

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Lembaga pendidikan dan sekolah merupakan tumpuan serta harapan bagi orang tua dan masyarakat guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan sifat-sifat kepribadian, sebagai sarana pengembangan karier, peningkatan status sosial dan bekal hidup lainnya. Pendidikan merupakan suatu proses, di mana manusia belajar untuk menjadi dewasa. Pendidikan di sini dimaknai tidak hanya pendidikan yang bersifat formal melainkan juga segala pendidikan yang mengarah kepada pendewasaan manusia serta pengembangan dirinya secara utuh. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Yanti & Nursyamsi, 2020).

Mutu pendidikan di Indonesia dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan sangat perlu diperhatikan. Dengan demikian, untuk memperoleh keberhasilan tentu diperlukan adanya rancangan proses pembelajaran yang baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal seperti menggunakan model pembelajaran pada materi yang sulit dipahami oleh siswa salah satunya terdapat pada materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Terbukti pada saat observasi, dalam hal pengamalan pancasila dikarenakan kurang memahami terkait materi tersebut. Maka dari itu, pendidik berperan untuk memberikan pemahaman sekaligus *role model* bagi siswa agar tidak menyimpang dari landasan pancasila, karena pancasila ini merupakan dasar negara dan pandangan untuk kehidupan sehari-hari.

Pendidikan dasar di Indonesia saat ini sebagian masih ada yang menerapkan kurikulum 2013 bahwa setiap siswa diharapkan mempunyai tiga kompetensi yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pada penerapan kurikulum ini guru melakukan pembaruan saat penyampaian materi pembelajaran yang menyenangkan agar siswa

dapat menyerap ilmu dengan mudah contoh melalui metode pembelajaran sejalan dengan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Pasal 19 ayat 1, agar siswa berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologisnya maka proses pembelajaran pada satuan pendidikan perlu diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang sehingga siswa akan termotivasi (Hendrawanto, 2020). Metode pembelajaran adalah strategi atau cara yang perlu digunakan pengajar untuk menyajikan informasi atau materi agar pencapaian suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan apa yang diharapkan.

Seorang pendidik bertugas sebagai penyalur pengetahuan kepada siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, menurut Sugiyanto (2009) menyatakan bahwa profesionalisme seorang guru bukanlah pada kemampuannya mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi lebih pada kemampuannya untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, guru yang berkualitas sangat diperlukan untuk mencapai pendidikan yang berkualitas. Guru yang berkualitas tersebut merupakan guru yang mempunyai kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang senang agar hasil belajar siswa itu baik (Munadi, 2010).

Hasil belajar menurut Purwanto ialah ketercapaian dari tujuan pembelajaran pada siswa yang sudah mengikuti proses belajar (Ariyanto, 2016). Hasil belajar kognitif dapat dijadikan indikator terhadap berhasil tidaknya kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Indikator dari keberhasilan itu salah satunya adalah nilai yang berupa angka, baik nilai tugas, nilai harian, nilai tengah semester maupun nilai ujian akhir semester. Dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, pasti tidak akan terlepas dari proses belajar mengajar yang merupakan kegiatan paling utama di sekolah. Pemilihan metode, penerapan model pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran merupakan bagian dari faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran dan hasil belajar.

Hasil belajar kognitif yang tinggi menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dalam belajar, karena hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang penting sebagai dasar penguasaan kemampuan lainnya serta hasil belajar kognitif ini

merupakan bagian dari aspek pengetahuan dan keterampilan berpikir. Setiap siswa perlu memiliki hasil belajar kognitif yang tinggi karena hal tersebut menjadi salah satu standar keberhasilan dalam proses pembelajaran (Ramadhan *et al.*, 2017). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PPKn siswa kelas II di salah satu SD Kota Bandung masih tergolong rendah terutama dilihat dari observasi hasil belajar pada materi simbol pancasila serta pengamalannya. Berdasarkan informasi dari wali kelas II di salah satu kelas SD Negeri Kota Bandung nilai pembelajaran PPKn, diperoleh hasil belajar kognitif PPKn masih rendah yaitu dari 30 orang siswa hanya 10 orang siswa yang memperoleh nilai > 78 dan selebihnya mendapatkan nilai < 78 dari ketuntasan KKM yang ditetapkan oleh sekolah, sehingga bisa dikatakan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran PPKn masih rendah dan masih banyak memerlukan peningkatan dari proses dan cara pembelajarannya.

