

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Kadek, N.P.D (2016) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan sarana penting dalam sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin kualitas pembangunan suatu negara dan bangsa. Peningkatan kualitas SDM harus segera direalisasikan untuk menghadapi era persaingan global. Maka, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan dan dilaksanakan dengan baik dan sungguh-sungguh. Akan tetapi, upaya peningkatan kualitas pendidikan telah dilakukan oleh pemerintah melalui berbagai program pelatihan guru, namun umumnya hanya sebatas pemahaman materi pembelajaran, Oleh karena itu, sebagai model bimbingan kepada peserta didik oleh guru yang terbukti dapat meningkatkan kompetensi dalam menerapkan strategi pembelajaran, perlu dilakukan kegiatan *lesson study*.

Undang-Undang No.20 tahun 2003 Bab I, Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran. (Sisdiknas, 2003:3).

Pendidikan Bahasa Indonesia dan IPS menjadi muatan pelajaran yang sangat penting di sekolah, terutama sekolah dasar. Dikarenakan muatan pelajaran Bahasa Indonesia dapat mengajarkan siswa untuk berkomunikasi dan berbahasa Indonesia dengan baik dan benar secara lisan maupun tulisan serta dapat menghayati bahasa sastra Indonesia. Sedangkan muatan pelajaran IPS dikarenakan

IPS dapat mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui pembelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan cinta kedamaian kepada sesama teman dan lingkungan masyarakat sekitar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V yang bernama Ibu Roundlotun Nashiroh, S.Pd di SDN 1 Bakalan pada hari Jum'at, 26 Juli 2019, diperoleh informasi bahwa pembelajaran tematik sudah dilaksanakan di kelas V. Akan tetapi guru pernah menggunakan model pembelajaran namun hanya sesekali saja, salah satunya yang pernah digunakan yaitu *mind mapping* karena menurutnya jika menggunakan model pembelajaran terus nantinya materi pembelajaran tidak tersampaikan secara penuh, sehingga guru masih menggunakan model konvensional dan mendominasi kelas dan guru pernah menggunakan media namun itupun hanya sesekali saja jika ada media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta guru juga belum mengaitkan proses pembelajaran dengan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar karena gurunya masih mengacu materi dari buku guru dan buku siswa (lampiran 5). Sedangkan hanya ada beberapa siswa yang mendengarkan materi yang disampaikan guru karena siswa asik bermain dan berbicara dengan sebangku dan jarang ada kegiatan proses tanya jawab (lampiran 5) serta banyak siswa yang berpendapat bahwa muatan Bahasa Indonesia dan IPS itu sulit karena muatan Bahasa Indonesia memerlukan banyak pemahaman bacaan, muatan pelajaran IPS paling banyak menghafal fakta-fakta, sejarah dimasa lalu (lampiran 6).

Hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Bakalan pada tanggal 26 Juli 2019 yaitu guru belum menggunakan model dan media pembelajaran, guru kurang membagi perhatian siswa, karena yang diperhatikan hanya beberapa siswa saja yang pintar. Guru kurang mampu mengkondisikan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi karena banyak siswa dari kelompok lain yang tidak sedang presentasi justru bermain sendiri dengan temannya dan beberapa siswa tidak mendengarkan temannya presentasi, guru juga tidak melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa setelah pembelajaran

selesai (lampiran 7). Sedangkan siswa saat diberi pertanyaan oleh guru sesuai materi yang dibahas itu hanya diam (lampiran 7) dan hasil belajar siswa muatan Bahasa Indonesia dan IPS masih rendah dibawah KKM (lampiran 3).

