

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar merupakan melibatkan suatu proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan dan pemahaman, meningkatkan keterampilan, serta memperbaiki sikap dan perilaku yang cenderung tetap. Selain itu belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang membutuhkan dorongan atau motivasi untuk menggerakkan ke arah yang lebih baik, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak tahu menjadi tahu. Perubahan tingkah laku tersebut bisa berupa dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan kata lain, belajar memiliki tujuan yaitu mencapai kecakapan, sikap, dan keterampilan tertentu.

Menurut Taksonomi Bloom aspek kognitif dalam belajar mencakup enam tingkatan yaitu pengetahuan (C1), ingatan (C2), pemahaman aplikasi (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan mencipta (C6). Aspek afektif mencakup lima aspek yaitu penerimaan, jawaban, organisasi, penilaian dan internalisasi. Sementara itu, aspek psikomotorik mencakup enam aspek yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, gerakan interaktif, ketepatan, gerakan keterampilan kompleks. Tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan dan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.

Pada jenjang sekolah dasar, salah satu mata pelajaran pokok yang dipelajari siswa ilmu pengetahuan alam (IPA). IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan. Seperti yang dikemukakan Putra et al., (2020) IPA adalah salah satu muatan pembelajaran di sekolah dasar IPA siswa dibekali pengetahuan, gagasan, dan konsep tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan penyajian gagasan-gagasan. Tujuan dari pembelajaran IPA di

sekolah dasar adalah pemahaman terhadap disiplin IPA dan keterampilan berkarya untuk menghasilkan suatu produk yang akan merefleksikan penguasaan kompetensi seseorang sebagai hasil belajarnya (Citrasmi et al., 2016). Dalam proses pembelajaran IPA, sangat penting untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar siswa dapat mengembangkan kemampuan serta pemahaman dalam menjelajahi lingkungan sekitar. Selain itu, pembelajaran IPA juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif siswa.

Penelitian ini dilatar belakangi karena berdasarkan hasil observasi dan tes soal mendapatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA yang masih rendah khususnya di kelas V dan VI di SDIT Prestasi Cendikia pada materi sistem organ tubuh manusia, saat guru menjelaskan masih banyak siswa yang mengobrol dengan temannya, media pembelajaran yang kurang memadai, saat diberi pertanyaan oleh guru siswa tidak bisa menjawab, saat diberi latihan terkait materi masih banyak siswa yang mendapat hasil di bawah 65. Selain itu pembelajaran IPA, terdapat beberapa masalah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satunya yaitu masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional hal ini menyebabkan siswa hanya berfokus mendengarkan saja materi dari guru sampaikan sehingga kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, siswa masih pasif yaitu tidak aktif dalam bertanya jika ada yang belum dimengerti, kurang antusias dalam berpartisipasi bertanya maupun menyampaikan pendapat atau jawaban. Selain itu, minat siswa pada materi pembelajaran IPA dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa tidak terhubung dengan materi yang mereka pelajari. Akibatnya hasil belajar siswa menurun dan siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan di SD Negeri 5 Pedamaran pada bulan januari 2023 diketahui bahwa masih banyak hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah yaitu masih dibawah KKM terlihat dari 30 siswa, hanya 10 siswa yang mengalami ketuntasan, dan 20 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Indikator permasalahannya yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam memahami konsep materi IPA. Selain itu hasil belajar dapat dilihat

dari data awal keadaan siswa kelas IV di SD No.3 Legian , berdasarkan penelitian terdahulu dari jurnal Saridewi & Kusmariyatni (2017) yang menunjukkan bahwa sebanyak 41 siswa dengan KKM untuk mata pelajaran IPA di SD adalah 72. Adapun data yang diperoleh pada ulangan harian I yaitu nilai rata-rata kelas 63,4 terdapat 13 siswa yang berhasil memperoleh nilai di atas KKM dan 26 siswa dibawah KKM.

