

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan merupakan “proses pelatihan untuk membantu manusia dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, pikiran, karakter maupun potensi diri khususnya lewat persekolahan formal” *webster’s New Word Dictionary* Sagala (2007: 1), sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Menurut Undang-undang RI Nomor 20 tahun 3003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 bahwa :

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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan tersebut. Pendidikan mencakup pembelajaran dan pengajaran. dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa komponen, dua diantaranya adalah guru dan siswa. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus berperan secara aktif, diantaranya dalam hal mendorong siswa untuk aktif belajar dan memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya pembelajaran. Terbukti dalam proses pembelajaran siswa

kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Siswa hanya sebagai obyek saja dan tidak adanya umpan balik. Proses pembelajaran di dalam kelas lebih banyak diarahkan kepada kemampuan menghafal informasi. Siswa dipaksa untuk mengingat dan menumpuk berbagai informasi tanpa dituntut untuk dapat menemukan informasi tersebut berdasarkan proses penemuan mereka sendiri. Hal ini menjadikan siswa kaya secara teori tetapi sangat miskin dalam aplikasi.

Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar menemukan jawaban atau pemecahan masalah untuk menyimpulkan suatu materi yang relevan. Siswa dapat diarahkan untuk membentuk kelompok dan berdiskusi dengan kelompoknya dalam menemukan suatu informasi atau materi pelajaran IPS tentang koperasi menurut pikiran dan hasil diskusi kelompok mereka. Sehingga siswa dapat menemukan suatu ilmu atau pengetahuan dengan lebih bermakna.

Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran IPS masih banyak digunakan oleh guru. Dalam metode ini siswa cenderung pasif karena dalam mempelajari ilmu sebagian besar diperoleh dari guru, siswa tidak diberi kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri siswa hanyalah sebagai pendengar saja.. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD N 02 POJOK bahwa metode yang sering digunakan oleh guru khususnya dalam pembelajaran IPS adalah metode ceramah. Disinilah menyebabkan siswa cenderung pasif, dan tidak dapat memahami materi

pelajaran IPS dengan baik, sehingga hasil belajar IPS pun rendah (tidak memenuhi KKM). Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, yang akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah metode *Scramble*. Metode ini merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada proses belajar dalam kelompok, bukan mengerjakan sesuatu bersama kelompok. Dalam metode pembelajaran ini guru akan membantu siswa menemukan dan saling berinteraksi antara satu sama lain. Dengan model pembelajaran ini diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa dan pada akhirnya siswa dapat menemukan banyak hal yang menarik dalam pembelajaran IPS.

Metode *Scramble* merupakan salah satu strategi pembelajaran motivasional yang diyakini mampu meningkatkan motivasi maupun prestasi siswa dalam belajar. Metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Koperasi melalui Metode *Scramble* pada Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Pojok Kecamatan Mojogedang Kabupaten Karanganyar “.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri 02 Pojok masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. IPS merupakan materi pelajaran yang kompleks dan memerlukan tingkat pemahaman yang tinggi.
3. Pembelajaran *Scramble* merupakan metode pembelajaran untuk melatih siswa lebih aktif, kreatif untuk menemukan jawaban, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.
4. Pemahaman siswa terhadap suatu materi akan berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari tujuan, serta untuk menghindari adanya kesalahan dalam pembahasan dan penafsiran judul maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran *Scramble* yang menekankan pada pelatihan soal yang disertai pilihan jawaban yang tersedia dengan jalan siswa diharapkan dapat berfikir kritis.
2. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah Ilmu Pengetahuan Sosial.

3. Faktor yang diteliti adalah meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Koperasi.
4. Penelitian diharapkan dapat mengubah dan mendorong siswa untuk menemukan jawaban yang cocok melalui kartu soal yang di buat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang terjadi dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) saat ini adalah menurunnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal tersebut ditunjukkan dengan menurunnya nilai rata-rata ulangan harian maupun ulangan Umum Semester tahun pelajaran 2009 / 2010 kemarin.

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang diambil adalah "Apakah melalui metode *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi Koperasi pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Pojok Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2010/2011?".

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan dan mengimplementasikan Metode *Scramble* sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah, "Untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar IPS materi Koperasi melalui pembelajaran metode *Scramble* pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Pojok Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2010/2011".

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pembaca, khususnya para guru dan calon guru. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian – penelitian yang menggunakan metode *Scramble*.
- b. Memberikan gambaran yang jelas pada guru tentang metode *Scramble* dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

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

b. Bagi guru

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

c. Bagi sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dengan masukan dan perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat

meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada khususnya dan dapat meningkatkan kualitas sekolah pada umumnya.