

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu indikator kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari pendidikannya. Semakin baik tingkat pendidikan suatu negara, semakin baik juga sumber daya manusianya. Sehingga, antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Sebagaimana dalam Undang-undang RI Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 secara tegas menyatakan 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, dan ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya.”

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diketahui bahwa tujuan pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya. Menurut Sumantri (2015: 1) pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Menurut Langeveld dalam Hasbullah (2011: 2) pendidikan adalah usaha, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada anak yang dituju pada pendewasaan anak itu, atau lebih tepatnya membantu anak agar cukup mampu melaksanakan tugasnya tersendiri.

Dalam proses pembelajaran, guru bertugas untuk memberikan pengetahuan, dan keterampilan kepada siswa. Guru mempunyai tanggung jawab atas segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Dalam proses pembelajaran keterampilan berpikir sangat diperlukan. Keterampilan berpikir yang dimiliki oleh siswa akan mempengaruhi seluruh kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Pendapat para ahli mengenai berpikir itu bermacam-macam. Keterampilan berpikir merupakan keterampilan dalam menggabungkan pengetahuan, dan keterampilan-keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk dapat memecahkan suatu masalah yang ada. Menurut ahli psikologi asosiasi menganggap bahwa berpikir adalah kelangsungan tanggapan-tanggapan di mana subjek yang berpikir pasif. Menurut Plato (dalam Suryabrata, 2004: 54) berpikir adalah berbicara dalam hati. Menurut Bigor (dalam Suryabrata 2004: 54) pendapat yang lebih menekankan kepada tujuan berpikir, yaitu yang mengatakan bahwa berpikir itu adalah meletakkan hubungan antara bagian-bagian pengetahuan kita.

Menurut Kwek (dalam Rusyna, 2014: 2) berpikir diakibatkan karena adanya situasi keraguan atau masalah yang timbul. Berpikir merupakan aktivitas psikologis dalam suatu proses yang dialami untuk digunakan memecahkan masalah dalam situasi yang dihadapi. Selain keterampilan berpikir, guru juga harus menggunakan model pembelajaran yang cocok agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menumbuhkan minat belajar siswa.

Menurut Rusyna (2014:1) keterampilan berpikir yaitu kegiatan akal untuk mencapai mengolah pengetahuan yang telah diterima melalui panca indra dan ditunjukkan untuk mencapai suatu kebenaran, penggunaan otak secara sadar untuk mencari sebab, berdebat, mempertimbangkan, memperkirakan, dan mereflesikan suatu objek, kegiatan yang melibatkan penggunaan konsep dan lambang sebagai pengganti objek atau peristiwa, berbicara dengan dirinya sendiri didalam batin dengan cara mempertimbangkan, merenungkan, menganalisis, membuktikan sesuatu, menunjukkan alasan-alasan, menarik kesimpulan, meneliti satu sama lain, mencari tau mengapa dan untuk apa sesuatu terjadi dan membahas suatu realitas dengan menggunakan konsep atau berbagai pengertian. Menurut Edward de Bono (dalam Rusyna, 2014: 1) keterampilan berpikir ini memungkinkan melihat berbagai perspektif untuk memecahkan masalah dalam situasi tertentu.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada dasarnya untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu, misalnya model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif sangat cocok digunakan oleh guru karena model pembelajaran ini, mengharuskan siswa lebih aktif berpikir dan mencari suatu jawaban atas permasalahan yang disajikan oleh guru. Menurut Fathurrohman (2017: 51) pembelajaran kooperatif merupakan model belajar mengajar dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan kognitif yang heterogen.

