

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan seiring diberlakukannya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang tersebut menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, dan membangun peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan diarahkan untuk menghasilkan peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga pada bagaimana peserta didik membangun pemahaman, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Janah et al., 2022). Dengan demikian, kualitas proses pembelajaran menjadi faktor utama dalam menentukan keberhasilan pendidikan.

Dalam konteks pendidikan formal, guru memegang peranan strategis sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru, guru dituntut memiliki empat kompetensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Keempat kompetensi tersebut seharusnya tercermin dalam kemampuan guru memilih dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Namun dalam praktiknya, penerapan kompetensi tersebut belum sepenuhnya optimal, khususnya dalam hal pemilihan media pembelajaran.

Salah satu permasalahan yang masih sering ditemukan dalam proses

pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang bersifat monoton dan berpusat pada guru. Guru cenderung menyampaikan materi melalui metode ceramah secara satu arah, sementara keterlibatan aktif peserta didik dalam berdiskusi, berpikir kritis, dan mengkonstruksi pengetahuan masih sangat terbatas. Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi pasif, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tidak mampu mendorong pemahaman konsep secara mendalam (Mandasari & Farhisiyati, 2026).

Pembelajaran yang disampaikan secara monoton oleh guru menjadi salah satu faktor utama yang menghambat terwujudnya pembelajaran mendalam (*deep learning*). Pembelajaran mendalam menekankan proses belajar yang melibatkan pemahaman konsep, kemampuan mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman sebelumnya, serta penerapan pengetahuan dalam berbagai konteks (Nadia et al., 2026). Namun, ketika guru masih mempertahankan media pembelajaran yang kurang variatif, peserta didik cenderung hanya menghafal materi tanpa memahami makna dan relevansinya dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran ideal dan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas.

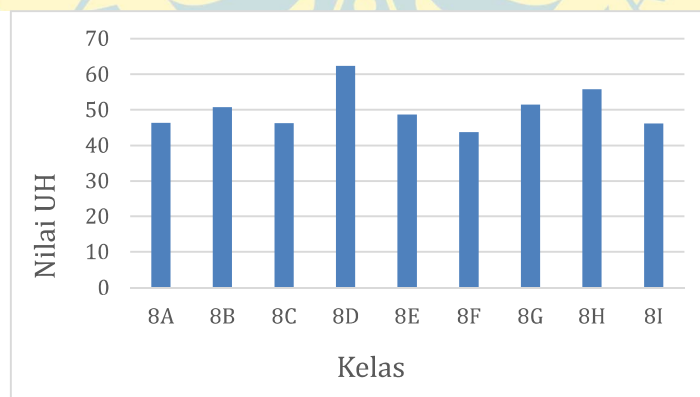
Upaya menciptakan pembelajaran yang bermakna tidak terlepas dari keterpaduan komponen pembelajaran yang dirancang oleh guru, mulai dari tujuan pembelajaran, materi, metode, media, hingga evaluasi. Di antara komponen tersebut, media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis karena berpengaruh langsung terhadap aktivitas dan keterlibatan peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang monoton dan konvensional menyebabkan suasana kelas kurang interaktif, peserta didik cepat merasa bosan, dan minat belajar menjadi rendah, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21 (Setiani et al., 2025).

Permasalahan media pembelajaran yang monoton sangat terasa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS sebagai mata

pelajaran yang memuat banyak konsep, fakta, dan hubungan antar peristiwa memerlukan strategi pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami keterkaitan antar konsep secara aktif. Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPS masih sering disampaikan secara satu arah dan berorientasi pada hafalan, sehingga peserta didik kesulitan memahami konsep secara mendalam dan kurang mampu mengaitkan materi dengan realitas kehidupan sehari-hari (Nurhaedah et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik sekaligus membantu mereka membangun pemahaman yang bermakna.

