

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu kegiatan usaha dalam melakukan perubahan terhadap sikap dan tingkah laku seseorang melalui proses pembelajaran yang memberikan dalam lebih baik kepada generasi muda. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan suatu kebutuhan yang tidak bisa terlepas dalam kehidupan manusia dan juga kepentingan dari kemajuan suatu Negara. Pada zaman yang semakin modern kali ini, pendidikan merupakan suatu bekal yang harus dimiliki oleh generasi muda dalam menghadapi perkembangan zaman. Kualitas suatu Negara dilihat dari kualitas pendidikan dan juga kualitas lulusan generasi mudanya itu sendiri. Jika pendidikan dalam suatu Negara tersebut baik, maka generasi muda yang dicetak pun berkualitas baik begitu juga sebaliknya. Pendidikan merupakan suatu pencetakan generasi muda yang berkualitas dalam suatu Negara, dikarenakan apabila hasil dari suatu pendidikan tersebut gagal maka dari itu akan sedikit sulit dalam Negara mencapai kemajuannya.

Ki Hajar Dewantara yang merupakan bapak pendidikan nasional Indonesia berpendapat bahwa pendidikan tersebut adalah suatu tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak, yang dimana melalui pendidikan tersebut anak-anak dituntun dari segala kodratnya yang dimiliki agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan dalam hidupnya (Zulfiati, 2019).

Pendidikan merupakan bekal yang sangat penting yang harus dimiliki manusia dalam menjalankan kehidupan bermasyarakatnya. Dalam pendidikanlah

manusia mendapatkan pengetahuan mengenai moral, agama, kedisiplinan dan masih banyak lagi yang lainnya, yang tentunya sangat bermanfaat bagi manusia. Pendidikan bagi manusia tidak hanya didapatkan saat melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah saja, melainkan pendidikan bisa juga didapatkan pada lingkungan masyarakat dan juga dirumah bersama dengan orang tua dan keluarganya.

Pembelajaran yang utama seharusnya dilakukan pada setiap mata pelajaran di sekolah, menurut pendapat Dewey (Abidin, 2014, hlm 158) adalah pembelajaran yang dapat merangsang pikiran peserta didik untuk memperoleh segala kemampuan belajar yang bersifat *nonskolastik*. Upaya efektif yang sesuai dengan pernyataan diatas adalah dengan menerapkan model pembelajaran *konstruktivisme* yang tidak bersifat *teacher centered* tetapi bersifat *student centered*. Untuk mengetahui keberhasilan tujuan pembelajaran dapat diketahui dengan menggunakan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Menurut Agung, Parmiti & Mahadewi, (2022) Penilaian Acuan Patokan digunakan apabila tujuan pembelajaran/pelatihan menuntut presentase penguasaan minimal secara tertentu. Siswa dinyatakan lulus menurut Penilaian Acuan Patokan jika siswa memiliki penguasaan pembelajaran 65%. Pedoman PAP digunakan dalam bidang pengetahuan dan keterampilan dengan pedoman sebagai berikut.

Tabel 1.1  
 PAP dengan Skala 5 (Lima)  
 (Sumber: Menurut Agung, Parmiti & Mahadewi, 2022)

Presentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan kepada siswa kelas VI di SD Gugus III Kecamatan Kuta Utara siswa yang berada dikelas dengan jumlah 30 siswa diketahui bahwa kemampuan dan kemauan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran masih sangat rendah. Namun, dalam penerapan model pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013 yang ada di lapangan belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari ketercapaian KKM siswa yang masih banyak belum memenuhi KKM dan masih banyak kekurangan dalam proses pembelajaran. Siswa masih cepat merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan guru dikelas. Setelah melakukan observasi ditemukan beberapa permasalahan yang terdapat di kelas antara lain: 1. Siswa yang mampu dan niat dalam melakukan kegiatan pembelajaran dikelas hanya beberapa siswa saja. 2. Siswa akan semangat melakukan kegiatan pembelajaran apabila dalam kegiatan pembelajaran diselingi dengan kegiatan quiz maupun kegiatan belajar yang dimodifikasikan dengan permainan dalam bentuk kelompok. Siswa merasa pembelajaran IPA merupakan suatu mata pelajaran yang sedikit susah dalam kegiatan pembelajaran berlangsung dikelas. Guru dalam kelas menerapkan kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional yang selama ini lumrah digunakan oleh

guru. Maka dari itu perlu suatu cara untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran. Berikut pengolahan nilai PAP mata pelajaran IPA siswa di kelas VI Gugus III Kuta Utara Tahun Pelajaran 2022/2023.

