

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran ialah sesuatu keinginan sangat pokok untuk tiap orang. Mutu pendidikan yang dipunyai seorang hendak memastikan mutu hidupnya di era depan. Pada masa kesejagatan di era ini, kelangsungan berkompetesi ataupun apalagi persingan dalam kualitas pembelajaran tidaklah jadi rahasia lagi. Guru selaku daya guru, menggenggam andil berarti dalam dunia pembelajaran. Buat jadi seseorang guru yang handal tidaklah perihal yang gampang serta tidak pula didapat dari cara yang pendek.¹

Selaku instrumen penting buat meningkatkan sumber energi orang dengan multi keahlian kognitif, afektif serta psikomotorik, pembelajaran tidak cuma diamati dari format tradisi serta perihal itu wajib diberi arti mendalam serta

¹ Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

² Bararah, I. 2017 Efektifitas Perencanaan Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Disekolah. Jurnal MUDARISUNNA: Media Kajian Pendidikan Agama islam. Hal 131

berharga buat tingkatan kemampuan pembelajaran keperluan pembelajaran. Oleh sebab itu, atasan pembelajaran wajib memiliki hasrat yang kokoh serta melakukan aksi yang kokoh buat menggapai hasil yang di idamkan semaksimal bisa jadi. Merambah era yang terus menjadi mengglobal, kekuasaan ilmu wawasan serta teknologi menuntut terdapatnya kenaikan mutu pembelajaran. Upaya perbaikan pendidikan secara menyeluruh mencakup peningkatan kesadaran akan perlunya perbaikan pada seluruh komponen pendidikan dan selanjutnya menerapkan berbagai strategi perbaikan dan pengayaan².

Dengan asumsi lingkungan yang kondusif, menarik, memotivasi, dan menyenangkan, tetapi penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar cenderung positif. Guru perlu memahami banyak strategi pengajaran dan karakteristiknya agar dapat mempunyai strategi pengajaran yang efektif dan menggunakan berbagai metode pengajaran

sesuai dengan tujuan dan keterampilan yang ingin ditanamkan pada siswanya³

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh para peneliti dengan bantuan staf pengajar, pendidikan adalah salah satu kebutuhan paling mendasar umat manusia. Kualitas hidup seseorang di bawah tanah ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Mereka atau persaingan dalam kualitas mutu pendidikan secara rahasia pada era globalisasi lainnya. Sebagai seorang guru, Anda memiliki tanggung jawab penting di bidang pendidikan. Menjadi guru profesional bukanlah tugas yang mudah dan prosesnya pun tidak sederhana. Guru yang baik membutuhkan rencana yang baik untuk menyajikan materi pelajaran.⁴

Buat tingkatkan mutu hasil yang didapat dari cara pembelajaran, strategi pembelajaran merupakan serangkaian aksi analitis yang dicoba dalam sesuatu kegiatan pembelajaran. Metodologi pembelajaran aktif Mel Siberman

³ observasi awal di SMP Negeri 02 Cecar Kecamatan bts ULU. Kab.Musi Rawas pada tanggal 26 januari 2023

⁴Depdiknas.(2006). *Model Penilaian Kelas Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMP/Mts*. Jurnal pendidikan.hal 102.

merupakan salah satu dari banyak strategi yang bisa dipakai guru buat membuat style belajar anak didik yang efisien. Tata cara pembelajaran aktif ialah salah satu bagian dari strategi pembelajaran yang menyeluruh. Dalam pembelajaran aktif, ada sebagian metode supaya anak didik ikut serta aktif semenjak dini, semacam kegiatan yang membuat keahlian kegiatan golongan sekaligus membuat mereka berasumsi mengenai modul pelajaran. Dalam riset ini, strategi pembelajaran game kartu dipakai sebab ialah salah satu tipe strategi pembelajaran aktif yang bisa diaplikasikan pada mata pelajaran apa juga tanpa lain..⁵

Strategi permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran materi pelajaran IPS. Menurut guru, pembelajaran aktif siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas rendah karena tidak ada cara mengajar yang sangat efektif, yang pada gilirannya mengurangi pembelajaran aktif siswa dalam mata pelajaran IPS di SMPN 02 Cecar. Menurut

⁵Nulinnaja, Ratna dan Nur Cholilah *implementasi strategi index card match untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS jurnal pendidikan ilmu pengetahuan sosial: Vol.6 No.2 thn 2020.Hlm 60*

data, ada beberapa tipe siswa: mereka yang sangat aktif di kelas, yang memperhatikan dengan saksama dan banyak bertanya, dan mereka yang tidak terlalu aktif, yang membuat mereka kurang efektif dalam kelas IPS.

