

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu aspek fundamental dalam pembangunan suatu negara. Dengan pendidikan, individu dapat mengembangkan kemampuan diri, memperbaiki kualitas hidup, dan memberikan sumbangsih untuk kemajuan bangsa.¹ Pendidikan juga memiliki peranan yang penting dalam kehidupan manusia, salah satunya sebagai sarana untuk pembelajaran yang membuat individu menjadi lebih berkembang baik dengan pembelajaran yang terstruktur. Diperkuat dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang kompleks, sadar, terorganisir, dan terencana. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi diri, sehingga dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

¹ Fazli Abdillah, “Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dan Tantangannya Di Era Milennial,” *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, no. 3031–0709 (2024): 41–49.

² Anisa Octaviani, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ‘Scrabble Berbarcode’ Pada Materi Persebaran Flora Dan Fauna Kelas V Sekolah Dasar,” *JPGSD* 12 Nomor 8 (2024): 1578–79.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pelajaran ini merupakan materi atau pembelajaran yang dirancang berdasarkan fenomena, masalah, dan realitas sosial, dengan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora. Cabang-cabang ilmu tersebut meliputi kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan pendidikan. Materi yang dipelajari mencakup peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu terkini, gejala sosial, masalah-masalah, serta potensi daerah.³

Materi yang dikembangkan dalam pembelajaran seharusnya juga menyesuaikan perangkat pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa. Perangkat pembelajaran tidak terlepas dari teknologi yang berkembang dengan sangat cepat dan terus mengalami kemajuan. Perkembangan ini mengharuskan para pendidik untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Selain itu, pendidik juga perlu memperhatikan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, mengingat peran mereka sebagai fasilitator dalam mendukung pembelajaran siswa.⁴ Sehingga, penggunaan alat bantu mengajar, media peraga, perangkat audio visual dan perlengkapan sekolah lainnya harus disesuaikan dengan perkembangan tersebut. Selain itu, perlu disesuaikan

³ Laila Nurjanah, Sri Handayani, and Rudy Gunawan, “Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Dunia Pendidikan Basic Concepts of Social Science in Education” 3, no. 2 (2021): 91.

⁴ Maklonia Meling Moto, “Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan,” *Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28.

dengan tuntutan kurikulum, materi, metode, dan tingkat kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

MTs Darul Hikmah Tulungagung merupakan sekolah swasta dibawah naungan yayasan pondok pesantren yang berdiri sejak tahun 1991 sampai sekarang yang dipimpin oleh KH. Irkhamni Khoirul Munzilin, M.Kom , KH. Kojin Mashudi, MA , KH. Mashuri Ihsan dengan total siswa 534. Banyaknya siswa menunjukkan adanya daya tarik yang sangat tinggi pendidikan berbasis pesantren. Madrasah ini memiliki segudang prestasi baik akademik maupun non akademik yang tak kalah dengan sekolah lain. Dibuktikan dengan beberapa penghargaan di etalase sekolah. Meskipun demikian, dari segi kegiatan belajar mengajar terdapat perbedaan pencapaian prestasi belajar siswa. Karena basis pesantren yang memiliki keterbatasan teknologi sehingga membutuhkan pendidik yang inovatif untuk pengembangan pembelajaran di kelas.

Saya selaku salah satu pendidik di MTs Darul Hikmah pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merasakan adanya perbandingan dengan sekolah luar dari hasil analisis magang di MTs Darul Falah. Sekolah ini masih memiliki akses teknologi yang masih bisa dijangkau oleh siswa. Sedangkan hasil pengamatan selaku pendidik di MTs Darul Hikmah menemukan adanya perbedaan signifikan pada pembelajaran.

Metode dan media pembelajaran yang dilakukan pendidik kurang menarik. Padahal pihak sekolah sudah menyediakan fasilitas berupa LCD dan laboratorium. Namun pada realitanya dalam hal pemanfaatan media