Banyak tipe model pembelajaran kooperatif yang bervariasi dalam pelaksanaannya, sehingga banyak pilihan tipe yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan kreatifitas berpikir siswa. Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

Menurut Taylor (dalam Huda, 2013: 303), *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Model ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan kiri. Dalam model ini, siswa tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menebak dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

Menurut Shoimin (2014: 166), *scramble* merupakan 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. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

Dalam Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram, Juni 2016. Vol. 4, No. 1; hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, di mana pada siklus 1 ketuntasan siswa masih rendah

(57%), hal tersebut mungkin disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan merupakan model pembelajaran yang baru bagi siswa. Sedangkan pada siklus II mencapai sebesar 79% dengan kategori kreatif.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* sangat tepat digunakan untuk pembelajaran tematik. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Dengan memberikan soal kepada setiap kelompok dan menemukan jawaban serta menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Secara tidak langsung siswa akan belajar meningkatkan keterampilan berpikirnya. Model pembelajaran tipe ini dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan magang 3 pada tanggal 25 Agustus 2019 terhadap proses pembelajaran di kelas 1 SD Negeri Kemiri Sidoarjo, dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran cukup baik tetapi dalam keterampilan berpikir siswa masih rendah. Terdapat beberapa siswa yang kurang lancar dalam membaca. Rendahnya pemahaman bahasa kurang, dan kurang dapat menggabungkan suatu kalimat. Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran menyebabkan keterampilan berpikir siswa rendah. Pada saat proses pembelajaran siswa kurang aktif dalam bertanya sehingga keterampilan berpikirnya kurang.

Dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 1 bahwa keterampilan berpikir siswa yang masih tergolong rendah, dan masih rendahnya pemahaman dalam bahasa. Ada beberapa siswa yang kesulitan dalam menggabungkan suatu kalimat. Oleh karena itu masih banyak siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dari keseluruhan kelas 1 sebanyak 20 siswa, terdapat 9 siswa (45%) yang mencapai KKM dan sebanyak 11 siswa (55%) yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir siswa masih kurang, oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru harus menerapkan model pembelajaran yang menarik siswa agar lebih aktif saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat membuat siswa lebih aktif dan selain itu model pembelajaran ini menyenangkan karena dapat belajar sambil bermain. Model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Siswa akan belajar meningkatkan kecepatan berpikirnya dalam pemahaman dan kecurang lancaran siswa terhadap materi pelajaran. Dengan keaktifan siswa di saat pembelajaran, keterampilan berpikir akan meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap keterampilan berpikir siswa kelas 1 pada tema 8, dengan judul penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Keterampilan Berpikir Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif pembelajaran tipe *scramble* terhadap keterampilan berpikir siswa kelas 1 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana aktivitas siswa dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap keterampilan berpikir siswa kelas 1 Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap keterampilan berpikir siswa kelas 1 Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap keterampilan berpikir siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi semua komponen pendukung pengelolaan pendidikan yaitu.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan dalam dunia pendidikan serta memberikan informasi mengenai desain atau model pembelajaran berdasarkan perbandingan model pembelajaran kooperatif

tipe *scramble* terhadap keterampilan berpikir siswa yang berorientasi pada peningkatan kualitas pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterampilan berpikir siswa.

b. Manfaat bagi guru

Model pembelajaran *scramble* ini, dapat menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar di kelas untuk menjadi guru yang profesional.

c. Manfaat bagi sekolah

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat menjadi tambahan wawasan yang berguna untuk peningkatan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga untuk menghadapi permasalahan di masa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai pendekatan pembelajaran.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Penelitian ini difokuskan pada kelas 1.
2. Materi yang digunakan tema 8 (Peristiwa Alam) Subtema 1, pembelajaran 1 edisi revisi 2017 yang memuat mata pelajaran: PPKn, Bahasa Indonesia, SBDP.
3. Penelitian berfokus pada keterampilan berpikir siswa.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional sebagai berikut.

1. Pengaruh

Pengaruh adalah sebagai suatu daya yang ada atau timbul dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada.

2. Model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah merupakan model belajar mengajar dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan kognitif yang heterogen.

3. Model pembelajaran *scramble*

Model pembelajaran *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.

4. Keterampilan Berpikir

Keterampilan berpikir ini memungkinkan melihat berbagai perspektif untuk memecahkan masalah dalam situasi tertentu.

