

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sering mengalami berbagai kendala, baik dari segi kemampuan dan persiapan guru, media/sarana penunjang pendidikan, dan dari siswa sebagai peserta didik. Disamping itu yang sering menjadi sorotan adalah rendahnya tingkat pencapaian aktivitas dan hasil belajar siswa setelah melalui tahapan evaluasi. Menjadi pertanyaan apa yang menjadi penyebab hal-hal tersebut. Seorang guru yang sudah lama berkiprah dalam bidang pendidikan mengetahui apa yang menjadi penyebab pokok dalam permasalahan tersebut, namun tanpa melakukan penelitian yang prosedural kita tidak dapat menghasilkan jalan keluar terhadap permasalahan tersebut.

Kualitas hasil belajar anak didik yang diperoleh melalui jalur pendidikan formal di sekolah merupakan hasil dari suatu proses pendidikan yang melibatkan berbagai komponen yang saling mempengaruhi seperti guru, bahan pengajaran, kurikulum, metode bahkan anak didik itu sendiri. Depdiknas (2000 : 21) menyatakan bahwa keberhasilan pendidikan melalui proses belajar mengajar di sekolah dipengaruhi oleh tiga faktor utama yakni:

(1) Faktor input antara lain siswa, kurikulum, tenaga kependidikan, dan sarana prasarana, (2) Proses yakni kegiatan belajar mengajar di kelas yang berlangsung sehari-hari, dan (3) Output yakni hasil lulusan.

Mutu pendidikan erat kaitannya dengan prestasi belajar, mutu pendidikan dikatakan baik apabila prestasi belajar tinggi, untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi diperlukan proses belajar yang baik dan bermutu. Oleh karena itu agar mutu pendidikan dapat meningkat sebaiknya setiap sekolah berusaha untuk dapat menyelenggarakan pendidikan yang bermutu. Pendidikan yang bermutu tersebut memerlukan guru yang profesional karena guru memegang peranan penting dan guru terlibat langsung dengan peserta didik. Proses pendidikan semula dipandang sebagai proses belajar mengajar untuk menyiapkan peserta didik hidup di masyarakat, kini telah mengalami perubahan menjadi proses pembelajaran, atau perubahan paradigma belajar yang berpusat pada guru yang mana guru bertugas mentransfer ilmunya kepada murid sudah tidak sesuai lagi karena belajar harus berpusat pada siswa, dan guru bukan satu-satunya sumber belajar. Hal ini adalah salah satu upaya dalam rangka memperbaiki mutu pendidikan, dimana guru berperan untuk mengatur, mengelola, memfasilitasi dan membantu siswa, sehingga tercipta kondisi belajar yang kondusif dalam rangka mengembangkan manusia seutuhnya sehingga bisa tercipta keberhasilan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, secara lebih khusus lagi keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas, ditentukan oleh

kemampuan guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat sesuai materi yang diajarkan pada siswa. Memilih model yang dimaksud dalam penulisan ini adalah kemampuan guru menggunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar siswa.

Keberhasilan pembelajaran menurut Yulaela Wati (2004 : 121) , bahwa membaca, mendengar, dan melihat tidak cukup dalam belajar, karena jika pembelajaran melibatkan peserta didik untuk mengalami dan membicarakan langsung bahan tertentu kepada orang lain dapat lebih bermakna dalam belajar. Terlebih lagi peserta didik mempunyai kesempatan untuk mengajarkan pengetahuannya kepada peserta didik lain. Pembelajaran membutuhkan kondisi yang mendukung pelaksanaan, diantaranya adalah alat peraga dan perlengkapan pendidikan, berupa alat bantu dalam pembelajaran, sejalan dengan hal ini guru perlu memilih metode pembelajaran yang tepat. Pada umumnya selama ini model dan metode pembelajaran yang digunakan guru adalah pembelajaran langsung, yaitu guru menjelaskan materi pelajaran dan siswa mendengarkan. Hal ini mengakibatkan siswa hanya sekedar objek statis sehingga siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Padahal menurut teori konstruktivis, siswa tidak hanya sekedar menerima pengetahuan dari guru, namun siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih

tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut, menurut Nur (dalam Trianto, 2007 : 13).

