BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum di Indonesia mengalami beberapa kali perubahan. Perubahan yang terbaru yaitu kurikulum 2013. Kurikulum tersebut dilaksanakan sejak tahun 2013 secara bertahap dimulai dari kelas 1 dan kelas 4. Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang menggunakan tematik integratif yaitu pembelajaran yang mengaitkan beberapa muatan pelajaran menjadi satu tema. Menurut Surtirjo dan Mamik (2005) pendekatan tematik adalah suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Misalnya dalam tema berbagai pekerjaan pada pembelajaran 1 terdapat 2 muatan pembelajaran yang dikaitkan yaitu muatan Bahasa Indonesia dan IPS.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat ketrampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Susanto, 2016:242). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Trianto, 2014:171). Kedua muatan tersebut memiliki karakteristik yang berbeda akan tetapi kedua muatan tersebut dijadikan satu kesatuan dalam tema tersebut.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar yaitu (1) ketrampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita (Muslich, 2011:38). Indikator hasil belajar menurut Anderson (dalam Efendi 2017) aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SD 3 Jepang pada tanggal 5 Oktober 2018, hasil ulangan tengah semester yang telah dilakukan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dari 27 siswa yang nilainya tuntas 48,1%. Sedangkan pada mata pelajaran IPS dari 27 siswa yang nilainya tuntas 44,4%. Hal

tersebut membuktikan bahwa ada beberapa siswa yang hasil belajarnya kurang baik. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, guru belum menerapkan kurikulum 2013 dengan baik. Hal tersebut terlihat dari guru belum mampu menjadi fasilitator yang baik saat pembelajaran terbukti guru belum menggunakan model pembelajaran saat mengajar, sehingga membuat siswa kurang tertarik pada pembelajaran dan mudah merasa jenuh saat pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut maka guru perlu menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa senang dan tidak merasa jenuh saat pembelajaran. Hasil belajar yang akan diteliti yaitu pada aspek *kognitif* dan *psikomotor*. kemampuan *kognitif* awal siswa dapat diketahui pada hasil nilai ulangan tengah semester siswa sedangkan *psikomotor* siswa diketahui melalui observasi.

Alternatif yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantu media Kokami (kotak kartu misteri) karena model *Scramble* merupakan model pembelajaran yang menarik, efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini merujuk pada penelitian Fitriyah dan Suprayitno (2017) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkahtakan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 5 SDN Ketapangkuning Jombang" bahwa model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hasil penelitian Indrayani dkk (2017) yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS" menyatakan bahwa media kokami dapat membuat siswa lebih bersemangat saat belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal. Berdasarkan hasil penelitan Sumira dkk (2017) yang berjudul "Pengaruh Metode *Scramble* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD" menyatakan bahwa metode *scramble* memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

Model *Scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada, dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia (Shoimin, 2014:166). Kelebihan dari model *Scramble* yaitu

setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala semua yang dikerjakan dalam klompoknya, model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain, model *scramble* dapat membangkitkan kegembiraan dan melatih ketrampilan, selain itu model *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok, materi yang disampaikan akan mengesan dan sulit dilupakan siswa, sifat kompetitif dalam model ini juga dapat membuat siswa berlomba-lomba maju.

Model pembelajaran *Scramble* berbantu media Kokami (kotak kartu misteri) dilakukan dengan cara siswa nanti akan berkelompok setiap perwakilan kelompok akan maju kedepan dan mengambil amplop dari kotak misteri yang disiapkan. Setelah mendapatkan amplop yang berisi soal, siswa diskusi untuk mengerjakan soal tersebut. Guru melakukan diskusi besar untuk menganalisis pertanggung jawaban dari setiap kelompok kecil atas hasil kerja kelompok mereka, kemudian mereka akan membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.

Berdasarkan latar belakang, penulis mengadakan penelitian dengan judul " Penerapan Model *Scramble* Berbantu Media Kokami (kotak kartu misteri) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Daerah Tempat Tinggalku di SD 3 Jepang". Penelitian ini dilaksanakan di SD 3 Jepang karena di SD tersebut terdapat permasalahan yang telah dipaparkan.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam menerapkan model *scramble* berbantu media Kokami dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 3 Jepang?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD 3 Jepang dengan menggunakan model *scramble* berbantu media Kokami dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan peningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan model *scramble* berbantu media Kokami dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 3 Jepang.
2. Mendiskripsikan peningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 3 Jepang dengan menggunakan model *scramble* berbantu media Kokami dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat teoritis

a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi mengenai model pembelajaran *Scramble* berbantu media Kokami (kotak kartu misteri) dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV tema daerah tempat tinggalku.
b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi untuk mempermudah dalam memahami materi IPS dan Bahasa Indonesia.
c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian-penelitian yang menerapkan model *Scramble* dengan berbantuan media Kokami (kotak kartu misteri).