Permasalahan rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PPKn menurut peneliti dipengaruhi oleh cara mengajar guru yang konvensional. Guru cenderung menggunakan cara-cara klasik dalam mengajar seperti dengan ceramah, tanya jawab ataupun memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah. Keadaan ini mengakibatkan siswa menjadi pasif, kurang kreativitasnya, dan pada akhirnya mempengaruhi pencapaian hasil belajar kognitif. Selama ini guru telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seperti melakukan remedial, kerja kelompok atau latihan-latihan namun belum menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu upaya perbaikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PPKn. Dalam hal ini peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini sesuai dengan anak usia sekolah dasar yang mempunyai karakteristik senang bermain (Tirtoni, 2016), senang bekerja dalam kelompok, senang bergerak serta senang merasakan dan melakukan sesuatu secara langsung serta melalui bermain anak siswa bisa mengalami proses pembelajaran (Fadillah, 2018). Karena itu, guru sebaiknya mengembangkan pembelajaran yang mempunyai unsur permainan, sehingga siswa dapat bergerak atau berpindah, belajar dalam kelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa

untuk lebih terlibat langsung dalam suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran di kelas cenderung bersifat konvensional dimana pembelajarannya berpusat pada guru. Pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan keaktifan siswa, karena gurunya sudah menjadikan adat kebiasaan menggunakan metode tersebut. Tidak meningkatkan kualitas diri sehingga mengajar pun tidak ada perubahan atau inovasi dalam pembelajaran. Metode pembelajaran ini sering memakai metode ceramah. Metode ceramah membosankan bagi siswa, karena menjadikan siswa pasif, dan kurang kreatif. Ketika siswa mendengarkan materi dari guru hanya akan bertahan sebentar, rentang kemampuan konsentrasi anak sekolah dasar (kelas 2 sekolah dasar) yang usianya sekitar 7-8 tahun idealnya selama 18-24 menit (Rahmawati, 2014). Maka dari itu metode dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk siswa SD khususnya kelas 2 sebaiknya menarik perhatian mereka, model pembelajaran tipe *scramble* inilah menjadi jawaban bagi pembelajaran yang aktif dan menarik.

Model pembelajaran tipe *scramble* menyajikan permainan dalam tiap kelompok sehingga bisa membuat seluruh siswa yang tergabung dalam tiap kelompok tersebut lebih aktif dalam menuntaskan serta mencari jawaban atas persoalan yang disajikan. Tidak hanya itu, tipe *scramble* digunakan dengan tujuan agar menyingkirkan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar serta bisa meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Meningkatnya hasil belajar karena siswa merasa bahagia pada saat pembelajaran (Sumartono & Normalina, 2015).

Model pembelajaran adalah suatu cara atau usaha yang dilakukan oleh seorang guru untuk menyampaikan proses pembelajaran seperti yang diinginkan dalam rangka merangsang perhatian, minat, motivasi, pikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Diena, Pujiastuti, & Murdiyah, 2015). Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menunjang kegiatan belajar dengan baik, memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. Sebaiknya guru mampu memilih sebuah model pembelajaran yang tepat dan sesuai situasi dan kondisi siswa, bahan ajar, serta sumber belajar agar penggunaan model pembelajaran dapat secara efektif mencapai hasil belajar yang optimal dalam proses pembelajarannya (Sinabariba, 2017).

