimalkan. Salah satu cara untuk memaksimalkan kegiatan pendidikan terdapat dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rusman dkk, 2013:15-16).

Guru merupakan elemen penting dalam pendidikan yang bertugas melaksanakan proses pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 guru berperan sebagai fasilitator pada proses pembelajaran di kelas. Peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran secara otomatis mengubah paradigma mengajar dari *Teacher Centered* (berpusat pada guru) menjadi *Student*

Centered (berpusat pada siswa). Agar siswa dapat berperan aktif pada proses pembelajaran, maka guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Penggunaan media sudah menjadi hal yang lumrah dalam proses pembelajaran. Meskipun lumrah, namun pertimbangan tetap harus dilakukan ketika memilih media. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, seorang guru perlu memilih media yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Kesesuaian ini dimaksudkan supaya siswa merasa lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Selain itu, dengan media yang tepat siswa diharapkan dapat memahami materi secara menyeluruh. Namun pada realitanya, banyak guru yang belum berinovasi dalam penggunaan media pada proses pembelajaran di kelas.

Pada studi pendahuluan yang telah dilakukan di kelas 7 SMP Laboratorium Percontohan UPI Kampus Cibiru melalui wawancara kepada siswa dan guru mata pelajaran PAI, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI aspek sejarah, guru masih mengajar dengan media yang umum diterapkan yaitu dengan media video

Penggunaan media video diharapkan dapat membuat siswa lebih paham dan memiliki gambaran pada materi yang diajarkan. Tapi pada kenyataannya, penggunaan media video membuat siswa mengantuk ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar siswa. dapat dilihat dari banyaknya nilai siswa yang masih berada dibawah KKM.

Penggunaan media video membuat siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran dikelas, pembelajaran menjadi kurang efektif dan cenderung membuat siswa merasa bosan. Perlu digunakan media yang lebih menarik dalam mata pelajaran PAI pada aspek sejarah.

Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru memerlukan media yang bisa membuat pembelajaran lebih fokus, efektif, dan menimbulkan keaktifan belajar siswa di kelas. Salah satunya adalah media *card sort*. Media ini dipilih karena dalam penerapannya siswa dituntut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran. Tidak hanya mental akan tetapi juga fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan (Hisyam Zaini dkk, 2008: XIV)

Oleh sebab itu peneliti akan menggunakan media *card sort*. Melalui penggunaan media *card sort* tersebut siswa diharapkan lebih berpartisipasi secara aktif di dalam kelas, diberi kesempatan untuk berkomunikasi dengan teman, bertukar pikiran, mendapatkan pengetahuan yang lebih luas. Sehingga, dengan hal tersebut prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan apa yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti berkeinginan untuk meneliti lebih lanjut di kelas 7 SMP Laboratorium Percontohan UPI Kampus Cibiru tentang pengaruh dari penerapan Media *Card Sort* terhadap

Prestasi Belajar Kognitif siswa di sekolah pada Mata Pelajaran PAI dalam materi *Al-Khulafa Ar-Rasyidin*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan media *card sort* pada mata pelajaran PAI materi *Al-Khulafa Ar-Rasyidin* di kelas 7 SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru?
2. Bagaimana prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi *Al-Khulafa Ar-Rasyidin* di kelas 7 SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru setelah diterapkannya media *card sort*?
3. Bagaimana pengaruh penerapan media *card sort* terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi *Al-Khulafa Ar-Rasyidin* di kelas 7 SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru

C. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal berikut :

1. Mengetahui proses penerapan media *card sort* pada mata pelajaran PAI materi *Al-Khulafa Ar-Rasyidin* di kelas 7 SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru?

2. Mengetahui prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi *Al-Khulafa Ar-Rasyidin* di kelas 7 SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru setelah diterapkannya media *card sort*.
3. Mengetahui pengaruh penerapan media *card sort* terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi *Al-Khulafa Ar-Rasyidin* di kelas 7 SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini merupakan susunan aktivitas yang diproyeksikan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat diadakannya penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian eksperimen ini diharapkan dapat menambah informasi untuk menjawab segala permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan agar guru bisa lebih berinovasi dalam proses pembelajaran di kelas sehingga wawasan guru tentang penggunaan media pembelajaran semakin luas dan guru menjadi lebih berkualitas.

