

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman yang mempengaruhi kehidupan manusia. Maka manusia dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman dengan menjadikan pendidikan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi diri dan memperbaharui ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Sejalan dengan pengertian pendidikan menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Peranan pendidikan yang cukup berat tersebut berimplikasi pada tuntutan pendidikan yang semakin diharapkan bermutu serta dituntut untuk membentuk karakteristik bangsa yang intelek, maju dalam segala bidang, membentuk perilaku, etika, moral yang baik sehingga dapat menjadi bekal dalam menghadapi era globalisasi yang kompetitif. Dalam hal ini, pemerintah telah mengatur pendidikan Indonesia yang bertujuan agar warga negara Indonesia memperoleh pendidikan yang layak sehingga akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas dan bermanfaat bagi dirinya, orang lain dan negara. Untuk itu diperlukan kesadaran bersama untuk membangun dan menciptakan pendidikan yang baik. Terkait hal tersebut, pendidikan memiliki peranan penting untuk mengembangkan

¹ Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional, UU No.20 Tahun 2003. Diakses dari <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6> (diakses pada tanggal 24 November 2020)

potensi yang dimiliki siswa. Sehingga, melalui pendidikan siswa dapat berkembang secara utuh dan ikut berperan aktif dalam pembangunan negara. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pendidikan yakni lingkungan sekolah.

Pada lingkungan sekolah terjadi interaksi antara dua komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu siswa sebagai sasaran (target) pembelajaran dan guru yang berlaku sebagai pelaku (fasilitator) pembelajaran. Sehingga terdapat kesinambungan dan hubungan berbanding lurus antara kinerja guru dan hasil belajar pada siswa. Semakin efektif pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru maka semakin meningkatlah hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung yang dinyatakan dengan skor atau nilai. Hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini merupakan hasil belajar kognitif yaitu kemampuan pengetahuan siswa.

Seorang guru idealnya selalu tampil secara profesional dengan tugas utamanya yaitu mendidik, membimbing, melatih dan mengembangkan kurikulum, sebagaimana bunyi prinsip "*ing ngarso sung tulodho, ing madya mangun karso, tut wuri handayani.*" Artinya seorang guru bila di depan memberikan suri teladan (contoh), di tengah memberikan prakarsa dan di belakang memberikan dorongan atau motivasi.² Guru dalam perspektif kurikulum 2013 lebih menekankan sebagai fasilitator yang dapat mengelola dan mengarahkan agar siswa dapat belajar secara mandiri. Untuk itu dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru perlu terampil dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi sehingga menarik perhatian siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa serta sarat dengan nilai dan manfaat.

Salah satu program pengajaran di jenjang Pendidikan Sekolah Dasar yaitu muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan pembelajaran IPS bukan hanya sekedar membekali siswa dengan berbagai informasi yang

² Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Depok: Rajawali Pers, 2018), h.24

bersifat hafalan, akan tetapi harus mampu mengembangkan keterampilan berpikir agar siswa mampu mengkaji berbagai kenyataan sosial beserta permasalahannya. Dalam rangka mencapai keberhasilan dalam pembelajaran IPS, hendaknya guru mampu mengelola proses pembelajaran yang dapat memberikan motivasi kepada siswa, agar mau belajar dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti saat melaksanakan Praktek Kegiatan Mengajar (PKM) di SDN Kebon Manggis 01. Permasalahan yang ditemui ialah ketika proses pembelajaran berlangsung, hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan banyak siswa lain yang pasif, kurang fokus, tidak memperhatikan dan sibuk mengobrol dengan temannya. Terdapat juga siswa yang masih kesulitan untuk memahami materi pembelajaran IPS dan kurang interaktif dalam kegiatan belajar secara kelompok.

Selain permasalahan tersebut, peneliti juga mengamati bahwa siswa kurang termotivasi untuk belajar karena pembelajaran yang tidak dipadukan dengan permainan sehingga siswa mengalami kebosanan pada kegiatan rutin yang sama dalam setiap minggunya. Selain itu, siswa hanya sebagai pendengar dan penerima materi ajar dan seringkali hanya diberi pengarahannya untuk mengerjakan soal dari buku teks pelajaran. Hal ini mengakibatkan pencapaian hasil belajar siswa menjadi belum maksimal, khususnya pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) yaitu salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan harus tepat, yakni yang berdampak positif terhadap pelaksanaan pembelajaran dan dapat mendukung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. Model pembelajaran kooperatif melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi satu sama lain.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe, salah satunya yaitu model kooperatif tipe *scramble*.

Menurut Tailor dalam Huda, model kooperatif tipe *scramble* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Dengan menggunakan model ini selain siswa diajak berlatih menerka jalan pikiran penelitian aslinya, juga mengajak siswa untuk berkreasi dengan susunan baru yang mungkin lebih baik dari susunan semula.³ Model ini dalam pelaksanaan pembelajarannya dipadukan dengan permainan dan siswa dituntut aktif bekerja sama serta bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Dengan siswa terlibat aktif, merasa senang, nyaman dan menjadi termotivasi dalam pembelajaran maka hal ini akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Berbagai penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu senang bermain, bergerak, dan bekerja dalam kelompok. Salah satunya yaitu dalam penelitian Fiana Puspa dan Husni Abdullah dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pening Mojokerto” menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif, dimana siswa menjadi aktif dan antusias dalam pembelajaran. Siswa juga mampu memahami materi dengan lebih mudah sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan meningkat dengan peningkatan dari siklus I 77%, dan pada siklus II meningkat menjadi 93,3%.⁴

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian studi pustaka dengan judul “Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar” yang bertujuan

³ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016)

⁴ Fiana Puspa dan Husni Abdullah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pening Mojokerto” (*Jurnal Penelitian Pendidikan: Vol 6, No.3 (2018)*), diunduh pada tanggal 24 November 2020

untuk mengkaji model kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS.

B. Fokus Kajian

Berdasarkan uraian yang diungkapkan pada latar belakang, maka dalam penelitian ini berfokus pada menganalisis model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPS pada siswa sekolah dasar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus kajian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana analisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar?

D. Tujuan Kajian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPS pada siswa sekolah dasar.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah pengetahuan yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPS di sekolah dasar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa, guru dan peneliti selanjutnya yaitu sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Sebagai pedoman untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemanfaatan sumber belajar secara maksimal sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Memperluas pengetahuan dan mengembangkan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian berikutnya dan sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang sama.

