

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam undang-undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 (2003), yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian melalui pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas kehidupan pribadi maupun masyarakat, serta mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan profesional (Triana Ramadani K, et al. 2014:2).

Pendidikan adalah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Pendidikan di Indonesia terbagi dalam tiga jalur, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan non-formal. Salah satu bentuk pendidikan formal adalah pendidikan yang diselenggarakan di sekolah. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik (Trianto, 2009: 1).

Berbagai upaya telah di tempuh oleh pemerintah untuk tercapainya tujuan Pendidikan Nasional, Upaya-upaya tersebut hampir mencakup seluruh komponen pendidikan seperti pengadaan buku-buku pelajaran, proses pembelajaran, peningkatan kualitas guru, pembaharuan kurikulum, serta usaha lainnya yang berkaitan dengan kualitas pendidikan.

Menurut Wina Sanjaya (2010:26) bahwa Pembelajaran adalah proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa baik dari dalam diri (minat, bakat, dan lain-lain) maupun dari luar diri siswa (lingkungan, sarana, dan lain-lain) dalam mencapai tujuan belajar tertentu. Sedangkan pengajaran merupakan praktik memberikan informasi untuk proses pembelajaran (Miftahul Huda, 2014: 6). Pembelajaran sebagai suatu proses kerja sama, tidak hanya terfokus pada kegiatan guru atau kegiatan siswa saja, namun guru dan siswa harus saling berkeja sama memiliki usaha kesadaran dan pemahaman dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tentu saja tidak terlepas dari proses belajar mengajar sebagai kegiatan utama di sekolah. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar yaitu pemilihan dan penerapan model-model pembelajaran. Sampai sekarang masih banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Hal ini terjadi dikarenakan metode yang di gunakan guru dalam mengajar kurang mendorong siswa untuk belajar (Sitorus, 2011: 1).

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Guru harus berupaya membangkitkan semangat belajar siswa terhadap materi pelajaran. Sering kali siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran salah satu penyebabnya adalah karena model pembelajaran yang di terapkan oleh guru kurang dapat membuat siswa aktif atau sering disebut metode konvensional, menimbulkan rasa bosan bahkan ada siswa yang mengantuk ketika kegiatan belajar berlangsung sehingga mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menurun (Sitorus, 2011: 1)

Dewasa ini, telah terjadi pergeseran pola sistem mengajar yaitu dari guru yang mendominasi kelas menjadi guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus menciptakan kondisi belajar yang aktif dan kreatif. Kegiatan pembelajaran harus menantang, menyenangkan,

mendorong eksplorasi memberi pengalaman sukses, dan mengembangkan kecakapan berfikir siswa (Dimiyati, 2006:116).

“Pembelajaran yang berkualitas akan tercapai apabila guru menguasai, media pembelajaran yang sesuai dengan materi, teknik penyajian materi atau metode yang tepat” Hidayat (2008:7.5). Salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari *instruction*, seperti pendapat Gagne dalam Wina Sanjaya (2010:27) bahwa mengajar atau *teaching* merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*), dimana peran guru lebih diarahkan pada bagaimana guru merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran guru harus bisa merancang berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia sesuai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Namun dalam pelaksanaannya tidak selalu berjalan sesuai rencana, terdapat berbagai permasalahan, untuk itu guru berusaha agar dapat memecahkan permasalahan dalam proses pembelajarannya.

Banyak faktor yang menjadi penyebab permasalahan tersebut, diantaranya minat belajar siswa yang rendah. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru dengan menumbuhkan minat belajar siswa. Menurut Yudrik Jahja (2011: 212) menyebutkan ada 4 efek minat yang dapat mempengaruhi anak yaitu: 1) minat mempengaruhi bentuk dan intensitas cita-cita, 2) minat dapat dan berfungsi sebagai tenaga pendorong yang kuat, 3) prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas minat seseorang, 4) minat yang terbentuk masa kanak-kanak sering kali menjadi minat seumur hidup, karena minat menimbulkan kepuasan.

Dengan demikian minat berpengaruh besar dalam kehidupan seseorang seumur hidup untuk mencapai cita-cita. Anak-anak menunjukkan minat belajar mereka dengan keinginan untuk diajar atau belajar sendiri. Rendah tingginya minat akan mempengaruhi hasil belajar siswa, jika minat belajar siswa tinggi, maka pembelajaran akan berjalan

dengan baik, sebaliknya jika minat belajar siswa rendah, maka kualitas pembelajaran juga masih rendah, dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Yudrik Jahja (2011: 63) menyebutkan bahwa minat merupakan suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang. Minat berhubungan dengan sesuatu menguntungkan dan dapat menciptakan kepuasan bagi dirinya.

