

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang sangat penting dalam pembangunan di setiap negara. Karena melalui pendidikan dapat tercipta manusia-manusia yang berkualitas. Pendidikan menurut *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* Bab 1 pasal 1 menyatakan bahwa,

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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

Pendidikan memiliki sifat yang umum artinya setiap manusia tanpa memandang tingkat usia, pendapatan ataupun pekerjaan layak mendapatkan pendidikan yang baik.² Melalui proses pendidikan juga pemikiran seseorang dapat berkembang sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan pikiran terbuka dan pendekatan kreatif, tanpa harus kehilangan jati dirinya.³ Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan keterampilan manusia, melalui proses pendidikan manusia mendapatkan pengetahuan dan keterampilan-keterampilan baru yang belum dimiliki sebelumnya.

Pendidikan sangat berkaitan erat dengan proses belajar-mengajar. Belajar merupakan suatu kegiatan melihat, mengamati, berpikir, mencoba, berbicara dan memahami sesuatu. Belajar juga merupakan sebuah kegiatan yang kompleks dan dirasakan semua manusia selama mereka hidup. Kegiatan pembelajaran dilakukan

¹ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 (<https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>) diunduh tanggal 12 Agustus 2023.

² Dewi Sembiring, Sukirno, dan Dini. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Word Square Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” Di SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*. 2019 . Volume 2, No. 1, h. 124.

³ I Kd Mega Putra Harapan, I G A Agung Sri Asri, dan M G Rini Kristiantari. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ppkn. *E-journal Undiksha*. 2018. Volume 17. hh. 54-64.

oleh dua pelaku yaitu guru dan peserta didik. Perilaku guru menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar dan perilaku peserta didik adalah belajar, perilaku ini mengacu pada pengembangan bahan pembelajaran yang akan digunakan.⁴ Dalam suatu proses pembelajaran guru dan peserta didik memiliki peran masing-masing yang sangat penting untuk membantu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, agar peran tersebut berjalan dengan semestinya maka diperlukan suatu komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik.

Dalam sebuah pendidikan, hasil belajar ini merupakan salah satu kemampuan yang paling penting. Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.⁵ Artinya hasil pembelajaran dapat diperoleh ketika seseorang sudah melakukan proses kegiatan pembelajaran, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang telah didapatkan. Pengalaman belajar baik dari segi fisik, lingkungan, tujuan dan motivasi peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar.⁶ Selain itu guru juga berperan penting bagi keberhasilan suatu program pendidikan bersama dengan beberapa faktor lain seperti sarana prasarana pembelajaran yang memadai dan kurikulum yang baik.⁷ Oleh sebab itu untuk mencapai hasil belajar yang baik diperlukan seorang guru yang dapat mengembangkan atau memperbaiki sebuah instrument pembelajaran agar seorang peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V dari beberapa sekolah dasar di kelurahan Petukangan Utara yang akan dijadikan sebagai sample dalam penelitian ini, ditemukan bahwa hasil belajar IPS peserta didik masih tergolong rendah dan guru mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati Peserta didik. Hal ini dikarenakan dalam mata pelajaran IPS, peserta didik perlu memahami dan menghafal materi cukup banyak sehingga peserta didik kurang tertarik membaca materi yang ada

⁴ Rusman, *Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 1.

⁵ Ibid.

⁶ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Depok: Rajawaliipers, 2018), h. 75.

⁷ Aza Syahputra. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantu Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Pab-I Helvetia. *Thesis: UMSU Repository*. 2020. h. 2.

pada buku cetak. Maka, Ketika pekan ulangan tiba hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik kelas V kurang memuaskan, hal ini terlihat dari perolehan nilai ulangan masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah 60 (enam puluh) sehingga perlu adanya remedial untuk mencapai nilai yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal masing-masing sekolah dasar di kelurahan Petukangan Utara. Selain itu kegiatan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), Peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan peserta didik terlihat kurang antusias serta tidak fokus saat mengikuti pembelajaran IPS. Hal ini terlihat dari perilaku peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru, mengobrol dengan temannya, menggambar, dan bermain sendiri.

Selanjutnya berdasarkan beberapa jurnal yang peneliti temukan, mendapatkan kesimpulan bahwa Hasil belajar IPS peserta didik masih tergolong rendah. Penelitian yang dilakukan Puspitasari, dkk (2022) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS” mengemukakan bahwa hasil belajar IPS peserta didik pada materi “Keberagaman Budaya Bangsaku” dari total 102 peserta didik yang mencapai ketuntasan KKM hanya 25% yaitu sebanyak 26 peserta didik dan penelitian Friska dan Ati (2020) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Metode *Two Stay Two Stray* Pada Siswa Kelas V SDN Cempaka Baru 01 Jakarta Pusat” mengemukakan bahwa hasil belajar IPS Peserta didik pada mata pelajaran IPS sebanyak 71% nilai peserta didik masih berada di bawah KKM, dengan rata-rata kelas 53,33. Dari kedua jurnal diatas dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPS peserta didik masih tergolong rendah.

Untuk membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dan membantu peserta didik dapat mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, maka model pembelajaran merupakan salah satu rancangan pembelajaran yang paling penting. Model pembelajaran tipe *scramble* ini merupakan salah satu model pembelajaran secara berkelompok yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada praktik kelompok yang membutuhkan kerja sama antar anggota tim dalam berpikir kritis agar lebih mudah menemukan

pemecahan masalah.⁸ Pelajaran IPS mempunyai banyak bahan bacaan mengenai sejarah, tata letak wilayah dan materi lainnya yang membutuhkan kemampuan ingatan yang cukup banyak, oleh sebab itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian Anggraini (2018) dengan judul “Pengaruh Model *Scramble* terhadap Hasil Belajar IPS SD” memperoleh hasil bahwa berdasarkan Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test separated varians diperoleh data t hitung sebesar 2,381, sedangkan t tabel sebesar 2,021. Perbandingan tersebut menunjukkan ($2,381 > 2,021$) berarti H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Utara.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dengan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap hasil belajar IPS peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran IPS yang dilaksanakan pada umumnya masih berpusat pada guru.
2. Peserta didik dalam proses pembelajaran IPS masih pasif sebagai penerima informasi.
3. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran berlangsung
4. Hasil belajar IPS peserta didik belum sesuai dengan apa yang diharapkan.
5. Metode, model dan strategi yang diterapkan guru masih kurang bervariasi.

⁸ Nurlinda, Hasnah, Rasmi Djabba. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Membaca Pemahaman Fiksi Dan Nonfiksi. *Pinisi Journal of Education*. 2022. Volume 2, No. 6, h. 208.

6. Suasana pembelajaran yang diciptakan membuat peserta didik lebih mudah bosan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini hanya dibatasi mengenai pengaruh penggunaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V di SD kelurahan Petukangan Utara, Jakarta Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V di SD kelurahan Petukangan Utara, Jakarta Selatan?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V di SD kelurahan Petukangan Utara, Jakarta Selatan”

F. Kegunaan Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, maka hasil peneliti ini nantinya diharapkan dapat:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dan Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang pengaruh penggunaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas dan profesionalisme seorang guru dalam mengajar.

b. Bagi Peserta didik

Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi. meningkatkan pemahaman serta mencapai hasil belajar yang maksimal

c. Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar peserta didik.

