

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah proses terencana dan teratur untuk membantu peserta didik berpengetahuan, berkarakter, mampu berpartisipasi aktif di kehidupan bermasyarakat. Pada jenjang pendidikan pertama yang terpenting membangun kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Sejalan dengan Mubin (2020) bahwa pendidikan berperan penting dalam membentuk dan meningkatkan kemampuan individu yang mencakup ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik. Maka, belajar di sekolah dasar dilaksanakan dengan cara yang menarik, bermakna, dan menyenangkan, agar siswa bisa memahami materi dan hasil belajarnya meningkat. Sejalan penelitian Hidayati (2022) bahwa keterlibatan aktif yang melibatkan mendukung peningkatan pemahaman materi serta berdampak positif pada hasil belajar sekolah dasar.

Pelajaran yang penting mengembangkan cara berpikir ilmiah dan logis yakni Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dengan pembelajaran IPAS, siswa dapat paham terkait peristiwa alam dan sosial di lingkungan sekitarnya dengan sistematis, kritis, serta berbasis bukti. Tetapi nyatanya pelaksanaan IPAS di sekolah dasar sering kali masih berorientasi pada hafalan dan penyampaian informasi yang berlangsung secara satu arah. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa disertai aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, banyak siswa cepat bosan, tidak terlibat saat

proses belajar, hingga hasil belajarnya tergolong rendah. Penyebabnya karena sulit memahami konsep-konsep materi IPAS oleh guru.

Selain permasalahan tersebut juga dapat disebabkan keterbatasan guru dalam memilih model inovatif serta media yang tidak menarik. Berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar, masih menerapkan pembelajaran konvensional dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media gambar. Model tersebut melatih siswa dalam memecahkan masalah, namun pelaksanaannya masih berfokus pada kegiatan diskusi dan presentasi hasil diskusi. Pembelajaran juga belum melibatkan aktivitas yang bersifat permainan edukatif sehingga partisipasi siswa belum berlangsung secara optimal. Maka membutuhkan penerapan model pembelajaran yang kreatif, aktif, serta meningkatkan keingintahuan siswa.

Upaya yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*. *Scramble* yaitu model yang menekankan aktivitas siswa dalam menyusun atau mencocokkan potongan-potongan informasi acak menjadi konsep yang utuh. Dalam model ini, mengajak kerja sama kelompok dalam menyelesaikan masalah melalui permainan menyusun kata, kalimat, atau konsep yang telah diacak oleh guru. Aktivitas ini menuntut siswa untuk berpikir cepat, teliti, dan kreatif, serta menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat antar kelompok.

Penelitian yang dilakukan oleh Qamariah (2016) memperlihatkan model pembelajaran *Scramble* bisa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar. Kelebihan lain dari model yaitu kemampuan membuat

suasana belajar menyenangkan, menumbuhkan kerja sama antar anggota kelompok. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran tidak hanya dituju pada guru saja dan keterlibatan secara langsung dalam membangun pengetahuannya.

Agar penerapan model *Scramble* menjadi lebih menarik dan efektif, maka diperlukan adanya media yang mendukung kegiatan siswa saat belajar. Media sederhana yang bisa dipergunakan adalah media *Question Card* atau kartu pertanyaan. Media ini berisi sejumlah pertanyaan atau potongan konsep yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, yang kemudian dapat digunakan untuk bertukar satu sama lain dan menemukan pasangan jawaban yang benar. Penggunaan *Question Card* dinilai efektif karena dapat membantu siswa untuk lebih fokus, meningkatkan interaksi antar siswa, membantu proses berpikir kritis, dan mengurangi kebosanan selama proses belajar berlangsung.

Berbeda dengan pembelajaran di kelas kontrol dengan model PBL berbantuan media gambar, penelitian ini menerapkan model *Scramble* dibantu media *question card* pada kelas eksperimen. Model ini siswa tidak hanya berdiskusi, tetapi juga aktif menyusun, mencocokkan, dan mengelompokkan jawaban melalui kartu pertanyaan secara berkelompok. Hal itu mendorong siswa untuk berpartisipasi, berpikir cepat, bekerja sama, serta pemahaman konsep mendalam. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.

Menurut Saridewi, dkk. (2017) *Question Card* dapat digunakan dalam membangun kemampuan berpikir kritis, mendorong keterlibatan aktif, memudahkan interaksi, hingga hasil belajar karena terlatih dalam memahami pertanyaan dan menjawab melalui diskusi kelompok. Menurut Aji, Sulistyowati, dan Mahmudah (2024) menunjukkan bahwa penerapan model *Scramble* dibantu media *Question Card* terbukti hasil belajar IPA meningkat karena model dan media yang dipakai mendorong keaktifan, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Kombinasi antara model *Scramble* dan *Question Card* dinilai membentuk lingkungan pembelajaran yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan, hingga meningkatkan keterampilan berpikir dan pemahaman konsep siswa.

Model *Scramble* berbantuan *Question Card* mengajak mereka berpartisipasi dalam menyusun konsep secara kolaboratif. Siswa dapat saling bertukar informasi dan memperbaiki pemahaman teman dalam satu kelompoknya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena terjadinya suatu interaksi sosial dan proses membangun pengetahuan secara bersama-sama. Pembelajaran yang aktif seperti ini mencerminkan kepribadian siswa meliputi cenderung suka bermain, berinteraksi, hingga aktivitas langsung.