1.4.2 Manfaat praktis

a. Bagi peneliti.

1) Sebagai bahan informasi seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media Kokami (kotak kartu misteri).
2) Sebagai wahana dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama di bangku kuliah.

b. Bagi guru.

1) Sebagai pedoman dalam proses belajar mengajar yang kaitannya dengan variasi model serta media pembelajaran agar hasil belajar dapat meningkat.
2) Sebagai pertimbangan dalam menentukan model dan media pembelajaran yang sesuai.
3) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran dalam menerapkan tema indahnya keberagaman di negeriku melalui penggunaan model pembelajaran *Scramble* berbantuan dengan media Kokami (kotak kartu misteri).

c. Bagi siswa.

Meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu juga dapat menambah wawasan serta pengalaman belajar bagi siswa kelas IV SD 3 Jepang.

d. Bagi sekolah.

Sedagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar, khususnya SD 3 Jepang.

1.5 Ruang Lingkup

Bedasarkan masalah di atas, penulis akan membatasi masalah yang akan dikaji agar masalah menjadi terarah. Ruang lingkup penelitian ini tidak terlepas dari judul penelitian yaitu penerapan model pembelajaran *Scramble* berbantu media Kokami (kotak kartu misteri) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tema daerah tempat tinggalku SD 3 Jepang. Ruang lingkup penelitian :

Penelitian dilakukan di kelas IV semester 2 tema daerah tempat tinggalku subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku 3 bangga terhadap daerah tempat tinggalku pembelajaran 3 dan 4 pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

Kompetensi Inti:

KI.1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI.2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

KI.3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang

dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI.4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

IPS

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Bahasa Indonesia

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman serta mempermudah penafsiran terhadap judul penelitian ini, maka peneliti perlu menegaskan beberapa istilah dari judul yang peneliti ambil sebagai berikut:

1. Hasil belajar

   Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang mencakup ranah pengetahuan, ranah sikap dan ranah keterampilan.

2. *Scramble*

   Model *scramble* yaitu model pembelajaran yang berisi permainan mengerjakan soal dengan merangkai jawaban. Langkah-langkah model pembelajaran *scramble* adalah (1) siswa berkelompok, (2) setiap perwakilan kelompok akan maju kedepan dan mengambil amplop dari kotak misteri yang

disiapkan, (3) siswa berdiskusi mengerjakan soal yang terdapat pada amplop yang telah diterimanya, (4) siswa dan guru membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.

3. Media Kokami (kotak kartu misteri)

   Media Kokami tediri dari kotak misteri, kartu soal dan kartu jawaban. Kotak misteri terbuat dari kardus berbentuk kubus yang didalamnya terdapat amplop yang berisi kartu soal dan kartu jawaban yang terbuat dari kertas berbentuk persegi panjang.

4. Tema Daerah Tempat Tinggalku

   Tema Daerah tempat Tinggalku terdiri dari 3 subtema. Setiap sub tema terdiri dari 6 pembelajaran. Pembelajaran yang akan diteliti pada tema ini yaitu pembelajaran ke 3 dan 4 pada subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku dan subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggalku. Materi yang dibahas yaitu mengenai tokoh-tokoh dalam teks fiksi dan kegiatan ekonomi.

5. Muatan IPS

   Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari berbagai pulau.penduduk di Indonesia sebagaian besar bekerja sebagai petani, akan tetapi banyak juga penduduk yang bekerja di berbagai bidang lain. Penduduk di Indonesia bekerja untuk mencukupi kebutuhan hidup dengan melakukan kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi yang dilakukan meliputi kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi.

6. Muatan Bahasa Indonesia

   Teks fiksi merupakan sebuah cerita khayal yang tidak terjadi di dunia nyata. Tokoh dalam cerita fiksi bisa berupa anak-anak maupun orang dewasa. Teks fiksi digemari oleh banyak pihak baik anak-anak maupun orang dewasa. Contoh teks fiksi yaitu novel dan cerpen.