

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan proses dinamik yang harus selalu diserasikan dengan proses kehidupan berbangsa dan bernegara di tengah-tengah kehidupan internasional. Pendidikan di Indonesia mencakup beberapa bidang studi, salah satunya adalah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS). Pendidikan Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu disiplin ilmu yang mempunyai tujuan untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang berwawasan tinggi, luas serta mempunyai keterampilan dan sikap sosial. Pendidikan Ilmu pengetahuan sosial sebagai ilmu pendidikan, tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan sosial, melainkan lebih jauh daripada itu berupaya membina dan mengembangkan mereka menjadi sumber daya manusia Indonesia yang berketerampilan sosial dan intelektual.

Pengertian Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Nasution (Sapriya, 2008:121)

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah Suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisiknya maupun dalam lingkungan sosial yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi.

Sedangkan menurut Sapriya (2009: 35) menyatakan bahwa “Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu disiplin ilmu yang mempunyai tujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang berwawasan luas, serta mempunyai keterampilan dan sikap sosial”.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama-sama dengan masyarakat lainnya.

Materi kajian Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah juga merupakan pengetahuan yang berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang diberikan kepada siswa di sekolah dengan tujuan tertentu. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial juga berperan merealisasikan ilmu-ilmu sosial yang bersifat teoritik yang bisa diterapkan ke dalam kehidupan nyata di masyarakat. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya dan memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu dan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Sedangkan tujuan pembelajaran PIPS dalam KTSP (2006: 45) adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dari tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial diatas maka Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial akan mengembangkan kemampuan berpikir siswa, mengembangkan kemampuan di dalam lingkungan serta untuk dapat menjadikan siswa menjadi warga negara yang berwawasan tinggi, luas, menjadi masyarakat yang cerdas, mempunyai keterampilan, serta menjadikan siswa untuk dapat menjadi manusia yang bertanggung jawab dalam kehidupan di masyarakat.

Dilihat dari tujuan pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di atas sebaiknya pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar hendaknya membuka rasa ingin tahu anak didik secara alamiah. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas kejadian-kejadian sosial berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berfikir. Selain itu pengajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah

dasar hendaknya ditunjukkan untuk memupuk minat dan pengembangan siswa di lingkungan masyarakat.

Saat ini banyak usaha yang di tempuh untuk meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial diantaranya seperti penyempurnaan kurikulum, meningkatkan kinerja guru, menyediakan media dan sumber belajar lainnya. Namun kenyataan seiring dengan itu masih ada saja guru yang dalam pembelajarannya masih menggunakan cara yang klasik, seperti guru hanya menerangkan materi dengan ceramah saja, guru masih menekankan pada pembelajaran pada faktor ingatan dan guru juga jarang melakukan kegiatan diskusi pada pembelajaran PIPS, sehingga siswa mudah lupa mengenai pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru dan pembelajaran PIPS itu mempunyai kesan yang bersifat hapalan yang membosankan dan tidak adanya rasa tantangan pada siswa sehingga siswa kurang termotivasi. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh di lapangan yang dilaksanakan pada tanggal 21 September 2012, siswa kelas IV SDN Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang diperoleh data hasil belajar pada konsep masalah sosial dari 19 orang siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1  
 DAFTAR NILAI KELAS IV  
 Mata Pelajaran IPS “Masalah Sosial di Lingkungan Sekitar”

No.	Nama	Nilai Akhir	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Ahmad Firli	80	√	
2.	Ardiansyah	40		√
3.	Chintia Sari	80	√	
4.	Dani Nugraha	40		√
5.	Eri Apriansyah	40		√
6.	Jajang Nurmasyah	55		√
7.	Muhammad Faisal	65		√
8.	Novi Kusumawati	80	√	
9.	Nuralim	80	√	
10.	Oris Fitriani	40		√
11.	Priska Nuraeni	60		√
12.	Risma Fadillah	35		√
13.	Risma Nurhasanah	55		√
14.	Siti Aiayah	20		√
15.	Solihin	10		√
16.	Sopiansyah	40		√
17.	Tedi M	60		√
18.	Yeti Suhaeni	10		√
19.	Yudi Riswandi	75	√	
<b>Jumlah</b>			<b>5</b>	<b>14</b>
<b>Persentase</b>			<b>26,3%</b>	<b>73,7%</b>

