

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan setiap orang, karena di dalam terjadi sebuah proses dinamakan dengan belajar. Belajar erat kaitannya dengan perubahan tingkah laku seseorang secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Salah satu yang mempengaruhi belajar adalah minat belajar. Minat belajar merupakan potensi yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga proses belajar tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Seorang siswa yang memiliki minat akan terdorong untuk melakukan atau mengerjakan sesuatu apa yang digelutinya terkhusus dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan UU RI No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada bab 1 pasal (1) : 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

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat secara umum ada dua yakni: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yang bersifat biologis, sementara faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yakni: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat sekitar yang meliputi media massa seperti bisokop, televisi, surat kabar, majalah, dan lain-lain

Minat mempunyai karakteristik pokok yaitu melakukan kegiatan yang dipilih sendiri dan menyenangkan sehingga dapat membentuk suatu kebiasaan dalam diri seseorang.

Minat memiliki hubungan dengan segi kognisi namun minat lebih dekat pada perilaku. Salah satu kegiatan yang dapat digerakkan oleh adanya minat. Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya.

Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman. Menurut Nasution belajar sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Dengan belajar pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya.

Untuk mengembangkan segala potensi peserta didik maka dibutuhkan peran guru sebagai tokoh penting dalam mendidik peserta didik di sekolah. Oleh sebab itu, guru harus memiliki persiapan yang maksimal di dalam mengembangkan potensi peserta didik dengan menguasai berbagai kompetensi, seperti kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Dengan menguasai kompetensi tersebut diharapkan guru dapat melahirkan peserta didik yang cerdas dan berakhlak mulia. Guru dan peserta didik adalah dua bagian yang saling berhubungan dalam proses pembelajaran. Guru berperan aktif dalam mengembangkan potensi peserta didik dan bertanggung jawab penuh untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Potensi peserta didik tentunya harus dikembangkan secara maksimal. Paling sedikit ada enam tugas dan tanggung jawab guru dalam mengembangkan profesinya yakni bertugas sebagai pengajar, pembimbing, administrator kelas, pengembangan kurikulum, mengembangkan profesinya, dan membina hubungan dengan masyarakat Melalui pengembangan

profesi keguruan maka tujuan pendidikan dapat terlaksana dengan baik. Sebab, guru merupakan tokoh sentral dalam membina peserta didik untuk menjadi manusia yang unggul dan bermartabat. Proses pembelajaran peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu di antaranya adalah minat belajar.

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien apabila peserta didik memiliki minat yang tinggi untuk belajar. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Oleh sebab itu, guru perlu melakukan cara yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang akan diberikan. Guru sebagai mediator perlu memperhatikan penggunaan model pembelajaran yang efektif agar peserta didik tidak merasa bosan dan berminat dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dalam hal ini harus kreatif mengolah pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai dengan jenis mata pelajaran yang akan diberikan. Dengan demikian, peran model pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik agar tidak merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh sebab itu, di dalam menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang peserta didik, keragaman kemampuan, motivasi, minat, dan karakteristik pribadi lainnya.

Dengan memahami segala perbedaan dari kemampuan dan karakteristik peserta didik maka guru dapat menentukan model pembelajaran mana yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bersifat sarat akan materi dan cakupannya yang luas membuat peserta didik merasa jenuh dan membuat minat belajar peserta didik menjadi rendah.. Hal ini menyebabkan kurangnya minat peserta didik untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru dapat memadukan media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak monoton. Upaya

lain yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan media pembelajaran yang bersifat permainan. Melalui media pembelajaran yang bersifat permainan maka peserta didik akan merasa senang dan nyaman saat mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran *scramble* adalah salah satu pembelajaran yang dapat melibatkan beberapa siswa dalam kelompok untuk bekerja sama menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara menyusun huruf menjadi kata.

kata menjadi kalimat, atau kalimat yang teracak menjadi sebuah paragraf yang utuh dan bermakna digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Melalui media pembelajaran tersebut peserta didik akan belajar secara aktif dan menyenangkan, dengan tujuan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Berdasarkan uraian tersebut peneliti berupaya melakukan penelitian di SD Negeri 101831 Bintang Meriah, pada peserta didik kelas III. Hal tersebut dilakukan dengan mengkaji media pembelajaran *scramble* sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 101831 Bintang Meriah dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Scramble* Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas III SD Negeri 101831 Bintang Meriah Tahun Ajaran 2022/2023**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka yang menjadi permasalahannya yaitu:

1. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantunya dan menumbuhkan minat belajar siswa tersebut di dalam kelas .
2. Siswa kurang minat di dalam proses , Pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik perhatian siswa guru hanya menggunakan metode ceramah di dalam kelas sehingga pembelajaran di dalam kelas membosankan
3. Peserta didik masih kesulitan memahami materi di dalam kelas

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah di atas maka masalah yang timbul cukup kompleks sehingga tidak memungkinkan untuk membahas semua masalah yang ada. Maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran IPS di kelas III Sd Negeri 101831 Bintang Meriah

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran IPS di kelas III SD Negeri 101831 Bintang Meriah ?
2. Bagaimana tingkat Kepraktisan media pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran IPS di kelas III SD Negeri 101831 Bintang Meriah ?

1.5. Tujuan Penelitian

Pada rumusan masalah yang peneliti paparkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media *scramble* pada mata pelajaran IPS di kelas III SD Negeri 101831 Bintang Meriah
2. Untuk mengetahui tingkat Kepraktisan media *scramble* pada mata pelajaran IPS di kelas III SD Negeri 101831 Bintang Meriah

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai setelah melakukan penelitian ini adalah

1. Bagi peserta didik

Pengembangan Media Pembelajaran *Scramble* ini diharapkan dapat

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di berikan juga membantu siswa untuk aktif dan senang dalam pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran *scramble*

2. Bagi pendidik

Media *scramble* ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam mengembangkan media *scramble*

3. Bagi peneliti

a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan media *scramble*

b. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyajikan media pembelajaran yang lebih menarik lagi agar peserta didik lebih semangat lagi dalam proses belajar di kelas