Permasalahan diatas berdampak pada hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan dan keterampilan. Peneliti memperoleh data prasiklus kelas V SDN 1 Bakalan pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS tema ekosistem, masing-masing menunjukkan bahwa pada muatan Bahasa Indonesia (tematik) ada 17 siswa dari 28 siswa yang nilainya masih dibawah KKM yaitu 75 dengan rata-rata sebesar 61% dan untuk muatan IPS (tematik) ada 19 siswa dari 28 siswa yang nilainya masih dibawah KKM yaitu 70 dengan rata-rata kelas hanya mencapai angka 68%. Perolehan rata-rata tersebut masih dibawah KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 70 untuk muatan pelajaran IPS dan 75 untuk muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, ketuntasan klasikal untuk muatan pelajaran Bahasa Indonesia hanya mencapai 39% dan IPS hanya mencapai 32% dengan jumlah siswa yang tuntas dalam muatan Bahasa Indonesia sebanyak 11 siswa sedangkan IPS sebanyak 9 siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti perlu meneliti dengan memberikan alternatif solusi menerapkan model pembelajaran *scramble* berbantuan media kopikal berbasis *lesson study*. Model pembelajaran *scramble* dapat menjadikan siswa secara langsung terlibat aktif dalam pembelajaran dan tidak hanya menerima informasi dari guru saja. Dengan menggunakan model *scramble* dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa sehingga siswa terpacu aktif dalam pembelajaran dan memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Suasana belajar juga tercipta menyenangkan karena model ini dalam pelaksanaannya interaktif.

Media pembelajaran merupakan suatu komponen penting yang diperlukan siswa untuk memudahkan siswa dalam menerima informasi guna merangsang pikiran, perasaan dan mendorong terjadinya proses belajar. Dalam penelitian ini rencana peneliti menggunakan media kopikal karena media tersebut singkatan dari kotak pintar kearifan lokal. Kearifan lokal dapat diperoleh dengan diwarisi secara turun temurun, sehingga masyarakat mampu memahami kondisi alam sekitarnya,

yang kemudian melakukan adaptasi kondisi yang ada. Oleh karena itu, media kopikal yang akan digunakan peneliti dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di Jepara. Jadi adanya kearifan lokal di Jepara dikemas didalam media kopikal tersebut. Pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS materinya juga dikaitkan dengan kearifan lokal. Muatan Bahasa Indonesia berupa teks nonfiksi kegiatan pesta lumban di Pantai Kartini Jepara yang merupakan salah satu kearifan lokal yang ada di Jepara, sedangkan pada muatan IPS berupa karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris di Jepara, karena Jepara laut, pantai dan pulau serta pertanian.

Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Menurut McNiff (1992:1) penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan dan perbaikan pembelajaran. Sedangkan Sudrajat (2008) dalam Chamdani, M, dkk. mengatakan bahwa *lesson study* adalah salah satu upaya untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan secara kolaboratif dan berkelanjutan oleh sekelompok guru.

Adapun hasil penelitian terdahulu yang sudah terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fuadati, R.C. (2017) dengan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* pada pembelajaran tematik di SDN Jatimulyo 01 Kota Malang membuat siswa semakin aktif saat bekerjasama dengan kelompok sehingga kegiatan pembelajaran menjadi bermakna. Serta penerapan model pembelajaran *scramble* pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 di SDN Jatimulyo 1 Kota Malang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Putra, Adi, P., Agung, Gede, A.A., Sulastri, M.N. (2014) dengan hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media

permainan teka-teki silang dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh skor rata-rata yang diperoleh siswa yang dibelajarkan menggunakan model *scramble* berbantuan media permainan teka-teki silang yaitu 40,7. Sedangkan dengan model konvensional diperoleh 29,41. Maka, sebagian besar skor kelompok eksperimen cenderung lebih tinggi dalam menggunakan model *scramble* berbantuan media permainan teka-teki silang daripada menggunakan model konvensional.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti itu perlu mengadakan penelitian eksperimen tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Kopikal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Ekosistem pada Kelas V Berbasis *Lesson Study*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dengan penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media kopikal tema ekosistem dalam muatan Bahasa Indonesia dan IPS pada kelas V SDN 1 Bakalan tahun ajaran 2019/2020 berbasis *lesson study*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar pada ranah pengetahuan siswa dengan penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media kopikal tema ekosistem dalam muatan Bahasa Indonesia dan IPS pada kelas V SDN 1 Bakalan tahun ajaran 2019/2020 berbasis *lesson study*?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar pada ranah keterampilan siswa dengan penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media kopikal tema ekosistem dalam muatan Bahasa Indonesia dan IPS pada kelas V SDN 1 Bakalan tahun ajaran 2019/2020 berbasis *lesson study*?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dengan penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media kopikal tema ekosistem dalam muatan Bahasa Indonesia dan IPS pada kelas V SDN 1 Bakalan tahun ajaran 2019/2020 berbasis *lesson study*.