- b. Bagi Siswa

Mampu meningkatkan keaktifan siswa, karena kegiatan pembelajaran dikemas dengan mengutamakan gerak fisik. siswa menjadi lebih komunikatif dan cepat memahami suatu materi. Prestasi belajar siswa menjadi semakin tinggi.

c. Bagi Sekolah

Ketika pendidik dan pembelajaran semakin membaik dan berkualitas maka meningkatkan pula mutu sekolah tersebut.

E. Kerangka Berpikir

Kata prestasi dalam bahasa Belanda disebut *prestatie*. Kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang memiliki arti yaitu hasil dari usaha (Zainal Arifin, 1990:2). Sedangkan pengertian belajar adalah sebuah proses yang dialami seseorang melalui kegiatan yang dilakukannya untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga dimungkinkan terjadinya perubahan dalam pengetahuannya, sikapnya, keterampilannya, kebiasaannya, pengalamannya, minatnya, penghargaan, dan penyesuaian dirinya (Jamaludin dkk, 2015:9). Singkatnya, prestasi belajar adalah hasil usaha yang didapat seseorang setelah melakukan kegiatan belajar.

Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument tes atau atau instrument yang relevan (Darmadi, 2017:300).

Bisa dikatakan prestasi belajar adalah indikator penting yang bisa mengetahui kuantitas dan kualitas yang dimiliki peserta didik setelah menempuh kegiatan belajar, didalamnya mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

Ada tiga ranah yang diukur dalam prestasi belajar. Namun agar penelitian lebih terfokus, maka peneliti hanya mengambil prestasi belajar pada ranah kognitif. Domain kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan (*recall*), pengetahuan, dan kemampuan intelektual (Moh. Uzer Usman, 2011:34).

Selain dari tiga indikator di atas, ada pendapat lain yang berkenaan dengan indikator kognitif. Bloom menyatakan bahwa domain kognitif terdiri atas enam bagian sebagai berikut:

1. *Pengetahuan/Ingatan*, mengacu kepada kemampuan Mengenal dan mengingat materi mulai dari yang mudah, sampai kepada kumpulan teori yang sukar, urgensinya adalah agar bisa mengingat keterangan dengan benar.
2. *Pemahaman*, mengarah kepada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat diatas pengetahuan dan merupakan tingkat berpikir yang rendah.
3. *Penerapan*, mengarah kepada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan, prinsip. Penerapan merupakan tingkat kemampuan berpikir yang lebih tinggi daripada pemahaman.
4. *Analisis*, mengarah kepada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor penyebabnya, dan mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya sehingga terstruktur dan aturannya dapat lebih dimengerti. Analisa merupakan tingkat kemampuan berpikir yang lebih tinggi daripada aspek pemahaman maupun penerapan.
5. *Sintesis*, mengarah kepada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru. Aspek ini memerlukan tingkah laku yang kreatif.

Sintesis merupakan kemampuan tingkat berpikir yang lebih tinggi daripada kemampuan sebelumnya.

6. *Evaluasi*, mengarah kepada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu. Evaluasi merupakan tingkat kemampuan berpikir yang tinggi.

(Moh. Uzer Usman, 2011:35)

Prestasi belajar kognitif yang baik dapat diperoleh apabila guru bisa menghadirkan kegiatan belajar yang efektif. Untuk itu, guru perlu membangun interaksi yang baik dengan siswa melalui komponen pembelajaran lainnya seperti dengan menggunakan media yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan media yang tepat, maka guru dapat memaksimalkan prestasi belajar para siswa. Sejalan dengan pendapat ahli, bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Sudjana & Rivai, 2013:2).

Media dalam bahasa arab disebut *wasilah* yang berarti perantara. Sedangkan media pembelajaran memiliki arti yakni segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Yudhi Munadi, 2012:7).

Guru dapat memilih berbagai macam media dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan media *card sort*. Media ini bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang

obyek atau mereview informasi. Gerak fisik yang diutamakan dapat membantu untuk memberi energi kepada kelas yang telah letih (Mel Silberman, 2009:157).

Pada mata pelajaran PAI aspek sejarah biasanya siswa pasif di dalam kelas, mereka hanya mendengarkan guru bercerita atau hanya menyimak tayangan yang diberikan oleh guru. Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dari pengajar, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima (Hisyam Zaini dkk, 2008: XIV). Kecenderungan cepat melupakan informasi yang telah didapat adalah masalah serius, karena sejarah sangat menitikberatkan pada ingatan.