Dalam pembelajaran khususnya di sekolah menengah pertama pada kelas tujuh minat anak untuk bermain masih sangat tinggi sehingga guru perlu memilih metode pembelajaran yang memasukkan unsur permainan di dalamnya. Seto dalam Dadan Djuanda (2006: 86) mengungkapkan bahwa bermain dapat dikembangkan menjadi semacam alat untuk mengaktualisasikan potensi-potensi kritis pada diri anak, mempersiapkan fungsi intelektual, aspek emosi dan sosialnya. Oleh karena itu, sebagai guru diharapkan dapat mengaransemen pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan bermain diharapkan tidak hanya kesenangan dan dinikmati saja namun dapat bersifat mendidik agar menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas VII di SMP Negeri 2 Lembang, sebagian siswa terlihat kurang berminat ketika pembelajaran IPS berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan perilaku siswa yang berbicara dengan teman ataupun asik sendiri dengan kegiatan yang dilakukan, siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut diduga karena siswa merasa bosan karena penggunaan metode yang digunakan guru saat pembelajaran IPS berlangsung. Metode yang biasanya digunakan guru dalam pembelajaran IPS dikelas adalah metode ceramah. Metode ceramah yang digunakan adalah guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas, kemudian siswa memperhatikan buku bacaan yang menjadi panduan guru, diakhiri dengan penugasan di buku paket. Dengan memperhatikan materi pembelajaran IPS yang cakupannya cukup luas, metode ceramah dianggap paling tepat oleh guru. Perilaku siswa tersebut menunjukkan minat belajar IPS siswa yang rendah, seperti dikemukakan oleh Muhibbin Syah (2011: 146) bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, dapat

berupa perasaan senang terhadap IPS, perhatian terhadap IPS, aktivitas atau partisipasi dalam pembelajaran IPS. Sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa dapat berupa peranan guru khususnya pada metode mengajar guru.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Mendiknas, 2011:17). Ditambahkan oleh Ahmad Susanto (2013:137) bahwa “IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar menengah”. Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang berkaitan dengan isu sosial dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik. Tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah untuk melengkapi siswa dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai agar mereka dapat mengenali dengan baik berbagai permasalahan sosial yang ada disekitarnya. Diharapkan juga seseorang dapat merumuskan dan memilih alternatif pemecahan melalui proses pengambilan keputusan yang tepat baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain. Standar kompetensi yang diajarkan pada mata pelajaran IPS SMP kelas VII adalah Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam dengan tujuan pembelajaran diantaranya mengidentifikasi periodisasi masa praaksara, mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha, mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Islam. Pada materi “Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam” siswa belajar menggunakan teks bacaan yang cukup banyak. Keadaan seperti ini diduga dapat membuat minat siswa belajar IPS menjadi rendah.

Banyak media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa di sekolah. Media dapat diartikan sebagai alat

pembelajaran dalam proses yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif. Media-media pembelajaran yang ada seperti: *Kahoot*, *Sketchbook*, *Mind map*, *Scramble*, dan lain-lain. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah media *scramble tebak kata*. *Tebak kata* merupakan jenis permainan berupa kegiatan menyusun kembali atau mengurutkan suatu struktur bahasa yang sebelumnya sudah diacak untuk disusun kembali.

Menurut Soeparno (1988: 76-79) macam-macam *scramble* yang kita kenal diantaranya: *scramble* kata, *scramble* kalimat, *scramble* paragraf, dan *scramble* wacana. Dengan menggunakan media ini, selain siswa diajak berlatih menerka jalan pikiran penulisan aslinya, juga mengajak anak untuk berkreasi dengan susunan baru yang mungkin lebih baik dari susunan awal.

Berdasarkan hasil riset tentang penggunaan media *scramble* oleh Rizka Restu Ambarwati tahun 2010 terbukti dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar IPS di kelas VII SMPN 1 Tambak Banyumas. Hasil presentase rata-rata indikator motivasi belajar dan aktivitas belajar mengalami kenaikan pada siklus II. Dari penelitian yang telah dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *scramble* dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar IPS siswa.