Oleh karena itu, sangat perlu dilakukan lebih banyak penelitian tentang masalah ini karena akan memengaruhi siswa, khususnya mereka yang terdaftar dalam program IPS di SMPN 02 Cecar. Peneliti akan mencoba meningkatkan perilaku belajar siswa dalam IPS dengan menjelaskan bagaimana meningkatkan perilaku belajar siswa menggunakan strategi permainan kartu untuk meningkatkan perilaku belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Observasi pertama, yang dilakukan pada tanggal 17 Februari 2023, mengkonfirmasi bahwa penerapan permainan kartu untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa IPS di SMPN 02 Cecar, BTS ULU Kabupaten MUSI RAWAS, sangat efektif dalam merangsang kreativitas siswa dan, pada tingkat yang lebih rendah, minat dan keterlibatan mereka dalam belajar. Karena hal ini, siswa akan memiliki hasil

belajar yang buruk, menjadi resisten terhadap pembelajaran, dan gagal menerima diri mereka sebagai pembelajar. Akibatnya, anak-anak akan kurang kreatif dan kurang mungkin berhasil dalam menerima materi pendidikan, terutama yang berkaitan dengan IPS.⁶

Pengimplementasian card game untuk meningkatkan keaktifan belajar di SMPN 02 Cekar memiliki fungsi yang sangat penting bagi siswa terutama pada mata pelajaran IPS di SMP yaitu memberikan suasana belajar yang berbeda dan ditujukan untuk meningkatkan kualitas siswa dalam belajar di sekolah, siswa dituntut untuk aktif belajar dan cepat tanggap dengan pelajaran dengan metode mengajar card game ini untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS .

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan motivasi dan arahan yang dibutuhkan guru untuk mengeksplorasi pendekatan inovatif dalam pengajaran di kelas sehingga siswa dapat menikmati pembelajaran daripada

⁶ Observasi awal, SMP NEGERI 02 Cekar, tanggal 17 Februari 2023

takut. Peneliti berharap dengan penerapan permainan kartu di dalam kelas, dapat mendorong guru untuk menggunakan inovasi berbasis permainan di kelas, yang pada akhirnya akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Para peneliti menemukan bahwa kinerja kelas atau putaran siswa berkorelasi secara signifikan dengan tingkat pembelajaran aktif mereka, dan mereka berhipotesis bahwa peningkatan kinerja pembelajaran aktif siswa di kelas IPS akan dimungkinkan dengan penggunaan permainan kartu yang inovatif.

Terdapat permasalahan pada kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran ketika guru merasa berkewajiban untuk memastikan siswanya memahami materi. Pelajaran yang terlalu berfokus pada pengajar cenderung menyimpang dari proses pembelajaran IPS. Paradoks yang baru muncul bahwa IPS sulit diajarkan semakin kabur oleh fakta-fakta hasil belajar siswa. IPS yang buruk bukanlah sekadar tren sesaat.

