

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dewasa ini, walaupun tidak bisa dikatakan semua pembelajaran, namun masih banyak pembelajaran di sekolah-sekolah yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam model konvensional kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas menyimpan informasi dalam pikiran siswa yang pasif, dan belum tentu informasi tersebut sepenuhnya dapat diingat oleh siswa. Pembelajaran dengan model konvensional juga cenderung monoton dan membosankan. Siswa yang setiap hari harus menghadapi beberapa mata pelajaran sekaligus, ditambah dengan jam pelajaran yang tidak sedikit, harus mendapatkan pembelajaran dengan metode yang sama yaitu ceramah. Selain itu, saat siswa tidak ikut terlibat secara langsung dalam suatu pembelajaran, siswa menjadi kurang fokus, bosan, bahkan mengantuk saat jam pelajaran. Berbeda jika siswa ikut dilibatkan untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam kondisi seperti ini, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan sebaiknya bersifat aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM). Sehingga siswa tidak merasa bosan dan tertekan selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah yang ada berupa penerapan model pembelajaran lain yang lebih mengutamakan keaktifan siswa dan memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal. Model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif atau juga disebut model pembelajaran gotong royong, lebih menekankan pada keaktifan siswa dan kerjasama dalam suatu kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam model ini, siswa dituntut untuk dapat bersosialisasi dan bekerjasama dengan anggota kelompoknya.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk mengikutsertakan siswa sebagai bagian aktif dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. *Scramble* dalam istilah bahasa inggris berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. Istilah ini digunakan untuk sejenis permainan kata, dimana pemain menyusun huruf-huruf yang telah diacak susunannya menjadi suatu kata yang tepat.

Diawali dengan menemukan permainan *scramble* disebuah fasilitas *chat* di internet. *Scramble* tersebut dimainkan secara *online*, sehingga para pemain bersaing untuk menjadi yang tercepat mengetikkan jawaban. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis, ditemukan bahwa permainan *scramble* dapat membantu dalam mengingat istilah asing. Setelah melakukan beberapa percakapan dengan beberapa *user* disana, ditemukan bahwa terdapat keragaman latar belakang para pemain, yaitu selain di bidang IT juga terdapat pemain yang berasal dari bidang lain seperti akuntansi, bahasa, dan lain-lain.

Walaupun dilatarbelakangi oleh bidang yang berbeda, *user* dapat menjawab pertanyaan dengan tema yang berbeda. Sebagai contoh seorang *user* yang merupakan mahasiswa jurusan bahasa, bisa menjawab soal tentang distribusi Linux. Hal ini terjadi karena pengalaman mereka bermain *scramble*, jadi saat mereka tidak mengetahui jawaban dari soal baru yang muncul, mereka akan memikirkan kata apa yang tepat dari susunan huruf acak tersebut. Kemudian saat tidak bisa menjawab dan ada user lain yang menjawab benar, mereka akan mengingat jawaban tersebut. Sehingga saat pertanyaan yang sama muncul kembali, mereka dengan mudah bisa menjawab.

Dilatarbelakangi hal tersebut penulis tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ke dalam pembelajaran. Selain menyenangkan, siswa diharapkan dapat lebih mudah dalam mengingat istilah asing yang sulit diingat, sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *scramble* lebih baik dibandingkan dengan rerata hasil belajar menggunakan model konvensional?

2. Apakah rerata peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *scramble* lebih baik dibandingkan dengan rerata peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membandingkan rerata hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Materi pembelajaran yang digunakan adalah tentang sistem operasi dan manajemen file.
3. Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Rerata hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *scramble* dengan rerata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

2. Rerata peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *scramble* dengan rerata peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengingat istilah yang sulit akan berkurang bebannya dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.
- b. Peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.
- c. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan bersosialisasi.

2. Bagi Guru

- a. Mendapat pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.
- b. Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan untuk memilih strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik.
- c. Guru dapat semakin menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan tapi tetap serius.

3. Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh peneliti yaitu mendapatkan pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan mengetahui kelebihanannya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam pemahaman materi.

F. Penjelasan Istilah

1. **Scramble**, sebuah permainan yang dapat dilakukan oleh 2 atau 4 orang, dalam permainan tersebut para pemainnya harus menyusun kembali kata-kata dari huruf-huruf, kalimat dari kata-kata, dan wacana dari potongan kalimat-kalimat yang susunannya telah diacak terlebih dahulu. (Aprilyani:2010)
2. **Model pembelajaran kooperatif**, adalah dimana siswa belajar secara kelompok, saling bertukar gagasan untuk mencapai tujuan atau keberhasilan kelompoknya. (Nurdiana, 2006: 8)
3. **Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble***, merupakan model pembelajaran kooperatif yang secara umum digunakan untuk melatih siswa dalam menguatkan pemahaman pembelajaran atau mengecek pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui bantuan lembar kerja yang berisi kata-kata yang diacak hurufnya. (Icah, 2009)

4. **Pembelajaran Konvensional** adalah pembelajaran yang berorientasi pada guru. Dimana guru menjelaskan, memberikan contoh dan mendemonstrasikan sehingga peserta didik hanya memperhatikan dan mengikuti langkah yang dikerjakan oleh gurunya.
5. **Hasil belajar** adalah tingkat kualifikasi ukuran baku (*standaring norms*) menjadi sasaran sekaligus tujuan yang mesti dicapai melalui berbagai kegiatan pengalaman siswa secara utuh, menyeluruh dan terpadu (Sukmara, 2007:69).
6. **Kelas Scramble** dalam penelitian ini adalah kelas yang dalam pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *scramble*.
7. **Kelas Konvensional** dalam penelitian ini adalah kelas yang dalam pembelajarannya menggunakan model konvensional.

G. Hipotesis

Menurut Anggoro (2008:1.27), hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban sementara atau dugaan sehingga membuktikan benar tidaknya dugaan tersebut perlu diuji terlebih dahulu.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rerata hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *scramble* lebih baik dibandingkan dengan rerata hasil belajar siswa menggunakan model konvensional.

2. Rerata peningkatan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *scramble* lebih baik dibandingkan dengan rerata peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

H. Sistematika Penulisan

Untuk menghasilkan penulisan yang baik dan terarah maka penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab yang membahas hal-hal sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, hipotesis dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka

Menguraikan dasar-dasar teori dan data-data pendukung yang digunakan dalam penelitian, yaitu tentang belajar dan pembelajaran, *scramble*, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, dan hasil belajar.

BAB III Metodologi Penelitian

Berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik

pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Membahas hasil penelitian dari data yang telah didapatkan dan diolah menggunakan metodologi yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

BAB V Kesimpulan Dan Rekomendasi

Berisi kesimpulan dan rekomendasi peneliti tentang hasil akhir penelitian yang dilaksanakan.

