

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap dan keterampilan dalam upaya mendewasakan manusia itu sendiri. Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang dilakukan guru untuk mempengaruhi anak didik agar mempunyai perilaku dengan cita-cita yang diinginkan (Sahal Imam Ma'ruf, 2016). Hal ini diperkuat dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa : “Pendidikan adalah usaha sadar yang berfungsi mengembangkan watak, pengetahuan dan kemampuan peserta didik yang berguna bagi bangsa dan negara”. Tujuan pendidikan peserta didik mampu berkehidupan sosial dengan lingkungan masyarakat yang termuat dalam mata pelajaran IPS (Rahmad, 2016).

Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam segala jenis kehidupan manusia dan sistem pendidikan indonesia karena IPS diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan serta kemampuan dalam berinteraksi sosial di masyarakat. Hal ini diperkuat dengan peraturan Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 bahwa mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Melalui mata

pelajaran IPS siswa diharapkan dapat memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya.

Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan IPS pada dasarnya membina peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir tinggi, keterampilan, dan memiliki kesadaran yang tinggi serta tanggung jawab yang kuat terhadap kesejahteraan masyarakat, bangsa dan negara (Anshori, 2014). Berdasarkan beberapa kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran di sekolah.

Pada proses pembelajaran yang ideal terdapat interaksi yang dilakukan oleh siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungannya. Dengan adanya interaksi tersebut untuk bisa mendapatkan perubahan pada siswa yang dapat diketahui berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memiliki pengalaman belajarnya (Sudjana, 2016). Hasil belajar tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, dan penghargaan (Supardi, 2015).

Dengan demikian, hasil belajar siswa meliputi segala hal perubahan yang terjadi pada diri siswa yang mencakup kemampuan yang melibatkan aspek-aspek tertentu sebagai hasil proses pembelajaran siswa. Nyatanya, hasil belajar IPS di sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sa'adah, dkk 2022), mengemukakan bahwa

rendahnya hasil belajar IPS di karenakan kurangnya atau minimnya variasi metode pembelajaran yang bisa menarik minat belajar siswa. Bagi kebanyakan siswa metode yang digunakan guru hanya ceramah saja. Sehingga membuat siswa jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran IPS yang terjadi selama ini, di SDN 88 Singkawang masih belum terlaksana dengan baik, hal ini didapat dari hasil prariset yang dilakukan peneliti pada tanggal 26 Maret 2024. Berdasarkan prariset terdapat beberapa permasalahan di kelas dalam proses pembelajaran IPS seperti suasana proses pembelajaran di kelas kurang menyenangkan hal ini terlihat dari siswa masih pasif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran monoton dan terpusat pada guru saja hal ini pula terlihat dari siswa yang sibuk ngobrol dengan teman sebelahnya. Sehingga ketuntasan hasil belajar siswa rendah hal ini di buktikan dengan dokumen ulangan akhir semester 1 kelas III mata pelajaran IPS. Di mana ketuntasan hasil belajar IPS siswa kelas III masih di bawah KKM 60 yang ditetapkan oleh sekolah di mana siswa yang mencapai KKM sebesar 32,73% sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM sebesar 67,27%.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk mengatasinya terdapat metode-metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dapat diterima baik oleh siswa dan siswa mendapat hasil yang baik dari pembelajaran tersebut (Sahara dkk, 2022).

Terdapat beberapa jenis metode pembelajaran salah satunya metode pembelajaran *scramble* pada proses pembelajaran IPS.

Metode *scramble* siswa akan lebih menikmati pelajaran dalam bentuk lomba yang memperhitungkan kecepatan menyelesaikan soal yang diberikan dan ketepatan jawaban yang diaplikasikan dengan mencocokkan huruf yang telah diacak sebelumnya (Yuandita dkk, 2017). Metode *scramble* adalah metode pembelajaran dengan pertanyaan dan jawaban dalam kertas menarik. Penerapannya memanfaatkan kecakapan kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang di tulis dalam kertas tersebut (Hakim, 2021).