pembelajaran yang sudah ada, masih ditemukan beberapa tenaga pendidik yang masih menggunakan metode lama yang terpusat pada guru atau disebut metode konvensional. Salah satunya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial akan sulit bagi siswa dalam memahami pembelajaran dengan metode ini. Oleh karena itu, perlu adanya metode pembelajaran yang menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat dikerucutkan pada pembelajaran di kelas VII F MTs Darul Hikmah. Pada kelas ini sebagian besar siswa memiliki kemampuan memahami dan keaktifan masih kurang. Hasil observasi selama saya mengajar, banyak siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran IPS khususnya pada matri pemberdayaan masyarakat. Masalah tersebut disebabkan oleh kebiasaan siswa yang sering berbicara dengan teman, tidur saat pelajaran, kurang berpartisipasi dalam disukusi dan kurang memahami konsep-konsep yang disampaikan secara verbal tanpa adanya dukungan media pembelajaran Hal ini mengakibatkan capain pembelajaran yang tidak sesuai serta hasil nilai kognitif serta keaktifan siswa masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.. Diperkuat dengan pendapat Soemantri bahwa "IPS menjadi membosankan karena penyajian yang masih monoton dan ekspositori, yang membuat siswa kurang antusias dan menyebabkan pembelajaran kurang menarik".⁵ Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk

⁵ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal Of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94.

meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS.

Peran aktif siswa adalah kunci keberhasilan pembelajaran. Pendidik juga bertugas dalam meningkatkan proses pembelajaran.⁶ Berdasarkan masalah-masalah tersebut, peneliti menganalisis untuk dijadikan persiapan pembelajaran yang lebih baik untuk selanjutnya. Saya selaku pendidik akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas sesuai hasil observasi yang sudah saya lakukan. Sehingga Penelitian Tindakan Kelas diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian Tindakan Kelas akan menerapkan media pembelajaran baru yang dikembangkan oleh pendidik. Karena media adalah salah satu alat penunjang dalam pembelajaran. Alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai parameter antara tenaga pendidik dan siswa. Media pembelajaran disesuaikan dengan materi agar lebih efektif dan efisien sehingga, materi yang disampaikan oleh pendidik bisa diserap secara optimal.⁷

Media atau alat bantu pembelajaran akan lebih efisien jika dimenggunakan dengan metode kooperatif. Metode kooperatif adalah metode dengan sistem kerjasama. Kolaborasi media dengan metode kooperatif bisa menjadi terobosan baru untuk meningkatkan keaktifan

⁶ Kota Makassar, “Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Siswa Kelas 1 SD Inpres Cambaya 1 Kota Makassar,” 2023.

⁷ Sahma Nada et al., “Peran Pembelajaran IPS Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2614–3097 (2022): 3987–92.

siswa, agar tidak mudah merasa bosan. Kolaborasi ini juga bisa menjadi variasi dalam proses pembelajaran di kelas untuk ketercapain hasil materi pembelajaran kognitif.

Media pembelajaran yang digunakan adalah media *Scrabble*. *Scrabble* merupakan suatu alat peraga berbasis permainan dengan menyusun beberapa huruf yang sudah tersedia menjadi sebuah kata. Dimainkan dua hingga empat kelompok yang memanfaatkan media papan dengan mengumpulkan poin.⁸ Meskipun umumnya media ini digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris tetapi, media ini juga dapat diterapkan dalam pelajaran lain, seperti pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.⁹ Diharapkan media *scrabble* mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang mengarah pada berpikir kreatif dan logis. dalam memahami materi yang diajarkan pada kelas VII F.

Berdasarkan pemaparan di atas, melatarbelakangi adanya Penelitian Tindakan Kelas penulis selaku pendidik. Penelitian ini mengacu pada hasil efektivitas media *Scrabble*. Sehingga penulis mengambil judul penelitian yaitu, **“Penerapan Media Scrabble dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VII MTs Darul Hikmah Tulungagung**

⁸ Umiyati, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tri Zone Mathematic Terhadap Minat Dan Kemampuan Matematika Siswa Kelas VII Dalam Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Di SMP Negeri 7 Seluma*, vol. 4, 2021.

⁹ Lies Sunarmintyastuti et al., “Pembelajaran Cooperative Learning Berbantuan Media Scrabble Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa SMP,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* no. 4 (2020): 636–40.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penerapan media *scrabble* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS kelas VII?
2. Bagaimana penerapan media *scrabble* dalam meningkatkan kognitif siswa pada pembelajaran IPS kelas VII?
3. Bagaimana hasil peningkatan belajar kognitif siswa setelah menggunakan media *scrabble* dalam pembelajaran IPS kelas VII?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media *scrabble* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS kelas VII.
2. Untuk mengetahui penerapan media *scrabble* dalam meningkatkan kognitif siswa pada pembelajaran IPS kelas VII.
3. Untuk mengetahui hasil peningkatan belajar kognitif siswa setelah menggunakan media *scrabble* dalam pembelajaran IPS kelas VII.

