

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan serta menelaah masalah yang ada di masyarakat maupun gejala alam yang ada di sekitarnya. Menurut Susanto (Usman, 2015: 17) mengungkapkan bahwa IPS merupakan gabungan dari berbagai ilmu sosial untuk memberi pengetahuan kepada siswa, baik ditingkat dasar maupun menengah. Dengan demikian, IPS merupakan gabungan dari berbagai ilmu sosial untuk memberi pengetahuan kepada siswa, agar mampu mengatasi segala masalah di masyarakat maupun gejala alam yang ada di sekitarnya.

Mata pelajaran IPS di sekolah bertujuan untuk memberikan siswa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai agar mereka dapat mengenali dengan baik berbagai permasalahan sosial yang ada di sekitarnya. Menurut Trianto (2012: 176) tujuan IPS adalah untuk melatih siswa untuk mengetahui masalah yang ada di lingkungan sekitarnya, sehingga mereka mampu menghadapi masalah yang terjadi pada diri mereka sendiri maupun di masyarakat. Permasalahan sosial yang terjadi seperti tawuran pelajar, aksi demo dan sebagainya. Sehingga dengan memahami permasalahan sosial yang ada, mereka dapat mengatasi setiap masalah sekaligus dapat mengambil keputusan yang tepat, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain.

Dalam pembelajaran IPS, peran guru sangat penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Guru diharapkan lebih kreatif saat menyajikan materi pelajaran. Oleh karena itu, guru perlu terampil dalam meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang diimplementasikan dengan tepat, akan memberikan dampak positif dalam kegiatan pembelajaran.

Namun berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 1 Bulango Selatan selama tiga bulan (Agustus-Oktober tahun 2017), diperoleh fakta berupa

pelaksanaan proses pembelajaran IPS tidak selalu berjalan dengan baik. Hal ini tampak pada berbagai permasalahan yang muncul diantaranya pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini tampak pada perilaku siswa yang mayoritas didominasi bermain saat proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran IPS masih berpusat pada guru. Hal yang demikian kurang melibatkan peran siswa dalam setiap proses penyajian pembelajaran. Sehingga siswa merasa bosan, terlambat mengerjakan tugas dengan tepat waktu dan masih bermain di dalam kelas. Hal yang demikian tentu dipengaruhi oleh faktor-faktor yang membuat pembelajaran IPS di kelas IV kurang efektif. Faktor tersebut adalah faktor eksternal. Salah satu indikator dari faktor eksternal ini adalah metode pembelajaran. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru tidak lepas pada metode konvensional. Metode ini baik diterapkan dalam pembelajaran IPS, tetapi alangkah jauh lebih baik jika guru dapat memvariasikan metode pembelajaran dengan bermain, mengingat usia siswa SD khususnya kelas IV berada pada tahap konkret operasional, fase dimana siswa membutuhkan benda-benda nyata dan perilakunya masih didominasi oleh kegiatan bermain.

Dalam pembelajaran guru hendaknya memilih metode pembelajaran yang memasukkan unsur permainan di dalamnya. Karena dengan bermain siswa tidak hanya dapat menikmati permainan saja namun permainan tersebut secara langsung memberikan pengalaman yang mendidik sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan kerucut pengalaman Dale (Sudjana, 2009: 109) yang menempatkan permainan dalam tingkatan pertama paling bawah (konkret) dan tergolong ke dalam fase berbuat.

Banyak metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS dan dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran di sekolah. Metode pembelajaran adalah suatu cara untuk menerapkan suatu rencana yang telah disusun guru dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode juga dapat diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif. Salah satu metode

yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah metode *scramble*. Metode *scramble* merupakan sejenis permainan sehingga sesuai untuk diterapkan di SD.

Dalam mempelajari IPS akan lebih menyenangkan dengan menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh guru, sehingga metode *scramble* sangat cocok digunakan guru dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode *scramble* akan timbul timbal balik antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Metode *Scramble* dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- a. Pembelajaran IPS di kelas IV SDN 1 Bulango Selatan masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa dalam setiap proses penyajian pembelajaran.
- b. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN 1 Bulango Selatan. Contohnya mayoritas siswa bermain saat pembelajaran IPS berlangsung.
- c. Metode pembelajaran IPS di kelas IV yang diterapkan guru belum efektif. Karena sesuai studi pendahuluan yang dilakukan, guru masih menggunakan metode yang bersifat konvensional dan kurang memadukan ataupun memvariasikan dengan metode pembelajaran lainnya dalam pembelajaran IPS.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan metode *scramble* efektif dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN 1 Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango ?”

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *scramble* dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN 1 Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango”

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian diharapkan dapat meningkatkan keterampilan pembelajaran dan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan serta bermanfaat untuk memperkuat teori bahwa dengan menggunakan metode *scramble* proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

1.5.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengembangkan perbaikan dan keberhasilan proses pembelajaran di Sekolah Dasar dengan menggunakan metode *scramble*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS di kelas IV, karena dapat memadukan unsur bermain yang nyata dengan usia siswa SD. Selain itu, penelitian ini dapat melatih guru untuk memvariasikan beragam metode pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS di SD.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti tentang penggunaan metode *scramble* dalam pembelajaran IPS khususnya di kelas IV SDN 1 Bulango Selatan. Selain itu penelitian ini pula dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian yang sama kepada peneliti selanjutnya.