

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan atau edukasi belajar adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berlandaskan undang-undang. Pendidikan sendiri memiliki tujuan utama untuk menjadi media dalam melakukan pengembangan potensi dan mencerdaskan manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan dalam suatu negara dapat dikatakan sebagai salah satu hal yang sangat penting untuk diperhatikan dan ditingkatkan. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diterapkan pada tingkat satuan pendidikan dasar maupun menengah. Pembelajaran IPS disekolah dasar mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan permasalahan permasalahan sosial yang terjadi dilingkungan masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan agar peserta didik mampu menjadi warga negara yang baik, serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk lebih peka terhadap permasalahan-permasalahan sosial yang terjadi dimasyarakat dan diharapkan peserta didik mampu mengatasi atau memecahkan suatu permasalahan yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Tujuan lain dalam pembelajaran IPS juga dikemukakan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Nursalam, 2016 :21) menyebutkan bahwa Tujuan pendidikan IPS tidak dapat dilepaskan dari tujuan pendidikan nasional, yaitu membentuk manusia yang berkualitas yang mampu mengembangkan diri sebagai manusia indonesia yang sehat jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kreatif dan tanggung jawab, bersikap demokratis dan penuh tenggang rasa, berbudi pekerti yang luhur, mencintai sesama dan bangsanya berdasarkan pancasila dan UUD 1945.

Dilihat secara langsung realita di lapangan masih banyak anak-anak yang lebih mengutamakan bermain daripada belajar. Hal ini tentu akan berdampak pada hasil belajar yang akan diperoleh anak tersebut. Bermain bagi anak-anak merupakan hal yang wajar. Namun, mereka juga harus bisa membagi waktu antara bermain, belajar, ataupun belajar sambil bermain. Maka dari itu peran orang tua sangat penting disini dalam mengatur dan

mengawasi seluruh kegiatan anaknya. Orang tua bisa membuat jadwal teratur bagi anaknya agar anak terbiasa hidup dengan teratur dan menjadi orang yang disiplin waktu dan membantunya menjadi lebih mandiri. Sebagai seorang pendidik dan pengajar, guru tidak hanya menyampaikan informasi saja, tetapi masih banyak kegiatan yang dilakukan guru agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan menyenangkan. Guru akan mempersiapkan strategi, metode, teknik, taktik yang dapat diterapkan didalam kelas. Sebelum mempersiapkan itu semua, guru tentunya akan memahami setiap karakteristik siswa-siswanya. Sebagaimana kita ketahui bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, dan lainnya, guru harus mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswanya, sehingga pelajaran dapat dengan mudah mereka terima dan bisa mengurangi atau menghilangkan rasa bosan dalam diri siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dikelas III SD Negeri 067243 medan selayang ternyata masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami suatu materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya, salah satunya pada materi pelajaran IPS, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan tujuan pembelajaran IPS belum tercapai, hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode konvensional dimana dalam proses pembelajarannya guru hanya berceramah dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa sehingga siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajarannya, serta siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajarannya sehingga siswa menjadi pasif. Hal ini disebabkan karena materi pelajaran IPS dianggap sulit dan terlalu banyak hafalan, sehingga pembelajarannya kurang menarik perhatian siswa. Banyak permasalahan yang muncul ketika proses kegiatan pembelajaran IPS berlangsung, diantaranya yaitu ada siswa yang selalu merasa jenuh, bosan, mengantuk, dan masih banyak lagi permasalahan yang lainnya. Hal tersebut menyebabkan suasana pembelajaran tidak kondusif.

**Tabel 1.1 Nilai Ujian Harian IPS Siswa Kelas III
SD 067243 Medan Selayang**

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
70	≥ 70	5 Orang	25,0%
	< 70	15 Orang	75,0%
Jumlah		20 Orang	100%

Sumber :Wali Kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang

Berdasarkan Tabel 1.1 bahwa nilai yang diperoleh siswa belum semuanya mencapai ketuntasan minimal (KKM), yang sudah ditentukan yaitu 70. Secara keseluruhan yang tuntas hanya 5 orang yaitu 25,0% siswa dan yang tidak tuntas 15 orang yaitu 75,0%. Hal ini berarti hasil belajar siswa masih kurang maksimal terbukti dari jumlah 20 orang siswa hanya 5 orang yang tuntas.

Solusi untuk memecahkan suatu permasalahan tersebut yaitu salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan juga harus sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPS di SD adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Scramble* dimana dalam model pembelajaran ini, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajarannya dan juga siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan saat mengikuti kegiatan pembelajarannya, karena model pembelajaran tipe *Scramble* ini merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, dimana dalam proses pembelajarannya menggunakan metode permainan anak-anak yang didalamnya terdapat soal-soal serta lembar jawaban dengan kata atau kalimat yang telah diacak dan selanjutnya siswa ditugaskan untuk menyusun kata atau kalimat tersedia, sehingga menjadi suatu kata atau kalimat yang bermakna.

Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, tentunya akan mempermudah siswa dalam memahami suatu materi yang dipelajarinya serta membangkitkan motivasi belajar siswa. Menurut Robert B. Taylor (Miftahul Huda, 2015:303) dalam menyatakan bahwa "*Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan kecepatan berpikir siswa". Sehubungan dengan hal tersebut tentunya akan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dan juga pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan berkesan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 067243 Medan Selayang**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang muncul dalam proses berfikir kreatif siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 067243 Medan Selayang adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS
2. Siswa kurang paham akan materi pelajaran akan materi yang disampaikan guru

3. Siswa kurang aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung
4. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa mudah bosan pada saat pembelajaran berlangsung

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi permasalahan yang ada. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, saat ini menurunnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal tersebut ditunjukkan saat proses belajar siswa cenderung jenuh dan kurang aktif, dalam penelitian ini rumusan masalah yang diambil adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Scramble* pada kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Scramble* kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 067243 Medan Selayang ?
3. Apakah terdapat pengaruh model *scramble* terhadap hasil belajar kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 067243 Medan Selayang?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* proses belajar di kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 067243 Medan Selayang
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *scrambel* proses belajar kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 067243 Medan Selayang
3. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 067243 Medan Selayang

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Untuk menambah pengetahuan tentang pembelajaran *scramble* yang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini akan memberikan bantuan pada siswa untuk lebih kreatif dan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi mudah, menyenangkan serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.

3. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman dalam menganalisis penelitian sejenis.

4. Bagi Sekolah

Memberikan masukan berupa pengetahuan tentang seberapa besar pengaruh berfikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran IPS.