Media *card sort* sangat cocok diterapkan pada pelajaran yang menekankan pada ingatan. Karena siswa diajak pada situasi dimana mereka berperan secara aktif untuk mencari kartu yang kategorinya sama, yang telah dibagikan oleh guru pada masing-masing siswa. Langkah-langkah dalam penggunaan media *card sort* adalah sebagai berikut:

1. Setiap peserta didik diberi potongan kertas yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori.
2. Mintalah peserta didik untuk bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menemukan kartu dengan kategori yang sama.
3. Peserta didik dengan kategori yang sama diminta mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
4. Seiring dengan presentasi dari tiap-tiap kategori tersebut, berikan poin-poin penting terkait materi pelajaran.

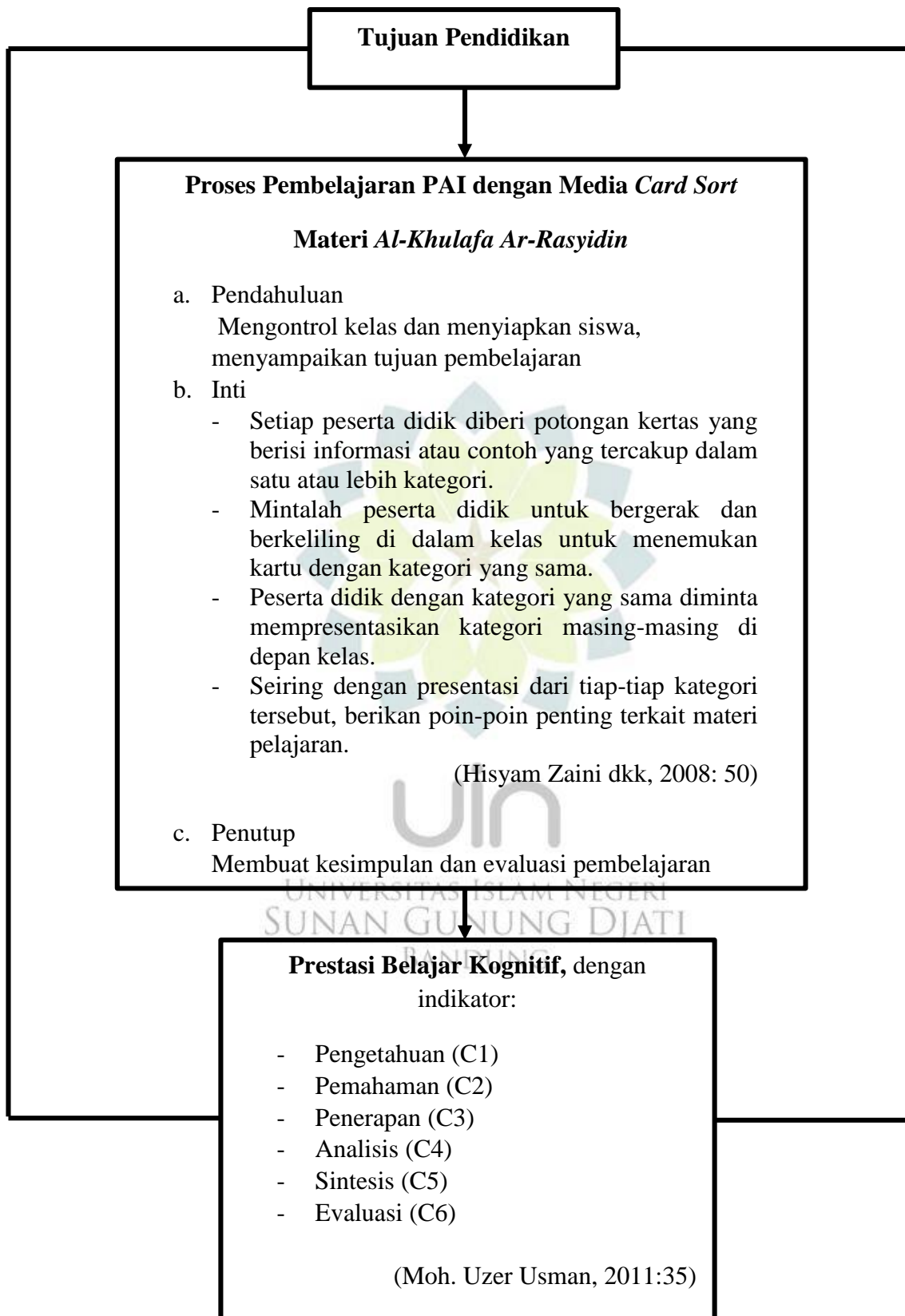
(Hisyam Zaini dkk, 2008: 50)

