

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan selalu mendapat sorotan tajam terkait dengan tuntunan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang dapat memberikan dampak terkait dengan pendidikan. Sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan dapat mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang berkembang saat ini. Pembangunan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan hendaknya dapat memberikan dampak terkait dengan pendidikan kearah yang lebih baik. Pendidikan adalah hak semua anak. Sehingga pendidikan dianggap sebagai sebuah hak asasi manusia yang menjadikan secara bebas dapat dimiliki oleh semua anak (Wisudawati dan Sulistyowati, 2019). Maka melalui pendidikan diharapkan dapat memberikan pelayanan kepada semua anak bangsa. Sebagaimana yang tercantum di Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dimana dalam menerapkan pendidikan bersarkan atas visi, misi, serta strategi di dalam pembangunan pendidikan nasional. Visi ini dalam pendidikan nasional dapat terwujudnya dalam sebuah pendidikan yang memberikan dampak positif dalam menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Melalui pendidikan peserta didik disediakan berbagai kesempatan belajar dalam upaya peningkatan pendidikan baik bidang pengetahuan, keterampilan dan

sikap maupun keperluan dirinya dengan kehidupan masyarakat. Untuk itu, pendidikan pada saat ini harus mencerminkan pada empat pilar pendidikan yang terdiri dari: (1) *learning to know* dimana dalam pendidikan program guru yang dibelajarkan kepada peserta didik dapat mengembangkan penguasaan pengetahuan dalam siswa dalam belajar; (2) *learning to do* dalam pendidikan tidak hanya sekadar mengetahui, tetapi sebagai seorang guru dapat mengajak peserta didik dalam melakukan sesuatu sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang bermakna bagi kehidupan; (3) *learning to be* pembelajaran dapat memberikan motivasi sehingga memberikan orientasi hidupnya ke masa depan; (4) *learning to live together* pembelajaran tidak cukup hanya diberikan keterampilan untuk diri sendiri, sebagai bekal untuk mampu berperan dalam lingkungan bermasyarakat (Wiandariyani, dkk., 2011). Dengan demikian pendidikan saat ini harus membekali peserta didik baik pengetahuan kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai mencerminkan ke empat pilar pendidikan tersebut, yang tidak semata-mata penguasaan pada aspek pendidikan.

Untuk mencapai tujuan tersebut, berbagai usaha telah dilakukan oleh pemerintah untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan, yaitu: (1) dengan melakukan penyempurnaan kurikulum, (2) melakukan penataran terkait sistem pendidikan pembelajaran, (3) penyediaan sarana dan prasarana dalam penunjang kegiatan pembelajaran, (4) penyediaan bahan ajar serta buku referensi yang menunjang kegiatan belajar, (5) adanya kegiatan kelompok kerja guru sering disingkat dengan (KKG). Dalam penyempurnaan kurikulum di Indonesia telah disempurnakan menjadi kurikulum 2013 (K-13). Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik baik kemampuan sikap religius,

sikap social, intelektual, sikap peduli dan partisipasi aktif di dalam membangun kehidupan berbangsa serta bermasyarakat yang lebih baik.

Dalam pembelajaran Kurikulum 2013 menggunakan tematik integratif. Tematik integratif adalah pokok bahasan pelajaran dipadukan berdasarkan tema dengan menggabungkan beberapa pelajaran menjadi satu (Kristiantari, 2014). Salah satu mata pelajaran yang dipadukan dan dimuat dalam kurikulum 2013 adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) serta hubungan sebab akibatnya (Wisudawati dan Sulistyowati, 2019). Salah satu tujuan mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006 bahwa agar peserta didik memiliki kemampuan didalam mengembangkan pengetahuan, rasa ingin tahu, sikap positif serta keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupannya. Dengan demikian, mata pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik dalam mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek dalam pengembangan di dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan pencacatan dokumen yang dilakukan di SD Gugus XIII Kecamatan Buleleng yang dilakukan pada tanggal 18-20 Oktober 2019 dengan guru kelas V di SD Gugus XIII Kecamatan Buleleng. Hasil yang diperoleh sebagai berikut.

Pertama, berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan proses pembelajaran IPA di Kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng masih didominasi oleh guru. Dimana dalam pembelajaran IPA guru menggunakan metode

pembelajaran berupa metode tanya jawab dan memberikan ceramah berupa mentransfer begitu saja apa-apa yang diuraikan dalam buku siswa sehingga dalam pembelajaran masih berpusat kepada guru (*teacher center*), sumber belajar yang digunakan dalam mengajar hanya buku tanpa memanfaatkan sumber belajar yang lainnya, guru jarang menggunakan media saat proses pembelajaran, dan guru mengajar guru tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, sebagai seorang guru pemilihan model yang tepat sangat penting dan tidak semua model dapat digunakan pada tiap pokok bahasan.

Sedangkan dari siswanya dalam kegiatan pembelajaran hanya menerima saja materi yang diajarkan oleh guru, tanpa memahami permasalahan maupun menyelidiki permasalahan tersebut untuk menemukan jawabannya. Kecenderungan itu membuktikan bahwa siswa hanya menerima materi yang diberikan sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif. Proses pembelajaran menjadi membosankan sehingga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Kedua, berdasarkan hasil wawancara bersama sebagian besar guru kelas V di Gugus XIII Kecamatan Buleleng diperoleh hasil dimana masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA, siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran, siswa kurang berkonsentrasi dalam menerima pembelajaran, siswa sering terlambat masuk ke kelas ketika jam pelajaran sudah dimulai.