Kondisi tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 97 Jakarta. Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis nilai Pekan Ulangan Harian (PH) pertama tahun ajaran 2025/2026, hasil belajar peserta didik kelas VIII masih belum optimal. Sekolah menetapkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80, namun sebagian besar peserta didik belum mencapai batas tersebut. Data nilai menunjukkan dominasi kategori sedang hingga rendah, yang mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum mampu mendukung pemahaman materi secara mendalam.

Rata-Rata Nilai PH 1 IPS Kelas VIII



Gambar 1.1 Histogram Rata-rata Nilai PH Kelas VIII SMP Negeri 97 Jakarta Tahun Ajaran 2025/2026

Sumber : Dokumen nilai PH mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 97 Jakarta Tahun 2025/2026

Rendahnya hasil belajar tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan akademik peserta didik, tetapi juga diduga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang masih monoton. Pembelajaran yang berpusat

pada guru menyebabkan peserta didik pasif, kurang terlibat dalam diskusi, serta minim kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan munculnya kesenjangan hasil belajar antar peserta didik.

Oleh karena itu, diperlukan perubahan pendekatan pembelajaran melalui penerapan media yang lebih aktif dan partisipatif. Salah satu media yang memiliki urgensi tinggi dalam pembelajaran IPS adalah media *Card sort*. Media ini merupakan teknik pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan mengelompokkan, mencocokkan, dan mengklasifikasikan informasi dalam bentuk kartu, sehingga mendorong mereka untuk berdiskusi, bekerja sama, dan membangun pemahaman konsep secara bertahap dan bermakna (Izzaty, Astuti, & Cholimah, 2020). Dalam konteks IPS, *Card sort* sangat relevan karena mampu menyajikan materi secara visual dan sistematis, serta membantu peserta didik memahami hubungan antar konsep sosial yang kompleks.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *Card sort* mampu meningkatkan keterlibatan, minat belajar, serta pemahaman konsep peserta didik. Peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu mengaitkan dan menerapkan konsep dalam konteks nyata. Dengan demikian, penggunaan *Card sort* menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi pembelajaran IPS yang monoton dan mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji penerapan media *Card sort* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 97 Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Card sort* dalam meningkatkan pemahaman, minat, dan hasil belajar peserta didik. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS serta mendorong guru untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih variatif, aktif, dan berorientasi pada peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 97 Jakarta masih didominasi oleh media pembelajaran yang bersifat konvensional dan monoton sehingga berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.
2. Peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS secara utuh dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata, sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal.
3. Proses pembelajaran IPS yang berlangsung belum mampu mendorong peserta didik untuk memahami materi secara mendalam, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.
4. Hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik kelas VIII SMP Negeri 97 Jakarta masih tergolong rendah dan belum Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran *Card sort* terhadap hasil belajar peserta didik di SMPN 97 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Card sort* terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 9 97 Jakarta?.

E. Kegunaan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu kegunaan teoretis dan kegunaan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan referensi dan memperluas wawasan, pengetahuan, dan bermanfaat bagi para

pembaca khususnya mengenai penerapan media pembelajaran *Card sort*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai penerapan media pembelajaran *Card sort* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Selain itu, penelitian ini memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan media *Card sort*, sehingga peneliti memperoleh pemahaman nyata tentang efektivitas media tersebut dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Melalui media *Card sort*, peserta didik dapat belajar secara lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi serta mencapai hasil belajar yang lebih optimal pada mata pelajaran IPS.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam menentukan model dan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan efektif untuk diterapkan di kelas. Media *Card sort* yang dibahas dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Guru juga dapat memperoleh pengalaman baru dalam menerapkan media ini sehingga dapat memperkaya kompetensi profesional mereka.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media yang inovatif dan interaktif. Temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam memberikan pelatihan atau pengembangan kompetensi kepada guru mengenai penerapan media *Card sort*. Pada akhirnya, hasil penelitian ini dapat membantu sekolah menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan mendorong peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik.

