

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya peningkatan kualitas peserta didik setelah melalui usaha-usaha belajar guna mencapai tujuan tertentu. Tujuan yang diharapkan adalah agar siswa mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga dapat berguna bagi diri sendiri maupun orang lain. Hal ini tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 yang 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.

Menurut Zen (2012:45) Pendidikan adalah pedoman proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk-bentuk tingkahlaku lainnya di dalam masyarakat dimana ia hidup. Pendidikan merupakan sarana bagi manusia untuk menjalani kehidupan. Pendidikan membuat manusia paham serta dapat mengikuti perkembangan zaman yang menuntut setiap manusia mampu dan berani untuk mencapai tujuannya. Untuk dapat menjadikan manusia menjadi manusia seutuhnya, seseorang terlebih dahulu harus memiliki pengetahuan dasar yang diperoleh melalui mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran yang dapat dijadikan acuan untuk membuat manusia menjadi manusia seutuhnya adalah mata pelajaran PKn.

Menurut Susanto (2013:227) menyatakan “pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membentuk peserta didik agar dapat belajar dengan baik membentuk manusia Indonesia seutuhnya”.

Pendapat tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran PKn pada dasarnya suatu proses pembelajaran yang berfokus pada perkembangan karakteristik siswa. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan paradigma pendidikan, diharapkan seorang guru memiliki kreativitas yang tinggi, lebih inovatif, dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas. Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran di dalam kelas, terutama dalam upaya membentuk karakter siswa melalui pembelajaran PKn.

Seorang guru yang profesional adalah seorang guru yang mempunyai kompetensi. Kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan, penampilan dan prilaku yang harus dimiliki, dikuasai, dan dihayati oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalanya. Guru yang kompeten adalah guru memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Seorang guru yang kompeten memiliki peran dalam mendidik dan mengajar, tugas guru bukan hanya penyaji informasi dalam pembelajaran, tetapi guru lebih mengutamakan kemampuan merencanakan dan pengelolaan kelas, guru harus menguasai materi pelajaran secara optimal dan menerapkan model pembelajaran yang relevan dengan bahan pengajaran.

Namun pada kenyataannya guru belum menerapkan model pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran. Selain itu pembelajaran lebih terfokus kepada

hasil bukan proses, akibatnya proses belajar mengajar dilakukan secara konvensional dengan penggunaan metode ceramah yang berpusat kepada guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Senin 12 November 2018 - 14 November 2018 selama pembelajaran PKn dengan materi pembelajaran KD 2.1 mengenal aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar, di kelas III SDN 47 Korong Gadang kecamatan Kuranji, didapatkan hasil bahwa dalam pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah yang pembelajaran masih berpusat kepada guru, guru masih sering terfokus pada penggunaan buku teks, siswa kurang memahami materi yang sudah disampaikan, siswa kurang memperhatikan guru dalam pembelajaran, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dan hasil belajar PKn siswa rendah.

Selain melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas III SDN 47 Korong Gadang Kecamatan Kuranji yaitu pada kelas III B guru kelasnya Ibu Asniwati, S.Pd. dimana wawancara ini peneliti lakukan pada hari Senin tanggal 12 November 2018, dan pada kelas III A dilakukan wawancara pada hari Rabu tanggal 14 November 2018 dengan guru kelasnya bernama Ibu Aswani Perta Roza, maka dari kedua guru kelas itu diperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada pelajaran PKn disebabkan oleh konsentrasi siswa dalam belajar kurang, sehingga aktivitas siswa dalam belajar tidak terlihat dengan baik. Keadaan tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa. Sebagaimana diketahui bahwa hasil belajar adalah tolak ukur untuk mengetahui perubahan tingkah laku manusia.

Rendahnya hasil belajar PKn siswa terlihat dari hasil ujian tengah semester 1 kelas III A dan kelas III B SDN 47 Korong Gadang Kecamatan Kuranji. Data nilai dari hasil ujian tengah semester 1 tahun ajaran 2018/2019 pada mata pelajaran PKn, dapat dilihat pada tabel persentase ketuntasan dibawah ini.

Tabel 1. Persentase Hasil Ujian Tengah Semester 1 Siswa Kelas III SDN 47 Korong Gadang Kecamatan Kuranji.

Kelas	Jumlah Siswa	Presentase Ketuntasan (%)		Jumlah Nilai Rata-rata
		Nilai \geq 80 Tuntas	Nilai $<$ 80 Tidak Tuntas	
III A	34	22 orang (64,7 %)	12 orang (35,3 %)	79,41
III B	32	3 orang (9,4 %)	29 orang (90,6 %)	72,84

Sumber : Guru kelas III A, III B Tahun 2018/2019SD.N 47 Korong Gadang Kecamatan Kuranji.

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil belajar PKn siswa di kelas III A 64,7 % siswa yang tuntas dan 35,3 % siswa yang tidak tuntas. Pada kelas III B hanya 9,4 % siswa yang tuntas, dan 90,6 % siswa tidak tuntas. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran PKn perlu pemilihan model pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti menerapkan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan model pembelajaran *Scramble*. Istarani (2012:184) “*Scramble* merupakan model pembelajaran yang menyajikan materi ajar melalui pengajuan pertanyaan atau pernyataan yang kurang lengkap sehingga para peserta belajar diserukan untuk melengkapi pertanyaan tersebut. Selanjutnya menurut Aryianto (2016:136) “model pembelajaran *Scramble* adalah model pembelajaran dengan cara berkelompok untuk mengasah kreativitas dalam mencari jawaban secara logis dari kata-kata yang diacak dan siswa diminta untuk merangkai menjadi jawaban yang logis dari sebuah pertanyaan atau persoalan”.

Model pembelajaran *Scramble* pada dasarnya merupakan sebuah permainan teka-teki penyusunan huruf, kata atau kalimat yang dikemas dalam bentuk soal yang jawabannya diacak dan harus diselesaikan, dengan demikian dapat meningkatkan pola pikir siswa, kelincahan siswa dalam menyusun kata, ketepatan siswa, dan tentunya akan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Dengan demikian model *scramble* bertujuan untuk mengubah pola proses pembelajaran yang semula berpusat kepada guru, akan diubah menjadi pola belajar yang berpusat kepada siswa yang mengutamakan interaksi siswa dalam kelompok kecil di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang diamati dari pengamatan di lapangan untuk melihat hasil dari penerapan model tersebut peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PKn SDN 47 Korong Gadang Kecamatan Kuranji”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah.
2. Guru masih terfokus pada penggunaan buku teks.
3. Siswa kurang memahami materi yang sudah disampaikan.
4. Siswa kurang memperhatikan guru dalam pembelajaran.
5. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
6. Hasil belajar PKn siswa masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas III semester dua dengan materi (KD 3.2 Memberi contoh bentuk harga diri, seperti menghargai diri sendiri, mengakui kelebihan dan kekurangan diri sendiri dan lain-lain) dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III SDN 47 Korong Gadang Kecamatan Kuranji ?”.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III SDN 47 Korong Gadang Kecamatan Kuranji.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar PKn siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat menerapkan model pembelajaran *Scramble* pada pembelajaran PKn.
- 2) Dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran PKn dengan diterapkan model pembelajaran *Scramble*.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi dalam memilih strategi mengajar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar PKn.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
- 2) Dapat menerapkan model pembelajaran *Scramble* untuk bidang studi lainnya.

3. Manfaat Akademis

Manfaat dari segi akademis yaitu berguna untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang model *Scramble*. Selain itu menggunakan model *Scramble* peneliti bisa membandingkan dengan model lain dan menerapkannya di sekolah dasar.