

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Secara umum pengertian pendidikan adalah proses perubahan atau pendewasaan manusia, berawal dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak biasa menjadi biasa, dari tidak paham menjadi paham dan sebagainya. Pendidikan itu bisa didapatkan dan dilakukan dimana saja, bisa di lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga, dan yang penting untuk diperhatikan adalah bagaimana memberikan atau mendapat pendidikan dengan baik dan benar, agar manusia tidak terjerumus dalam kehidupan yang negatif. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup negara, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Dengan pendidikan kehidupan manusia menjadi terarah.

Menurut Ramadani (2014: 2) untuk tercapainya tujuan Pendidikan Nasional tersebut, telah ditempuh berbagai upaya oleh pemerintah. Upaya-upaya tersebut hampir mencakup seluruh komponen pendidikan seperti pengadaan buku-buku pelajaran, peningkatan kualitas guru, proses pembelajaran, pembaharuan kurikulum, serta usaha lainnya yang berkaitan dengan kualitas pendidikan.

Menurut Mikarsa (2007: 1.6) dalam proses pendidikan terjadi proses perkembangan. Pendidikan bukanlah proses memaksakan kehendak guru kepada peserta didik, melainkan upaya menciptakan kondisi yang kondusif bagi perkembangan anak, yaitu kondisi yang memberi kemudahan kepada anak untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dalam proses pendidikan anak aktif mengembangkan diri dan guru aktif membantu menciptakan kemudahan untuk perkembangan yang optimal.

Menurut Berk (1998) dalam Darmasyah (2010: 21) strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah pola berpikir dan arah berbuat yang diambil guru dalam memilih dan menerapkan cara-cara penyampaian materi sehingga mudah

dipahami siswa dan memungkinkan tercapainya suasana pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa.

Dari hasil wawancara dengan guru dalam pembelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 01 Bolong diketahui bahwa minat belajar siswa memang masih rendah dan belum mencapai standar yang ditentukan sekolah tersebut. Hal ini disebabkan masih banyak siswa yang menghafal materi tanpa memahami sehingga siswa cepat lupa akan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan permasalahan tersebut tampaknya perlu adanya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa. Untuk meraih minat belajar yang tinggi, tidak hanya dengan menghafal teori-teori yang berkaitan tentang materi IPS tapi juga memahami setiap materi sehingga konsep-konsep dalam pembelajaran IPS dapat diingat, diterapkan, dan dapat membantu siswa berfikir kritis pada saat diberikan suatu permasalahan.

Hal ini dapat ditingkatkan dengan membentuk kelompok-kelompok belajar pada saat diadakannya diskusi kelas. Dalam kelompok-kelompok belajar siswa bisa bermain sambil belajar dengan teman-temannya. Hal ini karena anak dalam usia sekolah dasar selalu mempunyai keinginan-keinginan untuk bermain. Maka dari itu, dalam pembelajaran IPS perlu menyelipkan permainan agar siswa tidak jenuh dan tidak tegang dalam belajar. Salah satu strategi yang bersifat permainan adalah strategi *scramble* berbantuan kartu jawaban acak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas IV SD Negeri 01 Bolong diketahui bahwa pembelajaran IPS di kelas masih lebih banyak terpusat pada guru, sehingga mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa di kelas. Rendahnya minat belajar siswa di kelas menimbulkan kejenuhan bagi siswa sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar IPS.

Strategi *scramble* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS. *Scramble* merupakan strategi pembelajaran bermain sambil belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat menghilangkan rasa bosan siswa dalam belajar. Sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik minat siswa untuk belajar IPS. Untuk mendukung

proses pembelajaran dengan strategi *scramble*, diperlukan suatu media yang dapat meningkatkan minat belajar IPS. Salah satu media yang dapat mendukung keberhasilan strategi *scramble* adalah dengan menggunakan media visual.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Minat Belajar IPS Melalui Penerapan Strategi *Scramble* Dengan Media Visual Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Bolong Tahun Ajaran 2015/2016”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru kurang inovatif dalam proses pembelajaran.
2. Guru kurang kreatif dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Guru masih menggunakan metode ceramah.
4. Minat belajar siswa rendah dalam pembelajaran IPS.
5. Proses pembelajaran IPS sangat monoton.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dalam suatu penelitian agar tercapai sasaran yang ditinjau dan sesuai dengan tujuan penulisan, maka perlu adanya penulisan. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Peningkatan minat belajar IPS dalam pembelajaran dibatasi pada pokok penggunaan *scramble* kata dan *scramble* kalimat.
- 2) Peningkatan minat belajar IPS dalam pembelajaran dibatasi pada pokok penggunaan media visual (gambar representasi).
- 3) Peningkatan minat belajar IPS dalam pembelajaran dibatasi pada pokok bahasan kenampakan alam dan kenampakan buatan.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan strategi *scramble* dengan media visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 01 Bolong tahun ajaran 2015/2016?
2. Apakah penerapan strategi *scramble* dengan media visual dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 01 Bolong tahun ajaran 2015/2016?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk peningkatan minat belajar IPS melalui penerapan strategi *scramble* dengan media visual pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Bolong Tahun Ajaran 2015/2016.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian secara umum adalah untuk pengembangan ilmu terutama pada peningkatan minat belajar IPS melalui strategi *scramble* dengan media visual, sebagai bentuk inovasi menuju pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Manfaat penelitian secara teoritis adalah digunakan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran di kelas.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

- 1) Siswa senang dan aktif dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *scramble* dengan media visual.
- 2) Siswa memahami dan dapat menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.

##### b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru dalam proses pembelajaran IPS.
- 2) Memberikan informasi kepada guru yang bersangkutan dalam peningkatan kreativitas pembelajaran.

c. **Bagi Sekolah**

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.