Model pembelajaran tipe *scramble* pada prosesnya siswa mencocokkan jawaban dengan pertanyaan dimana jawaban yang dicocokkan sudah disusun rapi kata atau kalimatnya (Tasdin *et al.*, 2021). Dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa (Sembiring *et al.*, 2019). Kelebihan dari model pembelajaran *scramble* yaitu dapat menciptakan siswa lebih bertanggung jawab dengan kartu soal yang telah didapatkan oleh kelompok, memungkinkan siswa dapat belajar sambil bermain atau rekreasi sekaligus belajar karena siswa dapat mempelajari sebuah materi dengan lebih santai tidak tertekan, membangun kekompakkan antara siswa, materi yang telah dibagikan sulit dilupakan dan menjadikan siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar karena model ini mengandung sifat kompetisi dan cocok diimplementasikan pada pembelajaran PPKn (Shoimin, 2014).

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat diimplementasikan pada mata pelajaran PPKn materi pengamalan pancasila yang kurang dipahami siswa karena karakteristik materi yang cenderung abstrak. Model pembelajaran ini menyajikan permainan secara berkelompok. Sehingga pada saat belajar PPKn secara tidak langsung dan tanpa disadari siswa akan mengingat pembelajaran tersebut karena ada permainan berkesan. Jika siswa sudah memahami terkait pengamalan pancasila maka hasil kognitifnya pun di atas ketuntasan KKM.

Scramble adalah teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong keinginan belajar mereka (Yustisia, 2007). Jika siswa-siswa menginginkan agar *team* mereka memperoleh penghargaan (*reward*) maka mereka akan belajar lebih baik guna meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PPKn. Oleh sebab itu peneliti melakukan suatu penelitian quasi eksperimen sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul: **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Pada Pembelajaran PPKn (Penelitian Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas II Sekolah Dasar)”**.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 050 Cibiru pada pembelajaran PPKn mengenai simbol dan pengamalan pancasila?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar kognitif siswa mengenai simbol pancasila dan pengamalan pancasila pada pembelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model tersebut di kelas II Sekolah Dasar Negeri 050 Cibiru?

2.1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ditetapkan maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 050 Cibiru pada pembelajaran PPKn mengenai simbol dan pengamalan pancasila.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 050 Cibiru pada pembelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model tersebut pada materi simbol pancasila dan pengamalan pancasila.

2.2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, maka manfaat hasil penelitian yang diharapkan dapat dicapai di dalam riset atau penelitian ini nantinya adalah sebagai berikut:

1. Aspek Teoretis

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini bisa memberikan masukan dan referensi dalam mengembangkan model pembelajaran terkhusus dalam pengembangan dan penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe *scramble*.

2. Aspek Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

- 1) Diharapkan dengan penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Selain itu penelitian ini dilakukan dalam rangka pemenuhan syarat guna mendapatkan gelar sarjana pada program pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Pendidikan Indonesia.

b. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan serta motivasi terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran PPKn.
- 2) Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Menjaga kualitas belajar siswa dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut.

c. Manfaat Bagi Guru

Dapat memberikan masukan kepada guru dalam meningkatkan metode mengajar yang efektif dan kreatif serta dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

d. Manfaat Bagi Siswa

Dapat memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan variatif serta diharapkan membawa dampak baik bagi siswa dalam mengatasi kesulitan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble*.

2.3. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi dapat dijabarkan dengan sistematika penulisan yang runtun. Struktur organisasi skripsi berisi tentang urutan penulisan darisetiap bab dan bagian bab. Struktur organisasi skripsi di mulai dari bab I sampai bab V.

Bab I berisi uraian mengenai pendahuluan. Bagian awal dari skripsi ini memaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi tentang kajian teori-teori yang terdiri dari metode kooperatif model *scramble*, hasil belajar kognitif, pembelajaran PPKn dan hasil penelitian terdahulu.

Bab III membahas mengenai komponen dari metode penelitian. Bab ini berisi tentang desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, dan teknik pengumpulan data.

Bab IV bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

Bab V menjadikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian, ada dua alternatif cara penulisan kesimpulan, yakni dengan cara butir demi butir atau dengan uraian padat. dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.