No.	Nama Sekolah	Batas minimal PAP	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai Batas Kualifikasi PAP		yang Tidak Mencapai Batas Kualifikasi PAP	
					Siswa	%	Siswa	%
1	SD No.1 Kerobokan	65	VI A	33	14	42,42	19	57,57
			VI B	33	11	33,33	19	57,57
2	SD No. 2 Kerobokan	65	VI A	30	14	46,66	16	53,33
			VI B	29	14	48,27	15	51,72
3	SD No.3 Kerobokan	65	VI A	29	11	37,93	18	62,06
			VI B	30	10	33,33	20	66,66
4	SD No.4 Kerobokan	65	VI A	27	9	33,33	18	66,66
			VI B	28	10	35,72	18	64,28
5	SD No.1 Kerobokan Kaja	65	VI B	30	11	36,66	19	63,33
			VI B	30	11	36,66	19	63,33
6	SD No.2 Kerobokan Kaja	65	VI A	29	9	31,03	20	68,96
			VI B	30	11	36,66	19	63,33
			VI C	28	14	50,00	14	50,00
7	SD No.3 Kerobokan Kaja	65	VI A	29	10	34,48	19	65,51
			VI B	27	10	37,03	17	62,96
<b>Total</b>				<b>442</b>	<b>169</b>	<b>593,51%</b>	<b>270</b>	<b>917,27</b>
<b>Rata-rata</b>				<b>35,05%</b>			<b>73,27%</b>	

Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan beberapa siswa dalam kelompok untuk bekerjasama menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, atau kalimat yang teracak menjadi sebuah paragraf yang utuh dan bermakna. Alur model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dimulai dengan membagi para siswa dalam beberapa kelompok,

selanjutnya guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada setiap kelompok. Kartu soal sudah dalam keadaan utuh tapi kartu jawaban masih dalam keadaan rumpang atau teracak, jadi siswa bekerjasama dalam kelompok untuk menyusun potongan-potongan kata tersebut menjadi kalimat yang utuh dan tepat tentunya dengan melihat kartu soal. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini siswa tidak harus mengingat dan menghafal seluruh informasi pembelajaran yang ada hanya dengan bantuan buku saja. Melalui model pembelajaran ini siswa diajak untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menyenangkan menggabungkan kegiatan pembelajaran dan juga game yang dilakukan bersama dengan kelompok yang telah dibentuk oleh guru.

Model pembelajaran ini merupakan suatu model pembelajaran yang memanfaatkan suatu bentuk permainan dan juga belajar yang asyik dalam kelas. Dalam model pembelajaran ini siswa diajak untuk menyusun kembali kata-kata maupun kalimat-kalimat yang sudah disiapkan oleh guru dan telah diacak yang berkaitan dengan materi pembelajaran dalam kelas. Model pembelajaran ini mengajak siswa belajar sambil bermain dengan cara berkelompok. Siswa diajak untuk merangkai kata-kata maupun kalimat-kalimat yang sudah diacak oleh guru sehingga mampu membentuk suatu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang disiapkan oleh guru. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran dikelas serta melatih siswa dalam menguatkan pemahaman mengenai materi pembelajaran yang telah mereka dapatkan dikelas. Model pembelajaran ini bisa sesuai dengan kurikulum 2013 dimana siswa yang dituntut lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan guru di kelas.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- (1) Model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas.
- (2) Pembelajaran yang berlangsung di kelas masih berpusat kepada guru sehingga siswa merasa cepat bosan.
- (3) Siswa kurang aktif dalam menggali, mencari tau dan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan idenifikasi masalah yang sudah dipaparkan, maka penelitian ini hanya dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Kompetensi IPA Kelas VI Di Gugus III Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- (1) Bagaimana pengaruh kompetensi pengetahuan IPA siswa pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* bagi siswa Kelas VI di Gugus III Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?
- (2) Bagaimana pengaruh kompetensi pengetahuan IPA siswa pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran

kooperatif tipe *scramble* bagi siswa Kelas VI di Gugus III Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?

- (3) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap kompetensi pengetahuan IPA bagi siswa Kelas VI Di Gugus III Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini, yaitu :

- (1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPA siswa pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* bagi siswa kelas VI di Gugus III Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.
- (2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPA siswa pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* bagi siswa kelas VI di Gugus III Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.
- (3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif learning tipe *scramble* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas VI di Gugus III Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu tentang pembelajaran dan pedagogi. Khususnya pada pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Terdapat beberapa manfaat penelitian secara praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Bagi Siswa

Siswa dapat terbantu dan termotivasi, sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

#### b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dalam upaya meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran IPA. Selain itu, dapat memotivasi guru dalam mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

#### c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian yang dilakukan dapat menjadikan bahan pertimbangan dalam mengambil suatu kebijakan dalam pembinaan guru untuk meningkatkan kualitas profesionalnya.



d. Bagi Peneliti

Sebagai calon guru IPA, penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung dalam mempraktekan teori – teori yang didapat dalam perkuliahan. Selain itu, peneliti juga dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan model pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, sehingga penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi peneliti saat menjadi guru.