Pada ulangan harian II perolehan nilai turun dengan rata-rata kelas 60,5 dengan 12 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dan 29 siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Turunnya hasil ulangan harian ini dikarenakan kurangnya pemahaman konsep dan soal yang diberikan masih tergolong sulit. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dari jurnal Melinda Anggraini & Dedy Firduansyah (2022) bahwa di kelas IV SD Negeri 3 Srikaton masih banyak ditemukan nya siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu 72. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata sebesar 65 hasil belajar IPA siswa kelas IV yang berjumlah 27 siswa. presentasi yang tuntas dari 27 siswa sebanyak 26% (7 siswa) sedangkan yang belum tuntas 74% (20 siswa). Hal ini disebabkan kurangnya aktifnya siswa terhadap pembelajaran IPA. Dikarenakan penyampaian materi pembelajar kurang menarik bagi siswa sehingga menurunnya motivasi dan minat belajar siswa.

Hasil penelitian terdahulu, pada proses pembelajaran di SDN Koncer 1 Tenggarang Bondowoso tahun 2020, khususnya pada kelas V dapat diidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu guru masih belum tepat dalam penggunaan model pembelajaran. Berdasarkan hasil dari jurnal Sari (2021) menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah, guru kurang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu siswa yang kurang memperhatikan apa yang dijelaskan guru, mereka lebih banyak bermain dengan teman sebangkunya sehingga pembelajaran kurang menarik dan membosankan, dan siswa kesulitan memahami materi karena pembelajaran tidak didukung dengan media pembelajaran.

Guru hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar tanpa memanfaatkan sumber belajar yang lainnya, guru jarang menggunakan media

pembelajaran serta jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyenangkan. Siswa hanya menerima materi yang diberikan guru sehingga siswa menjadi pasif dan proses pembelajaran akan menjadi membosankan, selain itu siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran, siswa kurang berkonsentrasi dalam menerima materi sehingga mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh peneliti terdahulu maka perlu adanya solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut, yaitu dengan menerapkannya model *Scramble* dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Pemanfaatan model pembelajaran yang menarik adalah salah satu upaya untuk mengurangi kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran.

*Scramble* adalah salah satu model permainan secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan. Menurut Hikmah et al., (2023) model pembelajaran *scramble* merupakan suatu metode belajar yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang diacak nomernya yang dapat memudahkan siswa dalam mencari jawaban dan mendorong siswa dalam mengerjakan soal tersebut, serta dapat mendorong siswa untuk dapat memecahkan masalah dengan cepat. Model pembelajaran *scramble* sebagai sebuah pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa. Penerapan model ini dapat menimbulkan motivasi pada diri siswa sehingga secara tidak langsung dapat mempengaruhi proses belajar dari siswa.

Model pembelajaran *scramble* bertujuan untuk mengubah pola proses pembelajaran yang semula hanya berpusat pada guru, akan diubah menjadi pola belajar yang berpusat pada siswa yang mengutamakan interaksi siswa dalam kelompok-kelompok kecil didalam proses belajar. Menurut Kertiari et al., (2020) model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran dengan cara berkelompok dengan mengasah kreatifitasan siswa untuk mencari jawaban-jawaban yang diacak dan siswa diminta merangkai menjadi jawaban yang logis dari sebuah pertanyaan atau permasalahan. Adapun kelebihan model pembelajaran

*scramble*, yaitu : 1. Semua siswa terlibat (partisipasi) secara aktif ; 2. Kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan bantuan teman-temannya ; 3. Membantu siswa memahami konsep yang sulit; 4. Belajar sambil bermain; 5. Bersikap disiplin (Qusyairi, 2022).

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini yang dapat dirumuskan yaitu :  
Bagaimana Gambaran Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yang dapat dirumuskan adalah untuk mengetahui gambaran penerapan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi siswa**

Membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajarnya dengan proses belajar dan model pembelajaran yang bervariasi.

### **2. Bagi guru**

Meningkatkan kualitas guru dalam merencanakan proses belajar mengajar dengan memiliki model pembelajaran yang tepat untuk keberhasilan proses belajar mengajar.

### **3. Bagi sekolah**

Meningkatnya hasil belajar siswa maka proses pendidikan dan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh sekolah.