

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur, dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Pendidikan dinilai sangat penting, tentu saja pendidikan tidak akan berjalan semestinya tanpa sebuah tujuan. Di sinilah pentingnya tujuan pendidikan, dan tentu juga tujuan tersebut harus matang, jelas, dan direalisasikan secara nyata. Jika sudah demikian, maka peluang untuk melahirkan generasi yang cerdas, tangguh, dan bermoral juga akan semakin besar.

Tujuan Pendidikan Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3,

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Secara makro pendidikan nasional bertujuan membentuk organisasi pendidikan yang bersifat otonom sehingga mampu melakukan inovasi dalam pendidikan untuk menuju suatu lembaga yang beretika, selalu menggunakan nalar, berkemampuan komunikasi sosial yang positif dan memiliki sumber daya manusia yang sehat dan tangguh. Sementara itu, secara mikro pendidikan nasional bertujuan membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beretika (beradab

dan berwawasan budaya bangsa Indonesia), memiliki nalar (maju, cakap, cerdas, kreatif, inovatif dan bertanggung jawab), berkemampuan komunikasi sosial (tertib dan sadar hukum, kooperatif dan kompetitif, demokratis), dan berbadan sehat sehingga menjadi manusia mandiri.

Ujung tombak pendidikan adalah pembelajaran dan pengajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu, membimbing, dan memotivasi siswa mempelajari suatu informasi tertentu dalam suatu proses yang telah dirancang dengan segala kemungkinan yang dapat terjadi.

Di SD terdapat mata pelajaran IPS, PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, dan juga IPA. Lima mata pelajaran tersebut merupakan esensi dari pada kurikulum tingkat satuan pendidikan sekolah dasar, masing-masing mata pelajaran memiliki ruang lingkup, salah satu yang akan dibahas yaitu mata pelajaran IPS.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 (Permendiknas No. 20 Tahun 2006) dikemukakan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan sosiologi, ekonomi, sejarah dan geografi. Pendidikan IPS dikembangkan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang nilai dan sikap, pengetahuan, serta kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kehidupan nyata, khususnya kehidupan sosial masyarakat pada umumnya. Pembelajaran IPS diharapkan dapat menyiapkan anggota masyarakat di masa yang akan

datang, mampu bertindak secara efektif. Nilai-nilai yang wajib dikembangkan dalam pendidikan IPS, yaitu : nilai-nilai edukatif, praktis, teoritis, filsafat, dan kebutuhan.

Pembelajaran di SD mencakup tiga ranah, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Aspek afektif yang ditinjau dari sikap siswa pada saat pembelajaran. Salah satu sikap yang mencerminkan aspek afektif yaitu minat belajar siswa. Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Suatu kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan memungkinkan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Dengan adanya minat dan tersedianya rangsangan yang ada sangkut pautnya dengan diri siswa, maka siswa akan mendapatkan kepuasan batin dari kegiatan belajar. Sedangkan aspek kognitif yang ditunjukkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan ujian tertulis yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan menerapkan pengetahuan yang dimiliki siswa.

Selain aspek afektif, aspek kognitif juga perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran, yang ditandai dengan prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu dan ditulis dalam bentuk laporan prestasi siswa. Prestasi belajar juga merupakan hasil kegiatan belajar untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri Gebangsari 01 Semarang, pada hari Jum'at tanggal 21 Juli 2017 sebagian siswa terlihat kurang berminat ketika pembelajaran IPS berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan perilaku siswa yang berbicara dengan teman ataupun asik sendiri dengan kegiatan yang dilakukan, sehingga siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut diduga karena siswa merasa bosan karena penggunaan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS di kelas adalah metode ceramah. Metode ceramah yang digunakan adalah guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas, kemudian siswa memperhatikan buku bacaan yang menjadi panduan guru, diakhiri dengan penugasan di buku LKS. Dengan memperhatikan materi pembelajaran IPS yang cakupannya cukup luas, metode ceramah dianggap kurang tepat oleh guru, lalu guru mengganti metode ceramah dengan metode drill. Dengan menggunakan metode drill pun hasilnya masih kurang maksimal.

Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS yang dipercaya dapat menumbuhkan minat dan prestasi belajar siswa di sekolah. Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah model *Scramble*. *Scramble* merupakan sejenis permainan sehingga sesuai untuk diterapkan di SD.

Model *Scramble* adalah pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan

sesuai dengan soal. Model permainan ini diharapkan dapat memicu minat siswa dalam pembelajaran IPS. Salah satu kelebihan penggunaan model *scramble* yaitu mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak.

Menanggapi permasalahan diatas, penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh model *scramble* terhadap minat dan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gebangsari 01, Semarang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat di kemukakan sebagai berikut:

1. Perilaku sebagian siswa yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran IPS.
2. Sebagian siswa cenderung kurang tertarik pada pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa yang berbicara dengan temannya atau asik sendiri dengan corat-coret di buku.
3. Prestasi belajar masih rendah pada mata pelajaran IPS.
4. Metode yang digunakan metode ceramah, guru hanya menjelaskan sedangkan siswa hanya mendengarkan, sehingga siswa pasif.
5. Belum diketahui berapa besar pengaruh penggunaan metode *Scramble* terhadap minat dan prestasi belajar siswa kelas V.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan guna membatasi masalah yang dibahas agar tidak meluas serta menghindari kesalahan maksud dan tujuan penelitian sehingga penelitian lebih efektif dan efisien. Agar penelitian ini tidak terlalu meluas, maka permasalahan yang diteliti dibatasi sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini hanya strategi pembelajaran *Scramble*
2. Minat dan prestasi belajar dalam proses pembelajaran IPS hanya dibatasi pada minat dan prestasi belajar saat kegiatan belajar mengajar.
3. Penelitian ini memfokuskan pada pengaruh model *scrambled* dalam pembelajaran IPS materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan
4. Guru masih menggunakan metode ceramah

D. Perumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam judul ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penerapan model *Scramble* terhadap minat siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Gebangsari 01?
2. Apakah ada pengaruh penerapan model *Scramble* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Gebangsari 01?

3. Apakah ada pengaruh penerapan model *Scramble* terhadap minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Gebangsari 01?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Scramble* terhadap minat siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Gebangsari 01.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Scramble* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Gebangsari 01.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Scramble* terhadap minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Gebangsari 01.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis ini dapat bermanfaat untuk memperkuat teori bahwa penggunaan model *Scramble* dapat berpengaruh terhadap minat dan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman tentang penggunaan model *Scramble* terhadap minat dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa untuk dapat ditularkan kepada guru SD dan mahasiswa PGSD.

b. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas dengan model *Scramble*.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini akan memberikan bantuan pada siswa agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, serta meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.