Kriteria ketuntasan pelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) di SDN Cikole adalah 70 (tujuh puluh). Data awal yang didapat dari hasil mengerjakan soal tentang masalah-masalah sosial di lingkungan sekitar tentang membedakan masalah sosial dengan masalah pribadi, menuliskan contoh masalah sosial, menuliskan sebab dan masalah sampah, menuliskan akibat dari masalah sampah dan menjelaskan cara mengatasi masalah sampah. Dari jumlah 19 orang siswa yang tuntas hanya 26,3% atau sekitar 5 orang sedangkan yang belum tuntas

73,7% atau sekitar 14 orang siswa. Adapun soal yang diberikan oleh guru terdiri dari lima soal uraian. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa dalam memahami konsep masalah-masalah sosial masih rendah. Beberapa masalah timbul dari kinerja guru dan aktivitas siswa yang tidak mendukung terhadap ketercapaian ketuntasan belajar, dan adapun masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Kinerja guru

- a. Pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher centered*)
- b. Guru tidak menyiapkan LKS.
- c. Guru tidak menggunakan alat bantu pembelajaran secara berkelompok atau individu.
- d. Guru tidak menggunakan jawaban siswa sebagai topik penting dalam diskusi kelas.
- e. Guru tidak membuat kesimpulan berdasarkan solusi siswa setelah diskusi kelas.
- f. Guru tidak melakukan evaluasi proses dengan menggunakan lembar observasi untuk mengamati keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Aktivitas siswa

- a. Siswa tidak aktif dalam pembelajaran.
- b. Siswa tidak diberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
- c. Sebagian besar siswa kurang memperhatikan dan terlihat bosan dengan proses pembelajaran
- d. Siswa hanya ditugaskan untuk mencatat dan menghafal materi
- e. Sebagian besar siswa ribut dan tidak paham dengan materi.
- f. Siswa kurang bersemangat dan tidak termotivasi dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut memerlukan suatu upaya sebagai alternatif untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran konsep masalah-masalah sosial di lingkungan setempat melalui penerapan sebuah desain pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah ini penulis mengajukan penerapan model kooperatif tipe *scramble*. Dengan penerapan model ini siswa diharapkan dapat terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif dan diharapkan dapat pula melibatkan siswa dalam pembelajaran bersama.

Hanifah (2006: 156) mengemukakan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan disengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antarsiswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan”.

Sedangkan menurut Sunal dan Hans (Isjoni 2007: 12) ‘*Cooperative learning* merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran’.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengembangkan siswa untuk bisa bekerja sama dalam memecahkan masalah dengan siswa lainnya selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* digunakan dalam penelitian ini diharapkan agar siswa dapat bekerja sama secara merata dengan kelompoknya dan dapat memecahkan masalah secara bersama-sama. pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antaranggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dalam berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.

Adapun judul penulisan ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Masalah Sosial di lingkungan sekitar di kelas IV Semester II SDN Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang”.

## **B. PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH**

### **1. Perumusan masalah**

Berdasarkan paparan data awal pembelajaran di atas maka adapun rumusan masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai konsep masalah-masalah sosial di lingkungan sekitar di kelas IV SDN Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai konsep masalah-masalah sosial di lingkungan sekitar di kelas IV SDN Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai konsep masalah-masalah sosial di lingkungan sekitar di kelas IV SDN Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang?

## 2. Pemecahan masalah

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran IPS pada pokok bahasan masalah-masalah sosial di lingkungan sekitar belum mencapai hasil yang memuaskan, terbukti dengan nilai siswa yang berada di bawah nilai KKM, sebagaimana rumusan masalah di atas maka diperlukan adanya desains pembelajaran. Di sini peneliti menggunakan salah satu cara untuk memperbaiki pembelajaran tentang konsep masalah-masalah sosial di lingkungan sekitar yaitu dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble*.