D. Pembatasan Masalah

Penelitian pada permasalahan ini dibatasi pada hal berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas VII-F yang sedang mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya materi “Pemberdayaan Masyarakat”.

2. Penelitian ini dibatasi pada capaian ukuran peningkatan tingkat keaktifan dan kognitif yang dimiliki siswa yang dilakukan melalui lembar observasi dan tes.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan refensi pengembangan media pembelajaran bermain berikutnya serta produk media ini kedepannya dapat digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Secara Praktis

- a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi refensi model, strategi dan alat alternatif dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang sifatnya tentang belajar dan bermain. Sehingga guru dapat membuat inovasi baru kepada siswa untuk memahami lebih materi ilmu pengetahuan sosial.

- b) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan cara yang lebih menarik yakni bermain dan belajar. Sehingga siswa lebih aktif dan temotivasi dalam belajar.

c) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bagi penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media *Scrabble*, selain itu hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengkaji lebih dalam dan mengembangkan penelitian dengan topik dan media yang lain sehingga memperkaya temuan penelitian serta sebagai tambahan pengalaman untuk menjadikan pendidik yang baik dan berkualitas.

d) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan masukan secara teoritis maupun konseptual dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan dan juga dapat dijadikan sebagai referensi tambahan wawasan bagi pelajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan keaktifan siswa serta meningkatkan mutu pendidikan.

F. Penegasan Variabel

Adapun penegasan istilah yang termuat dalam judul yang perlu ditegaskan adalah sebagai berikut:

1. Media *Scrabble*

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Adapun pengertian media menurut para ahli Media adalah segala sesuatu yang dapat di

indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar.¹⁰ Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar.

Scrabble adalah permainan yang dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran untuk membentuk pembelajaran yang lebih hidup, menarik, dan mampu merangsang berbagai peluang dalam pembelajaran.¹¹ *Scrabble* adalah permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan berkotak-kotak (15 kolom dan 15 baris).¹²

2. Keaktifan Siswa

Menurut Fredick menjelaskan bahwa keaktifan siswa merupakan perilaku yang dapat diobservasi meliputi partisipasi dan waktu yang diberikan oleh siswa terhadap tugas dalam proses pembelajaran di sekolah. Keaktifan siswa secara aktif dalam pembelajaran merupakan kunci utama belajar. Keaktifan dalam belajar sering menjadi prediktor yang baik bagi hasil belajar.¹³

¹⁰ Aisyah Fadilah and Nasywa Atha Kanya, “Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Journal Of Student Research* 1, no. 2 (2023).

¹¹ S T Fransiskus, “Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III,” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 3 (2019): 213–23.

¹² Lusiana Wulansari, “Pembelajaran Cooperative Learning Berbantuan Media Scrabble Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa SMP,” *Journal Ilmiah Wahana Pendidikan* 6, no (2020): 637. Vol. 6 No.4.

¹³“Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah,” *Jurnal Pendidikan Dan Pegadodik* 01, no. 01 (2015): 34–46.

3. Kognitif Siswa

Kognitif merupakan proses mental yang berkaitan dengan kemampuan mengenali sesuatu secara umum dalam ranah mental. Proses ini ditandai dengan representasi suatu objek ke dalam gambaran mental seseorang, baik dalam bentuk simbol, persepsi, ide atau gagasan, serta nilai atau pertimbangan. Oleh karena itu, faktor kognitif memiliki peran yang signifikan dalam keberhasilan belajar, karena sebagian besar aktivitas pembelajaran melibatkan proses mengingat dan berpikir.¹⁴

4. Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan berbagai kenyataan sosial dalam kehidupan. Bidang kajian IPS dalam jenjang SMP/MTs mencakup materi Geografi, Ekonomi, Sejarah, dan Sosiologi. Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan berbagai kenyataan sosial dalam kehidupan. Bidang kajian IPS dalam jenjang SMP/MTs mencakup materi Geografi, Ekonomi, Sejarah, dan Sosiologi.¹⁵

¹⁴ Hasan Basri, “Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar,” *Journal Penelitian Pendidikan*, no. 1412–565 (2018): 1–9.

¹⁵ Rudi Salam, “Model Pembelajaran Inkuiiri Dalam Pembelajaran IPS,” *Harmony* 2, no. 1 (2019): 9.