

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal pokok yang tertuang dalam undang-undang. Sesuai dengan hakikat dan kondisinya pendidikan dasar harus memberikan landasan bagi kepribadian tiap warga masyarakat. Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Salah satu masalah dalam pendidikan nasional adalah masih rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah.

Belajar merupakan proses terjadinya interaksi antara guru dengan siswa yang memiliki tujuan sebagai target yang harus di capai dalam proses belajar mengajar. Isi rumusan tujuan dalam pendidikan harus bersifat komprehensif. Artinya mengandung aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut dalam istilah pendidikan di kenal sebagai taksonomi Bloom yang meliputi tiga matra yaitu (1) Ranah kognitif yang terdiri atas pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan evaluasi. (2) Ranah afektif yang meliputi atas penerimaan respon, organisasi, evaluasi dan

memberi sifat (karakter). (3) Ranah psikomotor melalui pentahapan imitasi, spekulasi, prosisi, artikulasi dan naturalisasi.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa atau seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar siswa tidak hanya dilihat dari nilai akademis di sekolah tetapi juga dilihat dari perubahan-perubahan dalam diri siswa tersebut, karena dalam kegiatan belajar mengajar siswa mengalami proses belajar mengajarnya sebagai proses perubahan yang terjadi dalam diri siswa akibat pengalaman yang diperoleh siswa saat berinteraksi dengan lingkungannya. Untuk mencapai hasil belajar dalam proses pembelajaran guru harus memiliki model pembelajaran yang cocok dengan materi atau tema yang diajarkan dan memiliki kesesuaian antara siswa dan suasana belajar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 107400 Bandar Khalipah yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah. Hal ini berdasarkan hasil observasi nilai ulangan tengah semester yang sangat rendah yaitu dari 28 siswa hanya 36% atau 10 siswa yang nilainya diatas KKM(Kriteria Ketuntasan Minimum) dan 64% atau 18 siswa lainnya masih dibawah KKM(Kriteria Ketuntasan Minimum).

Pada kenyatannya guru masih menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran dimana siswa hanya sebagai pendengar sehingga kurang melibatkan aktivitas siswa secara langsung. Akan tetapi guru mengaku pernah sesekali menggunakan metode diskusi dalam pembelajaran. Mengingat waktu

dan target pengajaran materi yang telah ada disekolah, metode ceramah dianggap sebagai metode yang paling cepat dalam menyelesaikan materi pengajaran.

Disamping itu peneliti juga melihat bahwa guru dalam mengajar jarang menggunakan media pembelajaran, guru kurang menguasai materi pelajaran serta siswa dalam belajar bermain-main dikelas. Seperti siswa bercerita dengan teman sebangkunya, siswa ribut sehingga dalam proses pembelajaran tidak ada interaksi yang baik antara guru dan siswanya.

Berdasarkan permasalahan tersebut guru harus mampu memilih model, metode serta media yang tepat dan menarik dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan mudah, salah satu caranya yaitu mengembangkan kompetensi siswa dalam kerja sama melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif. *Cooperative learning* menurut Slavin (2005: 4-8) merujuk pada berbagai macam model pembelajaran di mana para siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari berbagai tingkat prestasi, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Dalam penelitian ini peneliti ingin menggunakan sebuah model pembelajaran kooperatif yang peneliti rasa dapat

mengatasi permasalahan tersebut yaitu model pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble*.

