

E. Tindakan Yang Dipilih

Tindakan yang dipilih untuk pemecahan masalah yang dihadapi oleh peneliti pada siswa kelas V dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yaitu dengan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi menggunakan metode pembelajaran *Scramble*.

Pada metode pembelajaran *Scramble* diharapkan siswa mampu memahami pada pokok pembahasan kenampakan alam dan buatan. Maka peneliti dalam hal ini mengajak siswa agar mudah memahami atau menjawab pertanyaan yang sulit melalui metode pembelajaran *Scramble*. Metode pembelajaran ini memiliki langkah-langkah yang menyenangkan, menarik serta membangkitkan antusias siswa dalam belajar.

Seperti yang telah dipaparkan di atas, alasan dipilihnya metode *scramble* dalam penelitian ini, karena kondisi siswa yang terlihat bosan dan kurang antusias dalam berpartisipasi selama pembelajaran. Pelajaran IPS masih sering diterapkan oleh guru dengan teknik menghafal materi yang banyak, sehingga siswa-siswi merasa jenuh dalam mengikutinya. Tidak hanya itu, cara guru menerangkan yang masih menggunakan metode ceramah, membuat siswa-siswi mengantuk.

Menghindari dari kegiatan pembelajaran yang semacam itu, maka digunakanlah metode *Scramble* yang didalamnya menerapkan sebuah pembelajaran yang menyenangkan. *Scramble* yang hakikatnya berbasis permainan acak kata akan membuat siswa-siswi tidak bosan, tidak mengantuk

dan memahami materi IPS terutama bab keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia.

Mata pelajaran IPS yang masih dianggap manusia awam dan juga siswa sebagai materi yang sulit dengan kontek yang banyak dan berlembar-lembar akan dipermudah dan disederhanakan sedemikian mudah dengan adanya penerapan metode *scramble*. Pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia dan berangkat dari paparan diatas, lebih rincinya alasan penggunaan metode *scramble* dalam penelitian ini adalah:

1. Materi keragaman suku bangsa dan budaya yang memiliki banyak konsep, seperti nama suku bangsa, senjata tradisional, tarian daerah, lagu daerah. Diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami tanpa menghafalkan.
2. Siswa-siswi MI Ma'arif NU Islamiyah yang merasa mengantuk, suka berbicara dengan teman sebangku ketika guru menenrangkan, malas menghafalkan dan bosan dengan metode pembelajaran non kreatif, inovatif dan kurang menyenangkan. Adanya metode pembelajaran *scramble*, sifat-sifat tersebut dapat terminimalisir. Karena hakikatnya metode pembelahan *scramble* melibatkan kedua otak kanan dan kiri untuk memecahkan permasalahan seputar materi keragaman suku bangsa dan budaya.

F. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif NU Islamiyah Lamongan dengan :

1. Subjek yang diteliti difokuskan pada siswa kelas V MI Ma'arif NU Islamiyah Lamongan semester ganjil tahun ajaran 2016-2017.
2. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V semester ganjil materi kenampakan alam dan buatan dengan menggunakan metode pembelajaran *Scramble*.
3. Standar Kompetensi :
 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindhu-Budha dan Islam, Keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
4. Kompetensi Dasar:
 - 1.4 Menghargai keragaman suku bangssa dan budaya di Indonesia.
5. Indikator
 - 1.4.1 Menjelaskan pengertian suku bangsa di Indonesia
 - 1.4.2 Menyimpulkan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia.
 - 1.4.3 Menyebutkan suku-suku bangsa yang ada di Indonesia.
 - 1.4.4 Menjelaskan pengertian budaya di Indonesia.
 - 1.4.5 Mengklasifikasikan budaya-budaya yang terdapat di negara di Indonesia.