Oleh sebab itu, seorang guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan yang memungkinkan siswa untuk menemukan sendiri. Apalagi pada usia Sekolah Dasar khususnya kelas 1 SD Negeri 3 Rejosari yang masih dominan bermain. Dengan adanya kondisi pembelajaran yang menyenangkan maka siswa akan lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga akan berakibat pada hasil yang semakin baik. Semua hal yang telah dikemukakan diatas merupakan tantangan bagi sekolah, guru, bahkan semua unsur sistem yang terlibat dalam dunia pendidikan dan harus dicarikan solusinya agar proses pembelajaran berjalan baik. Kendala tersebut akhirnya bermuara pada anak didik, karena mereka tidak dapat menyerap ilmu atau materi dengan baik. Cara mengatasi hal tersebut agar pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran dapat terlaksana, maka dalam proses pembelajaran guru harus merancang strategi, memilih metode dan memanfaatkan media belajar serta memilih alat peraga yang paling tepat, sehingga siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan, berarti juga menuntut guru untuk bekerja secara profesional.

Dari hal-hal yang dikemukakan di atas maka permasalahan tersebut penting sekali untuk diteliti, sehingga indikator pembelajaran yang akan dicapai siswa akan dapat tercapai, jika tidak diatasi maka siswa tidak akan dapat

mencapai indikator tersebut, siswa sulit untuk melanjutkan menerima materi pelajaran secara terus menerus. Untuk itu penulis mencoba melakukan penelitian.

Dalam kaitannya dengan belajar matematika maka prestasi belajar matematika dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai seseorang setelah melalui proses pembelajaran matematika. Untuk mengetahui seberapa jauh tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai bahan pelajaran matematika yang dipelajarinya, diperlukan suatu alat ukur berupa tes. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Ratumanan (Ahmad, 2006) bahwa tes merupakan bagian dari pengukuran yang dilanjutkandengan kegiatan penilaian. Tes merupakan pengukuran terencana yang digunakanguru untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperlihatkan prestasi mereka dalam kaitannya dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Demikian juga dalam proses pembelajaran IPS hendaknya guru melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek. Nasution (1975) berpendapat bahwa IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun lingkungan sosial yang bahannya di ambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik, dan psikologi sosial.

Tujuan Pendidikan IPS di SD adalah :

1. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan pengalaman sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat.
3. Membekali anak didik, kesadaran, sikap mental yang positif dan ketrampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup.
4. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat ilmu pengetahuan dan teknologi. A.K. Ellis (1991)

Solusi praktis dapat dilakukan guru melalui usahanya menciptakan kondisi belajar yang bermakna dan bertujuan sehingga apapun keadaan siswa terbawa pada suasana belajar yang mengarah pada pencapaian tujuan belajar yang telah dirumuskan guru melalui perangkat pembelajarannya.

Permasalahan pada hasil belajar yang kurang memuaskan dialami oleh siswa kelas I SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu. Pada saat proses belajar mengajar siswa terlihat diam dan tidak memperhatikan pelajaran. Berdasarkan evaluasi belajar pada ulangan harian kenyataannya pada saat proses pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran IPS dan Matematika Kelas I di SD Negeri 3 Rejosari menunjukkan

hasil yang belum maksimal. Selain itu banyak siswa yang belum berhasil mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Berikut data pencapaian nilai evaluasi belajar siswa :

Tabel 1 : Data Pencapaian hasil belajar ulangan harian siswa kelas I mata pelajaran IPS