Jika proses pembelajaran dimulai dalam lingkungan yang kondusif, menyenangkan, menarik, bermanfaat, dan sehat, maka proses tersebut akan berjalan efektif. Karena alasan ini, sangat penting bagi guru untuk memahami berbagai strategi pengajaran dan karakteristiknya sehingga mereka dapat menggunakan strategi pengajaran yang efektif dan menyesuaikan rencana pelajaran mereka untuk memenuhi tujuan dan kompetensi yang diharapkan dari siswa mereka.⁷

Guru selaku pendidik lebih menekankan pada penerapan kewajiban merancang, melakukan cara belajar membimbing, serta memperhitungkan hasilnya. Buat melakukan kewajiban ini, tidak hanya wajib memahami modul ataupun materi yang hendak diajarkan pula dituntut buat mempunyai selengkap wawasan serta keahlian teknis membimbing. Sehubungan dengan tanggung jawab profesional dalam melakukan kewajiban membimbing ini, guru dituntut buat senantiasa mencari gagasan- gagasan

⁷ Sanjaya, Wina. 2018. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

terkini(inovasi), berupaya melengkapi pelaksanaan kewajiban membimbing, berupaya bermacam berbagai tata cara dalam membimbing serta memperjuangkan pembuatan dan pemakaian perlengkapan peraga dalam membimbing.⁸

Buat pengaruhi pembelajaran, sikap guru jadi amat berarti. Serta terbebas dari kasus itu di atas, dalam bagan tingkatan mutu guru penguasa, penguasa melaksanakan bermacam program penataran pembibitan guru serta melaksanakan percobaan kompetensi buat mengenali mutu guru penguasa. Suatu metode yang dipecah pelajaran sekolah mendatangkan guru yang dikira mempunyai mutu buat membimbing mata pelajaran IPS. Perihal ini dicoba sebab sumber energi orang setempat tidak mempunyai kompetensi handal. Tetapi keadaan itu di atas belum sanggup meningkatkan nilai tes IPS sebesar yang diharapkan⁹.

⁸ Daryanto. 2017. *Belajar dan Mengajar*. Bandung : Yrama Widya. P.181

⁹A F Bima, Widod. (2017).*Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Termodinamika*.jurnal penelitian fisika. Hal 27.

Dari sini, dapat disimpulkan bahwa diperlukan strategi atau metode yang ramah siswa agar penelitian IPS yang kurang memuaskan dapat dihentikan. Dibutuhkan strategi pembelajaran yang bisa mendesak anak didik buat main. Strategi pembelajaran yang inspiratif tidak cuma dianjurkan kala mau meninjau balik modul yang sudah diajarkan lebih dahulu, namun pula sepanjang cara pembuatan modul itu sendiri.

Dengan pemikiran ini, para peneliti bertanya apakah, jika masalah ini berlanjut, akan memengaruhi siswa, khususnya mereka yang terdaftar dalam program IPS di SMPN 02 Cekar. Para peneliti juga akan mencoba untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa atau meningkatkan keterlibatan mereka dalam kelas IPS dengan menata ulang metode pengajaran melalui penggunaan strategi permainan kartu. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul berikut berdasarkan penjelasan tersebut: **Implementasi Strategi *Card game* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Mata**

Pelajaran IPS di SMP Negeri 02 Cecar Kecamatan BTS

Ulu. Kabupaten Musi Rawas

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana strategi guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa?
2. Apa strategi guru dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa dengan strategi *card game* pada pembelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

Ada pula tujuan dalam riset ini merupakan:

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPN Cecar
2. Untuk meningkatkan kualitas hasil dalam strategi *card game* dalam pembelajaran IPS

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil riset ini bisa dipakai selaku sumber data hal kasus yang berhubungan dengan minimnya kesertaan aktif anak didik dalam cara pembelajaran.

2. Secara Praktis

1. Manfaat bagi siswa: Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar mereka dan mengenali adanya perubahan dalam proses pembelajaran melalui penggunaan strategi permainan kartu.
2. Manfaat bagi guru: Instruktur dapat menggunakan metode permainan kartu dalam proses pembelajaran IPS dan kemampuan keaktivitas belajar siswa di kelas dalam pembelajaran IPS. Dalam proses pembelajaran, guru dapat mengatasi siswa yang kurang aktif dengan permainan kartu strategi. Selanjutnya dapat memberikan informasi mengenai tindakan yang dilakukan guru untuk mengatasi siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
3. Manfaat untuk periset: Seseorang periset bisa meluaskan jangkauan wawasan dengan jadi seseorang guru di era depan serta dengan membagikan pengalaman belajar yang tingkatan keahlian riset.