

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA dapat menunjukkan sikap ilmiah kepada siswa. Sikap ilmiah tersebut siswa bisa berperilaku jujur, kritis, serta bertanggung jawab (Putra, *et al.*, 2020). Selain itu, Pembelajaran IPA dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga berhubungan dengan lingkungan sekitar. Pelajaran IPA pada tingkat SMP disebut dengan IPA Terpadu, yang di dalamnya terdiri dari pelajaran fisika, biologi, dan kimia. Menurut Diniya (2019), pembelajaran IPA Terpadu diharapkan siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang fenomena IPA, melaksanakan percobaan, mencatat dan menyajikan hasil penyelidikan dalam bentuk tabel dan grafik, serta siswa dapat melaporkan hasil penyelidikan dalam bentuk lisan maupun tertulis untuk menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu, siswa dapat memahami konsep dan prinsip IPA, serta saling berkaitan dan diterapkan dalam penyelesaian masalah. Jadi, pembelajaran IPA tidak sekedar belajar tentang teori saja akan tetapi siswa juga melakukan kegiatan praktikum.

Guru memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, guru berpengaruh, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa (Abdullah, 2021). Salah satu permasalahan guru dalam pembelajaran yaitu, guru menggunakan metode konvensional seperti ceramah, model serta media yang kurang bervariasi dan proses belajar berpusat pada guru (Sudjana, & Wijayanti, 2018). Permasalahan siswa dalam pembelajaran IPA cenderung kurang aktif

dalam menyampaikan ide dan tidak antusias untuk mengikuti proses ngajar mengajar, sehingga siswa akan merasa bosan (Zainudin, 2018). Selain itu, permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran IPA yaitu siswa cenderung pasif dikarenakan siswa masih terfokus pada guru (Widyawati, *et al.*, 2019). Berdasarkan uraian diatas dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran yang menarik misalnya dalam penelitian ini dengan menggunakan model *scramble*.

Model pembelajaran dapat mengarahkan guru pada kualitas belajar yang efektif dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Guru harus paham terkait pengelolaan kelas dalam kegiatan belajar mengajarnya, hal ini guru akan melibatkan siswa dalam melaksanakan dan menerapkan model pembelajaran (Pratama, 2018). Salah satu dari upaya tersebut guru perlu menerapkan model pembelajaran yaitu model pembelajaran *scramble* yang dapat dilakukan dengan cara berkelompok, dengan model ini siswa akan saling membantu untuk menyusun jawaban yang telah diacak serta menyelesaikan soal yang telah disediakan oleh guru. Tujuan dari model pembelajaran *scramble*, yaitu melatih siswa dalam menguatkan pemahaman pembelajaran atau mengoreksi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui bantuan lembar kerja yang berisi kata-kata maupun kalimat yang sudah diacak hurufnya (Abdullah, 2021).

Malasari, *et al.*, (2018) menyatakan bahwa, model pembelajaran *scramble* bersifat aktif, hal ini siswa berperan aktif dalam menyelesaikan masalah dengan berkelompok. Kelebihan dari model ini, yaitu melatih siswa menjadi lebih aktif dan disiplin. Pembelajaran model *scramble* secara keseluruhan mampu meningkatkan hasil belajar IPA (Putra *et al.*, 2020). Penerapan model *scramble* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi (Abdullah, 2021). Berdasarkan penelitian Zainudin (2018), model *scramble* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA terhadap siswa. Menurut (Sukerti, *et al.*, 2020), terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu bergambar. Penggunaan model *make a match* dan *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Piliang, 2021).

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, model *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, semakin tinggi pengetahuan siswa maka hasil belajar siswa akan lebih meningkat. Penggunaan model *scramble* ini, siswa dapat lebih aktif dalam bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing bertujuan agar siswa yang berada di kelompok tersebut paham tentang pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Hadi, *et al.*, 2017). Penggunaan model ini akan diterapkan pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. Menurut Agustin & Qosyim, (2019), hasil belajar pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya relatif rendah, dan siswa berfikir materi tersebut sulit karena memerlukan banyak hafalan.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa”**. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya model *scramble* terhadap hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan dan antusias siswa dalam pembelajaran IPA.
2. Rendahnya siswa dalam memahami materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.
3. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dilakukan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *scramble*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *scramble*?
3. Bagaimana respons siswa pada model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa?
4. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *scramble*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *scramble*.
3. Untuk mengetahui respons siswa setelah diterapkan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa.
4. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan dari peneliti ialah:

1. Penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.
2. Menghasilkan proses belajar yang layak dalam pembelajaran.
3. Model *scramble* ini dapat diterapkan dalam proses belajar, sehingga siswa lebih semangat dalam memahami materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

F. Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian meliputi:

1. Penelitian dilakukan di MTs Raudlatul Ulum Klampis pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

2. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *scramble*.
3. Hasil belajar kognitif siswa yaitu suatu nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar.
4. Hasil belajar menggunakan ranah kognitif yang terdiri dari mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan membuat.
5. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya

G. Definisi Istilah

Berdasarkan judul, terdapat definisi istilah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Scramble*

Model Pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang sekaligus menggunakan media yang telah disiapkan oleh guru dengan berbentuk kartu soal dan kartu jawaban yang telah diacak oleh guru. Hal ini siswa mampu menyelesaikan kartu soal dan kartu jawaban tersebut (Zainudin, 2018).

2. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah ukuran pemahaman siswa terkait suatu konsep sebagai hasil yang terbentuk dari proses berpikir siswa yang dapat berupa tanggapan (Sakbana, Sunarno, & Budiawanti, 2021).