NO	KKM	RENTANG NILAI	JUMLAH SISWA	PROSENTASE	KET
1.	60	40 - 50	16	53,33%	Belum Tuntas
2.	60	51 - 59	6	20,00%	Belum Tuntas
3.	60	60 - 84	6	20,00%	Tuntas
4.	60	85 - 100	2	6,67%	Tuntas
		Jumlah	30	100%	

Tabel 2 : Data Pencapaian hasil belajar ulangan harian siswa kelas I mata pelajaran Matematika

NO	KKM	RENTANG NILAI	JUMLAH SISWA	PROSENTASE	KET
1.	59	40 - 58	24	80,00%	Belum Tuntas
2.	59	59 - 70	3	10,00%	Tuntas
3.	59	71 - 80	3	10,00%	Tuntas
4.	59	81 - 100	0	0%	Tuntas
		Jumlah	30	100%	

Alternatif pemecahan masalah yang dipilih untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah melalui model pembelajaran *Scramble*. Alasan pemilihan model pembelajaran *Scramble* adalah dalam pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling berkomunikasi dan berlomba dengan metode bermain untuk mendapatkan penghargaan secara kelompok maupun individu. Model pembelajaran *Scramble* yaitu model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf/angka-angka yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep yang dimaksud (Komalasari, 2010 : 84).

Dari uraian tersebut maka yang dimaksud dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa bisa mencapai prestasi belajar dengan kata lain tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai bahan pelajaran Matematika dan IPS setelah mengikuti kegiatan belajar dalam kurun waktu tertentu yang diukur dengan tes prestasi belajar melalui model pembelajaran *Scramble*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu masih rendah yang dibuktikan dengan pencapaian nilai pada saat ulangan harian banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM.
2. Metode yang digunakan metode ceramah, dimana informasi/konsep-konsep yang dipelajari diberitahukan atau disajikan dengan ceramah saja sehingga siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas I SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu kurang menarik sehingga siswa banyak yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut.
4. Model pembelajaran *Scramble* diharapkan bisa meningkatkan aktivitas dan hasil belajar di kelas I SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar Matematika dan IPS kelas I SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu Tahun 2012. Atas dasar rumusan masalah tersebut permasalahan yang akan diteliti adalah :

- (1) Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar Matematika dan IPS dengan model pembelajaran *Scramble* pada siswa kelas I Semester Genap SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu Tahun 2012 ?
- (2) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar Matematika dan IPS dengan model pembelajaran *Scramble* pada siswa kelas I Semester Genap SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu Tahun 2012 ?

Dengan demikian judul penelitian ini adalah Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Scramble* Dengan Pendekatan Tematik Kelas I Semester Genap SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu Tahun 2012.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika dan IPS pada siswa Kelas I Semester Genap SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Pringsewu

Kabupaten Pringsewu Tahun 2012 dengan menggunakan Model pembelajaran *Scramble*.

- 2) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika dan IPS pada siswa Kelas I Semester Genap SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu Tahun 2012 dengan menggunakan Model Pembelajaran *Scramble*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

- 1) Bagi Siswa
 - a. Dapat memudahkan dalam memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu dalam belajar.
 - b. Dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi yang nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain.
 - c. Dapat memberikan pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan sehingga motivasi dan hasil belajar dapat bertahan lama.
 - d. Dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu.

2) Bagi Guru

- a. Untuk memperbaiki perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan melakukan penilaian dalam proses belajar mengajar secara benar.
- b. Untuk menambah wawasan guru dalam memecahkan masalah yang timbul dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- c. Untuk mengembangkan konsep-konsep desain pembelajaran Matematika dan IPS SD khususnya di kelas 1 SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu agar dapat melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- d. Untuk memberikan wawasan baru bagi guru dalam penerapan metode belajar sambil bermain yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* di kelas I karena melihat secara langsung dalam pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

- a. Untuk meningkatkan mutu hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Matematika dan IPS SD Negeri 3 Rejosari Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu.
- b. Untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam upaya peningkatan kualitas siswa dan guru.