Hasil penelitian lain digunakan sebagai pertimbangan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan penerapan media *Scramble*. Hasil penelitian Sanjai Kusuma (2011) menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dari sebelum tindakan sebesar 55% dan setelah tindakan ada peningkatan menjadi 78%. Penelitian lain oleh Eni Dwiyarningsih (2011) menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknik *scramble* wacana dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V.

Menanggapi permasalahan diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk mengetahui apakah kelompok yang diajar dengan menggunakan metode *scramble* memiliki minat belajar IPS lebih tinggi daripada kelompok yang diajar dengan menggunakan metode ceramah. Melalui penggunaan media *scramble tebak kata* diharapkan siswa akan lebih tertarik terhadap materi yang dipelajari. Dalam penelitian

eksperimen ini diungkapkan mengenai pengaruh media *scramble* tebak kata terhadap minat belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 2 Lembang.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Perilaku sebagian siswa yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran IPS.
2. Sebagian siswa cenderung kurang tertarik pada pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa yang berbicara dengan temannya atau asik main handphone.
3. Metode yang digunakan metode ceramah, guru hanya menjelaskan sedangkan siswa mendengarkan, sehingga siswa menjadi pasif.
4. Belum diketahui berapa besar pengaruh penggunaan media *scramble tebak kata* berbasis aplikasi terhadap minat belajar siswa SMP kelas VII.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar dalam penyusunan ini tidak terlepas dari tujuan, maka perlu diberikan pembatasan masalah. Permasalahan dibatasi hanya yang berkenaan dengan perbedaan minat belajar IPS di kelompok eksperimen yang diajar dengan menggunakan media *scramble* berbasis aplikasi dan kelompok kontrol yang diajar dengan menggunakan metode ceramah pada kelas VII SMP Negeri 2 Lembang.

D. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam judul ini adalah: Seberapa jauh pengaruh media *scramble* tebak kata pada kelompok eksperimen terhadap minat belajar IPS yang lebih tinggi daripada kelompok yang diajar dengan menggunakan metode ceramah sebagai berikut :

1. Seberapa besar perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan media *scramble* tebak kata berbasis aplikasi di kelas eksperimen ?
2. Seberapa besar perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah yang tidak menggunakan media pembelajaran *scramble* tebak kata berbasis aplikasi di kelas kontrol ?
3. Seberapa besar perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan media pembelajaran *scramble* tebak kata berbasis aplikasi di kelas eksperimen dengan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah yang tidak menggunakan media pembelajaran *scramble* tebak kata berbasis aplikasi di kelas kontrol ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah yang menggunakan media pembelajaran *scramble* tebak kata berbasis aplikasi di kelas eksperimen
2. Perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah yang tidak menggunakan media pembelajaran *scramble* tebak kata berbasis aplikasi di kelas kontrol
3. Perbedaan yang signifikan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah yang menggunakan media pembelajaran *scramble* tebak kata berbasis aplikasi di kelas eksperimen dengan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah yang tidak menggunakan media pembelajaran *scramble* tebak kata berbasis aplikasi di kelas kontrol

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Menambah khasanah keilmuan peneliti dan pembaca tentang pengaruh media scramble tebak kata berbasis aplikasi terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa di SMP Negeri 2 Lembang

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang mengarah pada minat belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai cara melaksanakan pembelajaran IPS dengan penerapan media pembelajaran scramble tebak kata berbasis aplikasi terhadap minat belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini akan memberikan bantuan pada siswa agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, serta meningkatkan minat belajar siswa.

G. Sistematika Penulisan

Jika proposal ini dijadikan skripsi maka rincian tentang urutan dari setiap bab dan bagian demi bagian terdiri dari lima bab.

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang bagian awal dari skripsi yang terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini memaparkan Kajian Pustaka. Kajian Pustaka ini mengkaji teori mengenai masalah yang diteliti juga mengenai tinjauan umum Pengaruh scramble tebak kata berbasis aplikasi terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 2 Lembang.

BAB III Metode Penelitian. Bab ini terbagi kedalam beberapa subbab, yakni desain penelitian, lokasi penelitian dan partisipan, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, prosedur penelitian, analisis angket, dan analisis data statistik.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini memaparkan hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab ini memaparkan pemaknaan penulis terhadap hasil penelitian juga menyajikan kesimpulan dan saran.