

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah organisasi yang berfokus pada keanekaragaman hayati yang ada di muka bumi baik dahulu hingga sekarang dan hubungan makhluk hidup sepanjang sejarah, hal ini ditunjukkan dengan belajar IPA merupakan mata pelajaran wajib yang merupakan sekolah bagi tujuan mendorong pemikiran kritis dan ekspresi kreatif, serta untuk tujuan mendorong penulisan yang berpusat pada almah.

Menurut Ahmad Sutanto (2014: 167) IPA adalah usaha seseorang individu untuk mempelajari ilmu tentang alam semesta misalnya tumbuhan, hewan dan manusia melalui kegiatan secara langsung menggunakan metodologi tertentu dan masuk akal menggunakan nalar untuk mendapatkan akhir yang jelas dalam pembelajaran. Pembelajaran IPA adalah belajar tentang alam sehingga peserta didik dapat memiliki rasa ketertarikan yang dapat diwujudkan melalui persepsi atau praktik yang dikelola oleh pengajar dengan tujuan agar mereka dapat memperoleh informasi tentang alam dengan jelas.

Melalui pendidikan sains siswa diharapkan dapat mengetahui tentang diri mereka sendiri dan dunia normal di sekitar mereka serta dapat menangani suatu masalah, dengan mempertimbangkan segala hal, dan dapat dicirikan dalam kehidupan sehari-hari Hafa et al.,(2017). Oleh karena itu, agar dapat memberikan dampak positif bagi hasil belajar siswa dan memudahkan siswa dalam belajar tentang alam, guru IPA perlu dapat membangkitkan minat siswa terhadap alam dengan mengajarkan pelajaran yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar merupakan kemampuan seorang siswa atau individu yang didapat setelah menerima pelajaran atau setelah proses pembelajaran dari guru yang berbentuk nilai, angka atau huruf yang didapat dari hasil siswa selama proses belajar melalui tes atau ujian akhir. Menurut Nana Sudjana dalam Ariyanto, (2018). Kemampuan seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar dikenal dengan istilah hasil belajar. Adapun menurut Purwanto dalam Rahmayanti et al., (2021) hasil belajar ialah pencapaian seseorang yang sudah dipelajari dalam proses pembelajaran yang dapat merubah sikap serta tingkah laku seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran.

Kajian sejumlah artikel jurnal mengungkapkan bahwa hasil belajar IPA masih kurang baik. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Kertiari et al., (2020); bahwa hasil belajar siswa kelas IV di Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng pada pembelajaran IPA nilainya

masih belum mampu mencapai KKM; Adnyani et al., (2020); bahwa hasil mata kuliah IPA siswa yang tidak tuntas di UTS mencapai 50% yang masih tergolong; Novita Sari, (2018); bahwa hasil belajar IPA masih rendah, terutama kompetensi pengetahuan yang masih banyak kelemahan. Hasil belajar kelas III di Gugus II Kecamatan Kubutambahan seperti yang diungkapkan oleh Astiani & Sudarma (2019:188) bahwa nilai rata-rata UTS IPA masih rendah, presentase siswa yang tuntas yaitu berkisar 16% - 47% hal tersebut masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM, rendahnya hasil belajar IPA yang dikemukakan oleh Kouanak, et al., (2020: 144) yakni sebanyak 41 siswa kelas IV di SD Inpres Labat Kota Kupang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini diperkuat juga dengan hasil penelitian Saridewi & Kusmariyatni, (2017) di SD No. 3 Legian kelas IV terdapat 41 siswa, namun 28 diantaranya gagal ulangan harian pertama mencapai KKM dan 29 gagal pada ulangan harian kedua, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kurang baik.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPA, para peneliti telah berupaya menerapkan berbagai model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran *Scramble*. Hal ini seperti yang dilakukan oleh peneliti terdahulu (Ariyanto, 2018); (Apriyanti, 2019); (Kusumawati, 2019); (Zannah, 2020); (Saridewi & Kusmariyatni, 2017); (Zainudin, 2018) dapat menunjukkan bahwa penerapan model *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Hanafiah dan Suhana, dalam Zainudin (2018) model pembelajaran *Scramble* adalah model pembelajaran dimana siswa dituntut aktif, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya sambil menyelesaikan soal acak untuk mendapatkan poin. Model pembelajaran *Scramble* dapat memudahkan siswa dalam menangani suatu masalah dalam kelompok dan dapat lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari serta membuat siswa aktif dalam pengalaman belajar. Menurut Said et al., (2015) model pembelajaran *Scramble* adalah suatu metode pembelajaran yang kegiatannya membagikan soal dan jawaban secara acak kepada siswa dengan harapan agar mereka dapat dengan cepat dan tepat mencocokkan atau menemukan jawabannya. Sementara itu, Widiyanti et al., (2013) menyatakan bahwa model *Scramble* adalah strategi pembelajaran dimana siswa diberikan kartu soal dan kartu jawaban secara acak agar cepat mencocokkan soal dengan jawaban. Hal ini mendorong siswa untuk memecahkan masalah dengan cepat. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menjadikan materi yang dipelajari lebih mudah dipahami oleh siswa.

Kelebihan model pembelajaran *Scramble* menurut Shoimin (2016), yaitu: 1) Dapat melatih kekompakan siswa dan tanggung jawab dalam memecahkan suatu permasalahan; 2) Dapat membuat siswa lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa stress karna bermain sambil belajar; 3) dapat menumbuhkan rasa kebersamaan kepada siswa; 4) menjadikan *Scramble* pengalaman belajar yang lebih berkesan bagi siswa; 5) mendorong siswa untuk memecahkan masalah dengan semangat dan meningkatkan minat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian literatur dengan judul “Analisis hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana analisis hasil belajar dengan menggunakan model *scramble* pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui gambaran analisis hasil belajar dengan menggunakan model *scramble* pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar

2. Tujuan Khusus

Untuk melihat seberapa efektif model pembelajaran *scramble* dalam hasil belajar IPA

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Hasil tulisan ini diharapkan dapat menjadikan bahan informasi bagi peneliti yang melakukan penelitian dengan model yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat mengajarkan pembelajaran dengan model *scramble* sebagai model inovatif kepada siswa.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat memperoleh hasil belajar yang meningkat.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan kualitas mengajar dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar IPA.

d. Bagi peneliti lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi tambahan mengenai penggunaan metode scramble dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.