Komalasari (2010: 84) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar siswa secara individual. *Scramble* merupakan salah satu model kooperatif yang dapat melatih kekompakan siswa dalam kelompok dan mampu memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik, karena *Scramble* merupakan model pembelajaran yang dipadukan dengan permainan yaitu permainan mengacak dan menyusun huruf menjadi jawaban benar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* diharapkan dapat membuat siswa mengenal, mengingat, dan memahami pembelajaran dengan baik sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara tidak langsung siswa akan belajar meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikirnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian eksperimen dengan judul “**Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Sub tema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.A 2019/2020**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan model pembelajaran tetapi masih menggunakan metode ceramah

2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran
3. Guru kurang menguasai materi pembelajaran
4. Interaksi antara guru dan siswa kurang baik

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini :

1. Penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble*
2. Hasil belajar siswa pada tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik
3. Materi pada tema 6 subtema 1 Pembelajaran 3

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* terhadap hasil belajar siswa pada Tema 6 Sub tema 1 Pembelajaran 3 kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model kooperatif tipe *Scramble* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah Tahun Pelajaran 2019/2020.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian dalam menggunakan strategi pembelajaran yang lebih baik dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu dan pendidikan terutama yang berhubungan dengan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini bias dijadikan bahan masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu dan strategi guna menjadikan penelitian yang lebih lanjut terhadap objek dan aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Kegunaan secara praktis diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut :

#### 1. Bagi Siswa

Penerapan model kooperatif tipe *Scramble* merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat siswa.

#### 2. Bagi Guru

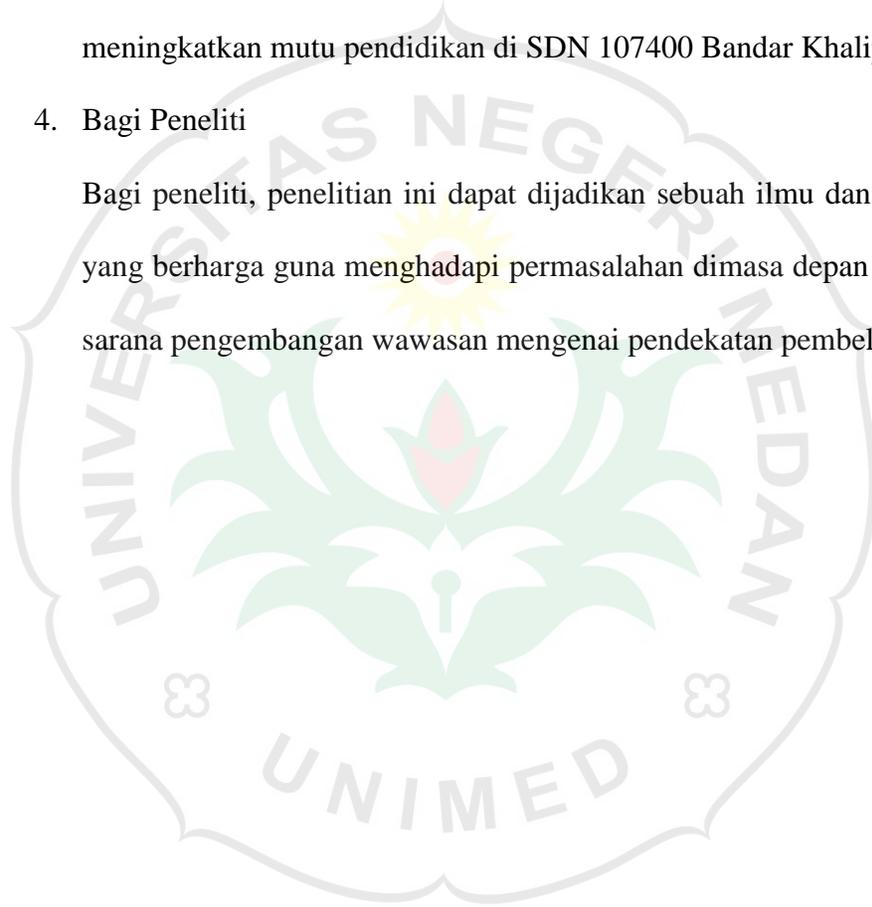
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model kooperatif tipe *scramble* dan diharapkan nantinya guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi siswanya.

### 3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 107400 Bandar Khalipah.

### 4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai pendekatan pembelajaran.



*THE*  
*Character Building*  
UNIVERSITY