2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada ranah pengetahuan siswa dengan penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media kopikal tema ekosistem dalam muatan Bahasa Indonesia dan IPS pada kelas V SDN 1 Bakalan tahun ajaran 2019/2020 berbasis *lesson study*.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada ranah keterampilan siswa dengan penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media kopikal tema ekosistem dalam muatan Bahasa Indonesia dan IPS pada kelas V SDN 1 Bakalan tahun ajaran 2019/2020 berbasis *lesson study*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna untuk menambah dan menyumbang pemahaman terhadap model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar pengetahuan dan keterampilan siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS tema ekosistem.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini melibatkan beberapa pihak dalam dunia pendidikan, manfaat yang diharapkan meliputi:

a. Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan tentang model pembelajaran *scramble*
2. Memberikan pengalaman mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *scramble*
3. Memberikan pengalaman untuk melakukan penelitian selanjutnya.

b. Bagi Siswa

1. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Bakalan
2. Meningkatkan sikap percaya diri siswa dalam kegiatan pembelajaran
3. Mempermudah siswa dalam memahami materi tematik siswa kelas V SDN 1 Bakalan.

c. Bagi Guru

1. Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang model pembelajaran *scramble* yang dapat dijadikan pedoman atas pembelajaran yang dilakukan
2. Menambah wawasan guru tentang desain pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa dalam kegiatan pembelajaran
3. Memperbaiki proses pembelajaran yang dikelola.

d. Bagi Sekolah

1. Memberi masukan atau sumbangan pikiran kepada sekolah untuk proses perbaikan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih efektif, dan mutu pendidikan dapat meningkat
2. Menumbuhkan kerjasama yang baik antar guru yang saling membutuhkan untuk memajukan dan mengembangkan sekolah.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dijelaskan beberapa definisi operasional sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa berpikir cepat untuk menyelesaikan soal dengan menjawab jawaban yang per kata masih dalam bentuk acak.

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran *scramble* ini yaitu (1) persiapan, dengan cara menyiapkan dan membagikan kartu soal dan kartu jawaban, dan (2) kegiatan inti meliputi pemberian materi, mengerjakan soal LKK dan menyusun jawaban pada kartu soal yang perkata sudah diacak serta (3) tindak lanjut berupa kegiatan pengayaan dengan pemberian tugas serupa dan menggunakan bahan yang berbeda.

2. Media Kopikal

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan berupa materi ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih bermutu. Media pembelajaran

ini dapat berupa bahan, peralatan maupun kegiatan yang dapat menunjang siswa untuk mendapatkan pengetahuan yang luas, memiliki keterampilan dan sikap yang baik.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media kopikal. Media kopikal merupakan media pintar kearifan lokal modifikasi dari permainan model pembelajaran *scramble* sebagai alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga mudah diterima oleh siswa dan dapat menambah pengetahuan siswa.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak tuntas menjadi tuntas. Pembelajaran yang menarik dan disukai siswa, maka akan meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan tiga ranah perubahan perilaku sebagai hasil belajar yaitu pengetahuan (kognitif), penguasaan nilai-nilai atau sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik).

4. Keterampilan Guru

Keterampilan mengajar guru merupakan kemampuan yang harus dimiliki guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, yaitu seperti: (1) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, (2) keterampilan mengadakan variasi, (3) keterampilan menjelaskan, (4) keterampilan bertanya, (5) keterampilan mengelola kelas (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, (7) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, (8) keterampilan memberi penguatan.

5. Tema 5 Ekosistem

Pada tema 5 ekosistem yang terdapat dalam Kurikulum 2013, terdapat subtema. Dalam penelitian ini subtema yang diambil yaitu pada subtema 1 komponen ekosistem dan subtema 2 hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem. Subtema 1 dan 2 ini memiliki beberapa muatan pelajaran, namun dalam penelitian ini hanya difokuskan pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS. Kompetensi Dasar pada muatan Bahasa Indonesia yaitu 3.7 Menguraikan konsep-

konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. Dan 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. Sedangkan Kompetensi Dasar muatan IPS yaitu 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi. Dan 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Pendidikan IPS atau yang disebut *social studies*, merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi didalam masyarakat, negara, dan bahkan didunia.