

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sains merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar. Pembelajaran sains diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya pada kehidupan sehari-hari. Dengan adanya sains maka akan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Perlunya belajar sains yaitu untuk dapat menjadi wahana bagi siswa dalam mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya didalam kehidupan sehari-hari, untuk mengembangkan kompetensi agar dapat membantu siswa untuk memperoleh pengalaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Selain itu, guru juga mengharapkan hasil belajar anak semakin meningkat dengan berbagai upaya yang dapat dilakukan, misalnya: menggunakan berbagai variasi model pembelajaran agar proses pembelajarannya lebih menarik, merangsang belajar siswa dan anak tidak cepat bosan dalam belajar sains.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada guru kelas di kelas V SD Negeri 020267 Binjai Kota pada tanggal 31 Oktober 2015. Menyatakan bahwa 10 dari 36 siswa yang dapat mengikuti pembelajaran sains dengan hasil yang memuaskan. Karena menurut guru, siswa memandang sains adalah pelajaran yang sulit dikarenakan banyaknya kata-kata ilmiah yang tidak dimengerti siswa. Dari hasil wawancara juga peneliti

menemukan bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa menggunakan model yang bervariasi atau model pembelajaran yang membangkitkan minat dan motivasi siswa. Guru hanya menjelaskan materi IPA dari awal sampai akhir pelajaran dan siswa hanya mendengarkan saja. Sehingga siswa cenderung pasif (diam) dan hal ini membuat siswa cepat bosan dan kurang memahami isi pelajaran.

Dari wawancara tersebut guru juga tidak pernah menggunakan model scramble dalam pembelajaran sains di kelas V, padahal model scramble ini dapat memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya dan sekaligus belajar serta berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres atau tertekan.

Dalam proses belajar mengajar guru juga dituntut untuk dapat menyampaikan materi bukan hanya terpaku pada buku teks, namun kenyataannya guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Bukan hanya buku teks yang seharusnya digunakan oleh guru sebagai bahan ajar namun sebagai seorang guru kita juga harus bisa menyiapkan bahan ajar yang bervariasi, bukan hanya berbentuk tulisan namun bisa kita gunakan alat peraga, karena didalam pembelajaran sains ini lebih cenderung pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswanya juga akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Terkait dengan hal tersebut guru juga jarang menggunakan media yang menarik dalam proses belajar mengajar, hal ini terjadi karena guru beranggapan bahwa dalam membuat media masih memiliki keterbatasan waktu. Apabila guru menggunakan media yang menarik maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan siswanya juga akan lebih tertarik dan memiliki kemauan yang tinggi dalam belajar, dengan hal tersebut maka seiringnya hasil belajar siswa juga akan lebih baik. Sebaliknya apabila guru kurang menggunakan media pembelajaran maka akan menyebabkan siswa kurang memahami secara jelas materi yang disampaikan guru. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang baik pada pelajaran IPA.

Terlihat selama ini peserta didik banyak yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga guru kewalahan dalam menanggapi masalah dan hambatan yang terjadi. Maka dari itu, guru sebagai pendidik diharapkan memiliki kemampuan dalam mengembangkan dirinya guna memenuhi tugas-tugas di lembaga pendidikan. Banyak tugas dan tanggung jawab yang diemban oleh guru serta mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga guru dapat menjadi tauladan murid-muridnya. Oleh karena itu guru diminta untuk menguasai dua unsur kompetensi dalam mengajar, yaitu menguasai bidang pengetahuan dan menguasai keterampilan pedagogis atau kepiawaian dalam mengajar.

Hasil belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil peningkatan yang diraih siswa dalam menerima, menolak, dan menilai

informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tinggi rendahnya hasil belajar siswa.

Dengan banyaknya permasalahan yang dihadapi guru pada pembahasan yang berkaitan dengan kurangnya hasil belajar siswa. Maka dari itu guru dituntut harus bisa memilih model pembelajaran agar siswa lebih aktif dan bersemangat mengerjakan tugasnya pada waktu proses pembelajaran berlangsung. Terkait dengan hal tersebut peneliti mengambil salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Scramble, sebab siswa diajak untuk aktif mencari jawaban atau menyusun jawaban yang dianggap benar dengan pertanyaan yang ada. Pada pembelajaran ini, siswa diajak seperti bermain dalam menyusun dan merangkai kata pada jawaban yang telah tersedia pertanyaannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sains.

Scramble ini dipakai untuk jenis permainan anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Keuntungan dari model pembelajaran ini sangatlah banyak, antara lain dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi ajar, sebab siswa hanya melengkapi suatu pertanyaan di mana jawabannya sudah dipersiapkan hanya saja siswa tinggal menyusunnya. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berfikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres atau tertekan. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “**Penerapan Model *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Sains Kelas V SD Negeri 020267 Binjai Kota**”. Dengan penerapan model pembelajaran *Scramble* ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

1.2 Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah di atas bahwa tinggi rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, dari berbagai faktor tersebut dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sains.
2. Guru hanya menggunakan metode ceramah saja, tanpa menggunakan metode yang bervariasi.
3. Guru tidak pernah menggunakan model *Scramble* dalam proses pembelajaran.
4. Guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar.
5. Guru kurang menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang telah diperoleh saat observasi dan penelitian, maka perlu ada pembatasan masalah yaitu: “Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Sains Materi Pokok Pesawat Sederhana Kelas V SD Negeri 020267 Binjai Kota Tahun Ajaran 2015-2016.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas, maka rumusan secara umum dari penelitian ini yaitu, “Apakah dengan menggunakan model *Scramble* pada pelajaran Sains dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 020267 Binjai Kota Tahun Ajaran 2015-2016?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Scramble Pada Pelajaran Sains Kelas V SD Negeri 020267 Binjai Kota Tahun Ajaran 2015-2016

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil Penelitian ini dapat memberi sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama pada penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi siswa, dalam penerapan model *Scramble* dapat memberi pengalaman langsung kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran sains
2. Bagi guru, sebagai referensi dalam mengajar dengan model pembelajar untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran sains.
3. Bagi sekolah, sebagai salah satu alternative dalam pengambilan keputusan program peningkatan kualitas sekolah.
4. Bagi peneliti lain khususnya sebagai referensi dan bahan pertimbangan bila ingin memperbaiki proses pembelajaran sains dan penelitian selanjutnya.