Ketiga, berdasarkan pencatatan dokumentasi terkait dengan nilai pengetahuan IPA, maka diperoleh bahwa data hasil belajar Ulangan Tengah

Semester (UTS) mata pelajaran IPA pada siswa kelas V di Gugus XIII Kecamatan Buleleng masih rendah atau di bawah KKM. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar UTS IPA dan KKM pada Siswa Kelas V Semester I di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020

No	Nama Sekolah	Kelas	KKM	Tuntas	Persentase (%)	Tidak Tuntas	Persentase (%)
1	SDN 1 Banjar Tegal	V	70	13	48%	14	52%
2	SDN 2 Banjar Tegal	V	75	7	50%	7	50%
3	SDN 3 Banjar Tegal	V	70	2	77%	10	83%
4	SDN 1 Baktiseraga	VA	70	10	38%	16	62%
		VB	70	9	35%	17	65%
5	SD Mutiara	VA	75	5	19%	21	81%
		VB	75	4	16%	21	84%

(Sumber: Dokumen Guru Kelas V di Gugus XIII Kecamatan Buleleng)

Berdasarkan tabel di atas, dapat terlihat bahwa masih terdapat kesenjangan diantara harapan dengan kenyataan. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa yang tuntas. Selain itu, dilihat dari persentase siswa yang tuntas yaitu 16% sampai 50%, yang jika dikategorikan masih rendah. Sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas masih cukup banyak. Maka dengan demikian, hasil belajar IPA siswa kelas V pada Gugus XIII masih kategori kurang sehingga berdampak terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA. Maka perlu adanya perbaikan dan inovasi dalam pembelajaran untuk mengatasi dengan tepat masalah motivasi dan hasil belajar IPA. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat, sebab dengan menggunakan

media pembelajaran siswa akan lebih mudah dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut dapat diterapkan model kooperatif tipe *Scramble*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah salah satu model permainan secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan. Suyatno (2009:72) menyatakan bahwa, “model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang disajikan dengan bentuk kartu dengan mencari pasangan jawaban dari pertanyaan yang jawabanya diacak”. Model pembelajaran *scramble* sebagai salah satu strategi pembelajaran motivasional yang diyakini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam belajar (Saridewi, dkk., 2017). Maka melalui model pembelajaran *scramble* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa.

Selain itu, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPA diperlukan adanya pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat dalam belajar (Arsyad, 2017). Dalam hal ini media yang digunakan adalah kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan adalah sarana agar siswa dapat secara aktif, berpikir kritis di dalam belajar dan secara inovatif dapat menemukan cara-cara atau pembuktian teori dalam pembelajaran. Media kartu pertanyaan ini sangat mudah dibuat oleh guru serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Ramadani, dkk. (2014) bahwa model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu pertanyaan

dapat membantu siswa dalam menumbuhkan keaktifan dan keantusiasan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu pertanyaan membawa pengaruh positif terhadap proses belajar siswa yaitu peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan dasar penelitian yang sebelumnya yang telah dilakukan oleh Citrasmi, dkk. (2016) menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar. Selanjutnya Astriani, dkk. (2019) menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar.

Disamping penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran, sebagai seorang guru memiliki peranan penting dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang diperoleh siswa. Mc. Donald (dalam Sardiman, 2007) menguraikan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" yang didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Tujuan yang diharapkan pendidikan khususnya di sekolah dasar adalah hasil belajar yang maksimal dengan adanya motivasi belajar siswa dalam belajar. Dengan demikian, motivasi belajar dan hasil belajar siswa dapat mencapai ketuntasan KKM. Dengan demikian menunjukkan keberhasilan siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, ini terlihat dari malasnya siswa masuk ke kelas dan siswa kurang memperhatikan guru saat mengajar.
- 1.2.2 Rendahnya hasil belajar siswa ini terlihat pada nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) pada mata pelajaran IPA.
- 1.2.3 Dalam menyampaikan materi guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan, sedangkan siswa hanya menerima materi yang diberikan sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif.
- 1.2.4 Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar mengajar.
- 1.2.5 Dalam mengajar guru kurang menggunakan model pembelajaran bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah utama yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar siswa IPA. Hal ini menunjukkan hasil yang diperoleh belum optimal dan adanya kecenderungan aktivitas belajar siswa yang menurun. Hal ini diduga antara lain dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi. Berdasarkan pernyataan tersebut maka masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi yaitu sejauh mana pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu pertanyaan

terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020?
- 1.4.2 Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020?
- 1.4.3 Secara simultan apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.
- 1.5.2 Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.5.3 Untuk mengetahui secara simultan pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran IPA, baik secara teoretis maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian akan mengkaji pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan menghasilkan suatu model pembelajaran yang inovatif dan dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran IPA yang efektif dan menyenangkan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Dengan dilaksanakan penelitian ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan bermakna sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan yang dapat memperluas wawasan informasi serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, dalam mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media kartu pertanyaan

sebagai salah satu inovasi model pembelajaran IPA, sehingga dapat berguna dalam mengembangkan keprofesional guru di dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi berharga bagi kepala sekolah untuk mengambil keputusan yang paling tepat dalam kaitannya dengan model pembelajaran inovatif di sekolah.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi para peneliti bidang pendidikan (model pembelajaran, untuk meneliti aspek atau variabel yang diduga memiliki kontribusi terhadap konsep-konsep dan teori-teori pembelajaran).