*Scramble* berasal dari bahasa Inggris yang artinya “perebutan, perjuangan, pertarungan”, dimana belajar ditekankan sambil bermain sehingga siswa mendapatkan suasana menyenangkan. *Scramble* ini menghendaki siswa melakukan penyusunan atau pengurutan suatu struktur yang sebelumnya dengan sengaja telah dikacaukan susunannya. *Scramble* terdiri dari tiga bentuk sebagaimana dikemukakan (Budiharto, 1997) yaitu:

1. *Scramble* kata, yaitu sebuah permainan menyusun kata-kata dari huruf-huruf yang telah dikacaukan letak hurufnya, sehingga membentuk suatu kata yang bermakna.

2. *Scramble* kalimat, yaitu sebuah permainan menyusun kalimat dari kata acak.
3. *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat acak atau paragraf acak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat atau paragraf. Metode pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dalam berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.

Model pembelajaran *scramble* tampak seperti model pembelajaran word square, bedanya jawaban soal tidak dituliskan di dalam kotak-kotak jawaban, tetapi sudah dituliskan namun dengan susunan yang acak, siswa nantinya bertugas mengoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat/benar.

Adapun contoh pembelajaran *scramble* menurut (Suyatno, 2011) yaitu. Susunlah huruf-huruf pada kolom B sehingga merupakan kata kunci jawaban dari pertanyaan pada kolom A!

Kolom A

1. Sebelum mengenal uang orang melakukan pertukaran dengan cara ...
2. .... digunakan sebagai alat pembayaran yang sah
3. ... saat ini banyak dipalsukan
4. Nilai bahan pembuatan uang disebut nilai ...
5. Kemampuan uang untuk ditukar dengan sejumlah barang atau jasa disebut nilai ...
6. Nilai perbandingan uang dalam negeri dengan mata uang asing disebut ...
7. Nilai yang tertulis pada uang disebut nilai ...
8. dorongan seseorang menyimpan uang untuk keperluan jual beli disebut ...
9. perintah tertulis dari seseorang yang mempunyai rekening di bank untuk membayar sejumlah uang disebut ...

## Kolom B

1. TARREB..... ( jawaban yang benar...BARTER )
2. GANU .....
3. TRASEK .....
4. KISTRINI .....
5. LIRI .....
6. SRUK .....
7. MINALON .....
8. SAKSITRAN ...
9. KEC .....

Langkah-langkah *Scramble* menurut (Suyatno, 2011) sebagai berikut.

- a. Membuat kartu soal sesuai materi ajar. Guru membuat soal sesuai dengan materi yang akan disajikan kepada siswa.
- b. Membuat kartu jawaban dengan diacak. Guru membuat pilihan jawaban yang susunannya diacak sesuai jawaban soal-soal pada kartu soal.
- c. Sajikan materi. Guru menyajikan materi ajar kepada siswa.
- d. Bagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok. Guru membagikan kartu soal dan membagikan kartu jawaban sebagai pilihan jawaban soal-soal pada kartu soal.
- e. Siswa berkelompok mengerjakan kartu soal. Siswa berkelompok dan saling membantu mengerjakan soal-soal yang ada pada kartu soal.
- f. Siswa mencari jawaban untuk setiap soal-soal dalam kartu soal. Siswa mencari jawaban yang cocok untuk setiap soal yang mereka kerjakan dan memasangkannya pada kartu soal.

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas, sebagai berikut.

- a. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. masing-masing kelompok berjumlah 5 orang pembentukan kelompok dilakukan dengan cara siswa mengambil sedotan yang didalamnya terdapat kertas dengan warna-warna yang berbeda. Bagi siswa yang mendapat warna sama itu berarti mereka adalah satu kelompok.
- b. Siswa yang sudah menemukan teman kelompoknya lalu berkumpul.
- c. Guru menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh setiap kelompok.