Pada konteks pembelajaran IPAS, penggunaan model *Scramble* berbantuan media *Question Card* dengan pemahaman konsep dapat terbantu melalui kegiatan yang konkret sampai menyenangkan. Misalnya, ketika mempelajari materi tentang gaya, energi, atau lingkungan, siswa dapat

menggunakan kartu pertanyaan yang berisi potongan konsep, gambar, atau kata kunci, kemudian mereka harus menyusunnya menjadi jawaban yang benar. Kegiatan ini saat belajar mampu menambah keterlibatan dan mempermudah pemahaman konsep secara mendalam.

Selain memberikan manfaat bagi siswa, penerapan model *Scramble* berbantuan media *Question Card* juga memberikan keuntungan bagi guru. Guru dapat lebih mudah melakukan penilaian formatif selama proses pembelajaran berlangsung, karena pada setiap aktivitas penyusunan kartu dapat menjadi tanda seberapa baik pemahaman materi yang diajarkan. Tingkat kesulitan kartu pertanyaan disesuaikan dengan kemampuan siswa, dengan itu pembelajaran menjadi adaptif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran konvensional yang masih didominasi metode ceramah, tanya jawab, penugasan, serta penggunaan buku paket dan LKS belum mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Sebaliknya, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Question Card* mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk membuktikan efektivitas model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD, khususnya pada materi kegiatan ekonomi masyarakat. Maka, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD.”

Penelitian ini harapannya bisa memberi kontribusi yang nyata dalam mengembangkan pembelajaran inovasi, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Dengan adanya bukti empiris dari penelitian ini, guru mendapat referensi juga motivasi menerapkan model pembelajaran lebih kreatif serta interaktif, sehingga hasil belajar meningkat sekaligus menumbuhkan minat terhadap sains dan lingkungan sekitar.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan latar belakang peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model *Scramble*
2. Media *Question Card*
3. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV materi kegiatan ekonomi masyarakat dengan capaian pembelajaran sebagai berikut : 1) Mengidentifikasi berbagai jenis kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar; 2) Menjelaskan hubungan antara kegiatan ekonomi dengan budaya, kebiasaan, dan kearifan lokal masyarakat; 3) Menganalisis antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Siswa kelas IV SDN Bangunsari 02 Kabupaten Madiun yang terdiri dari 28 siswa pada tahun ajaran 2025.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah yang dipaparkan dirumuskan masalah penelitian yakni “Bagaimana pengaruh

model pembelajaran *Scramble* berbantuan Media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan Media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini harapannya mampu memberitahukan mengenai penggunaan model *Scramble* berbantuan media *Question Card*, khususnya pada pelajaran IPAS. Sehingga dapat digunakan sebagai rujukan para guru untuk mengimplementasikan model *Scramble* berbantuan media *Question card* pada saat belajar di kelas. Hal ini juga dapat mendukung perkembangan siswa ranah kognitif.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penggunaan model *Scramble* berbantuan media *Question Card* diharapkan pembelajaran berlangsung secara aktif, kreatif, dan inovatif serta mampu mengembangkan kemampuan kognitif siswa memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat pelajaran IPAS.

b) Bagi Sekolah

Hasil penelitian juga dimanfaatkan sebagai panduan peningkatan hasil belajar siswa serta penggunaan media yang dapat dilaksanakan di sekolah.

c) Bagi Guru

Hasil dari penelitian dapat mendukung guru menggunakan berbagai model yang sesuai dengan ajaran materi dan sesuai dengan keadaan siswa sehingga tercipta pembelajaran yang lebih aktif.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian diharapkan bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan, kompetensi, serta menyediakan pengetahuan yang cukup guna penerapan variasi berbagai model dan media ajar.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model *Scramble*

Model *Scramble* yakni model belajar dengan siswa dituntut untuk berkonsentrasi dan berpikir secara tanggap dan tepat melalui kartu dengan memasangkan jawaban yang tersusun secara acak untuk mencari jawaban yang benar.

2. Media *Question Card*

Media *Question Card* merupakan media berbentuk kartu yang memiliki gambar berisi beberapa pertanyaan sesuai materi pelajaran yang diajarkan guru dengan tujuan siswa dapat memecahkan masalah melalui menjawab soal yang ada di kartu yang diberi guru kepada siswa.

3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar yakni gambaran dari keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran yang melibatkan pemahaman pengetahuan, pengembangan sikap, dan penerapan keterampilan siswa dalam suatu proses pembelajaran. Namun, penelitian ini akan difokuskan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat. Tentunya dipandang dari hasil belajar siswa melalui kemampuannya dalam menjelaskan konsep produksi, distribusi, dan konsumsi yang dapat ditunjukkan melalui sikap kepeduliannya terhadap aktivitas ekonomi di lingkungan sekitar mereka. Selain itu, siswa juga mampu mengenali dan mengelompokkan berbagai jenis-jenis kegiatan ekonomi pada kehidupan sehari-hari.

IPAS yaitu penggabungan dari dua mata pelajaran IPA dan IPS yang dipelajari berkaitan dengan alam dan sosial yang mengarah pada alam sekitar dan lingkungan sosial disekitarnya agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Pada pelajaran tersebut meliputi alam, geografis, lingkungan, dan kebudayaan yang termuat dalam mata pelajaran IPAS yang dapat menumbuhkan adanya interaksi di sekitarnya.