Melalui penerapan metode pembelajaran *scramble* bukan hanya guru yang berperan aktif tetapi siswa juga berperan aktif yang mana guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran IPS. Metode pembelajaran ini juga berpengaruh pada konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa serta mengajak siswa untuk mencari jawaban yang masih acak menjadi suatu kata yang bermakna. Sehingga, siswa merasa tidak bosan dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun langkah-langkah metode pembelajaran *scramble* (a) guru menyajikan materi sesuai topik, (b) setelah selesai menjelaskan materi sesuai topik, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya, (c) guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal, (d) siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru, (e) guru mengecek durasi

waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa, (f) jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik siswa yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu, (g) guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar. (h) guru memberi apresiasi kepada siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar (Sabri, 2017).

Penelitian yang mendukung metode pembelajaran *scramble* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yuandita, dkk (2017) menunjukkan bahwa adanya pengaruh hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS melalui metode pembelajaran *scramble*. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bahjatun Nisa dan Sabri, (2017) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar kompetensi pengetahuan IPS siswa melalui penerapan metode pembelajaran *scramble*.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti ingin menggunakan metode pembelajaran *scramble* untuk melihat seberapa pengaruh metode *scramble* terhadap hasil belajar kognitif. Karena dengan menggunakan metode *scramble* dapat membuat siswa berkonsentrasi dan berpikir cepat. Siswa tidak hanya disuruh menjawab pertanyaan tetapi dilatih untuk menerka dengan cepat jawaban yang masih acak kemudian di susun menjadi kata atau kalimat yang bermakna. Berkaitan dengan hal tersebut maka peneliti ingin melakukan

penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas III SDN 88 Singkawang”

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Guru kelas III SDN 88 Singkawang melakukan pembelajaran secara langsung.
- b. Siswa kelas III SDN 88 Singkawang pasif dalam proses pembelajaran IPS.
- c. Suasana pembelajaran di kelas III SDN 88 Singkawang yang kurang menyenangkan.
- d. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III SDN 88 Singkawang pada mata pelajaran IPS

2. Rumusan Masalah

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif IPS pada siswa kelas eksperimen dengan metode *scramble* dibandingkan siswa kelas kontrol metode konvensional pada kelas III SDN 88 Singkawang?
- b. Seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar IPS pada kelas III SDN 88 Singkawang?

C. Tujuan Penelitian

Bedasarkan uraian tentang permasalahan penelitian, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif pada siswa kelas eksperimen dengan metode *scramble* dibandingkan siswa kelas kontrol metode konvensional pada kelas III SDN 88 Singkawang.
- b. Mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III SD Negeri 88 Singkawang.

D. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi dunia pendidikan khususnya melihat pengaruh hasil belajar kognitif dengan menggunakan metode pembelajaran *scramble* pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa kelas III SD Negeri 88 Singkawang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dalam hal ini, diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam mengajar

khususnya dalam menggunakan metode pembelajaran *scramble* dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Siswa

Dalam hal ini, diharapkan siswa dapat belajar secara optimal dan dapat mendapatkan hasil yang baik melalui penggunaan metode pembelajaran *scramble* sehingga tercapainya tujuan yang diinginkan.

c. Bagi Sekolah

Dalam hal ini, diharapkan dapat menjadi bahan acuan akan pentingnya penggunaan metode pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik.

c. Bagi Peneliti

Dapat memberikan tambahan pengalaman dan wawasan pengetahuan peneliti dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya melalui metode pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

d. Bagi peneliti lain

Diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan masukan akan pentingnya penggunaan metode pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa. serta dapat menjadi sumbangan pengetahuan dan referensi bacaan teman-teman khususnya teman-teman mahasiswa PGSD.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan yang akan di teliti dalam sebuah penelitian agar dapat memudahkan untuk mencari informasi yang berhubungan dengan penelitian. Menurut Sugiyono, variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Rosdianto: 2017). Adapun dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas (Variabel X)

Variabel ini adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *scramble*

2. Variabel Terikat (Variabel Y)

Variabel ini merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah hasil belajar kognitif IPS siswa.