- d. Setelah itu guru menyuruh masing-masing perwakilan kelompok untuk kedepan membawa kartu soal dan kartu jawaban yang diacak.
- e. Semua kelompok yang sudah menerima kartu soal, lalu diperintahkan oleh guru untuk mengerjakannya.
- f. Siswa berkelompok dan saling membantu mengerjakan soal-soal yang ada pada kartu soal.
- g. Siswa mencari jawaban untuk setiap soal-soal dalam kartu soal.
- h. Siswa mencari jawaban yang cocok untuk setiap soal yang mereka kerjakan dan memasangkannya pada kartu jawaban.
- i. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal dan mencari jawaban yang sesuai.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat memudahkan siswa untuk menemukan jawaban, mendorong siswa untuk mengerjakan soal tersebut karena jawaban sudah disediakan oleh guru, disin siswa dituntut untuk menyusunnya sehingga menjadi jawaban yang tepat dan benar. Dalam pembelajaran ini semua siswa terlibat, kegiatan tersebut dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Adapun target yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Target Proses Penelitian

Target proses penelitian ini dikatakan berhasil jika adanya peningkatan kinerja guru dan aktivitas siswa pada setiap siklus dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *scramble*

- a. Kinerja Guru

Guru mampu melaksanakan proses pembelajaran dari mulai perencanaan (100%), pelaksanaan (100%) dan evaluasi (100%) dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *scramble*

- b. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil jika mencapai target sebesar 90% dari indikator baik yang telah ditentukan.

2. Target Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini ditargetkan berhasil apabila mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70 dan sekitar 90% dari jumlah siswa mampu mencapai batas minimal tersebut.

### **C. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan diatas adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tindakan kelas ini adalah.

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan model kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai konsep masalah-masalah sosial di lingkungan sekitar di kelas IV SDN Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan model kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai konsep masalah-masalah sosial di lingkungan sekitar di kelas IV SDN Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir siswa dengan penerapan model kooperatif tipe *scramble* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mengenai konsep masalah-masalah sosial di lingkungan sekitar di kelas IV SDN Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang.

### **D. MANFAAT PENELITIAN**

1. Bagi Siswa
  - a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam konsep masalah-masalah sosial di lingkungan sekitar
  - b. Dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa dalam mengaitkan konteks pemikiran awal dengan pengembangan materi pembelajaran yang sedang dipelajari
  - c. Dapat mengaplikasikan pemahaman yang diperolehnya dalam memecahkan masalah-masalah di lingkungan sekitarnya
2. Manfaat bagi guru
  - a. Mengembangkan kemampuan mengajar.

- b. Mengembangkan kreativitas guru menggunakan model pembelajaran dalam mata pelajaran IPS.
- 3. Manfaat bagi Sekolah
  - a. Dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
  - b. Untuk meningkatkan kualitas dan fungsi sekolah dasar sebagai sarana dan prasarana pendidikan.
  - c. Membantu tercapainya tujuan pembelajaran dalam materi masalah-masalah sosial di lingkungan setempat.
- 4. Manfaat bagi Peneliti
  - a. Menambah wawasan tentang penerapan model pembelajaran pada ruang lingkup kelas.
  - b. Memberikan pengalaman akan proses pengembangan penelitian tindakan kelas.

#### **E. BATASAN ISTILAH**

1. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan disengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. (Hanifah, 2006:156)
2. *Scramble* berasal dari bahasa Inggris yang artinya “perebutan, perjuangan, pertarungan”, dimana belajar ditekankan sambil bermain sehingga siswa mendapatkan suasana menyenangkan. *Scramble* ini menghendaki siswa melakukan penyusunan atau pengurutan suatu struktur yang sebelumnya dengan sengaja telah dikacaukan susunannya. *Scramble* terdiri dari tiga bentuk. (Budiharto, 1997:98)
3. Hasil belajar adalah ketercapaian setiap kompetensi dasar, baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang diperoleh siswa selama mengikuti pembelajaran tertentu (Sukmara, 2007:54)
4. Masalah sosial berasal dari dua kata yaitu masalah dan sosial. Masalah adalah sesuatu yang harus dipecahkan sedangkan sosial adalah segala sesuatu mengenai masyarakat. (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern : 459)