Dengan menggunakan media *card sort* ini siswa akan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Peran aktif dan konsep yang siswa susun akan

membuat mereka selalu teringat materi yang telah dibahas. Jika siswa terus teringat tentang materi yang telah dipelajari, maka ketika terdapat pengulangan materi siswa dengan mudah memanggil ingatan yang telah tersimpan dengan baik tersebut. Dan pada akhirnya, prestasi belajar kognitif siswa akan meningkat.

Apabila media *card sort* ini diterapkan dengan benar, maka peneliti yakin terdapat pengaruh terhadap prestasi belajar kognitif siswa di sekolah, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari skema berikut:





F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2017: 99).

Berdasarkan kerangka pemikiran yang peneliti paparkan diatas, dapat dikemukakan hipotesis sebagai berikut:

H_1 : Terdapat pengaruh dari proses pembelajaran dengan menggunakan media *card sort* terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi *Al-Khulafa Ar-Rasyidin*

Hipotesis nol (H_0) ditolak apabila t hitung $>$ t tabel, dalam arti semakin tinggi pengaruh penggunaan media *card sort*, maka semakin tinggi prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi *Al-Khulafa Ar-Rasyidin*. Akan tetapi bila t hitung $<$ t tabel maka hipotesis nol (H_0) diterima, yang berarti semakin rendah pengaruh penerapan media *card sort*, maka semakin rendah prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi *Al-Khulafa Ar-Rasyidin*.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang sejalan dengan permasalahan tersebut telah banyak dilakukan para peneliti lain yang didasari oleh tinjauan pustaka, terdapat beberapa penelitian yang relevan, diantaranya:

1. Penelitian yang pertama adalah hasil penelitian dari Tini Wartini dengan judul “Perbandingan Model Pembelajaran Card Sort dengan Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup (Quasi Eksperimen di MTsN Cihawar – Rajadesa – kab Ciamis)”. Dari hasil penelitian ini diperoleh u -hitung sebesar 0,53 dan u -tabel sebesar 1,65 dengan taraf signifikansi 5% maka dengan demikian u -hitung lebih kecil dari pada u -tabel. Hal ini berarti hipotesis nihil (H_0) diterima yang menyatakan “hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *card sort* dan *make a match* sama-sama baik”.
2. Penelitian yang kedua adalah hasil penelitian dari Seni Oktaviani yang berjudul “Pembelajaran Matematika dengan Teknik *Card Sort* untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematis Siswa (Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII – SMP Negei 17 Bandung)”. Berdasarkan hasil pengolahan data maka diperoleh (a) Aktivitas siswa dan aktivitas guru terdapat peningkatan menjadi semakin baik (b) Berdasarkan uji hipotesis, terdapat perbedaan kemampuan penalaran komunikasi matematis siswa antara teknik *Card sort* dan pembelajaran konvensional (c) Peningkatan penalaran dan komunikasi matematis siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional termasuk kriteria rendah (d) Berdasarkan analisis data skala sikap, sebagian besar siswa menunjukkan sikap yang positif terhadap pembelajaran dengan teknik *Card Sort*, hal ini dapat dilihat dari rata-rata sikap siswa lebih besar dari pada sikap netral.

3. Penelitian yang ketiga adalah hasil penelitian dari Syifa Salamah yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hukum Bacaan Nun Sukun dan Tanwin (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII Semester II SMP Terpadu Al-Fatih Cikalongwetan)”. Dari hasil penelitian ini diperoleh pre-test hasil belajar siswa sebelum menerapkan metode *card sort* adalah sebesar 58.8%. Penerapan metode *card sort* berjalan dengan baik dan diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 80%, dan meningkat pada siklus II yaitu sebesar 94%. Hal ini menunjukkan ada peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 14%. Dengan demikian penerapan metode pembelajaran aktif tipe *card sort* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan hokum bacaan nun sukun dan tanwin dikelas VII semester II SMP Terpadu Al-Fatih Cikalongwetan.