

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sistem atau proses pembelajaran yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara menyeluruh. Ini dilakukan untuk membantu guru atau siswa mencapai tujuan pembelajaran (Komalasari, 2010:3). Pembelajaran juga merupakan proses untuk mencapai tujuan sekolah. Interaksi, atau hubungan timbal balik, yang terjadi antara guru dan siswa merupakan dasar pembelajaran. Agar pembelajaran berlangsung efektif, guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan.

Scramble, menurut Suyatno (2009:84), adalah metode pembelajaran yang diajarkan kepada kelompok orang dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, yang mendorong siswa untuk mencari jawaban pertanyaan dengan menyusun huruf secara acak untuk membuat jawaban. Guru, siswa, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran adalah semua elemen yang merupakan bagian integral dari proses pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran, dan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh adanya komponen-komponen ini dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran didefinisikan oleh Joyce dan Weill (1980) dalam Huda (2014:73) sebagai pola atau rencana yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum, membuat materi instruksional, dan mengarahkan proses pembelajaran di berbagai lingkungan. Menurut Suprijono (2009:46), metode pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk mengatur pembelajaran di kelas.

Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2002:22). Namun, menurut Sudjana (2004) dalam Jihad (2009:15), hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Ada dua komponen yang mempengaruhi hasil belajar siswa, menurut Wasliman (Susanto, 2013:12). Faktor internal berasal dari dalam siswa, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar siswa. *Scramble*, salah satu teknik pembelajaran, dapat membantu siswa menjadi lebih fokus dan lebih cepat berpikir.

Taylor (2001) dalam Huda (2014:303), metode ini meminta siswa untuk menggabungkan otak kanan dan kiri mereka. Itu tidak hanya meminta

mereka untuk menjawab soal, tetapi juga meminta mereka untuk menebak dengan cepat jawaban yang sudah tersedia tetapi tetap dalam kondisi acak. Kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan adalah komponen penting dari metode pembelajaran *scramble*. Skor siswa dipengaruhi oleh seberapa cepat soal diselesaikan dan seberapa banyak soal yang benar.

Metode pembelajaran adalah mengacu pada kumpulan tindakan pembelajaran yang dipilih secara khusus yang digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Metode pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh keterampilan atau pengetahuan baru. Selain itu, frasa ini menunjukkan bahwa siswa harus benar-benar memiliki kemampuan untuk memilih metode pembelajaran yang tepat dan efektif. Dalam situasi seperti ini, siswa harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang karakteristik metode pembelajaran yang baik dan efektif. Metode pembelajaran yang baik dan efektif yakni dapat membangkitkan rasa ingin tahu para siswa, dapat membangkitkan optimisme memberi kesan positif pada siswa, dapat meningkatkan kreativitas siswa, dan dapat digunakan dengan baik.

Guru harus memahami komponen metode pendidikan agar proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan baik. Dengan memahami komponen metode, guru dapat memilih metode yang tepat untuk materi kompetensi yang akan dipelajari atau dicapai siswa. Selain itu, memilih metode yang tepat sangat membantu siswa selama proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, siswa harus memahami dan mempelajari berbagai metode pembelajaran dan menggunakannya selama proses pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pendidikan.

Beberapa persyaratan harus dipenuhi ketika memilih metode mengajar yang tepat dan efektif, menurut Sudjana, (1990:4-5) yaitu 1) metode harus mendukung tujuan pembelajaran. Tiga ranah pembelajaran yang diharapkan adalah psikomotorik, efektif, dan kognitif. Akibatnya, pembedahan atau analisis standar kompetensi dari semua kompetensi inti harus dilakukan saat merumuskan tujuan pembelajaran. 2) Pendekatan yang dipilih harus sesuai dengan gaya pembelajaran siswa. Setiap siswa berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda, yang mencakup perkembangan kemampuan motorik dan kognitif. 3) Bidang pembelajaran memiliki empat ciri: (a) Fakta, mengacu pada segala jenis kejadian yang terjadi di dunia nyata misalnya, ketika siswa diminta untuk menyebutkan kapan dan di mana kejadian tersebut terjadi. (b) Ide yang dimaksud adalah pemahaman yang berasal dari hasil pemikiran, seperti definisi pengertian, dan sebagainya. Sebagai contoh, siswa diminta untuk mendefinisikan, membedakan dua hal, atau

mengklasifikasikan. (c) Prinsip yang dimaksud di sini adalah prinsip-prinsip dasar yang penting, yang mencakup paradigma, rumus, atau dalil yang terkait dengan konsep yang diajarkan. Misalnya, siswa dapat diminta untuk menjelaskan bagaimana konsep sebab-akibat berhubungan satu sama lain. d) Prosedur yang dimaksud disini adalah prosedur yang sistematis atau berurutan dalam melakukan suatu aktivitas. Jika siswa diminta untuk menjelaskan cara tertentu untuk memecahkan suatu masalah, mereka dapat melakukannya.

Dalam kegiatan belajar mengajar, tentu terdapat capaian pembelajaran kurikulum yang harus dipenuhi oleh siswa, guru dan sekolah. Capaian pembelajaran siswa ialah kompetensi minimum yang harus dilewati oleh setiap siswa dalam setiap mata pelajaran. Capaian pembelajaran kurikulum merdeka ialah pembaruan dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang dirancang untuk menguatkan fokus pembelajaran terhadap pengembangan kompetensi. Dalam K13 dan kurikulum nasional yang terdahulu lainnya ditujukan untuk kompetensi dan dilanjutkan pada kurikulum ini. Terdapat beberapa komponen yang membentuk kurikulum merdeka. Komponen tersebut harus dipahami agar kegiatan proses belajar mengajar bisa berjalan secara optimal.

Berikut beberapa komponen pembentuk kurikulum merdeka, antara lain: 1) Capaian Pembelajaran; Seperti yang sudah disebutkan di atas, bahwa dalam kegiatan pembelajaran tentu ada capaian yang harus dicapai oleh siswa. Dalam kurikulum merdeka, capaian ini disebut dengan capaian pembelajaran yang berisi kompetensi serta lingkup materi yang disusun secara komprehensif berbentuk narasi. 2) Tujuan Pembelajaran; Tujuan pembelajaran dalam kurikulum ini yaitu kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Tujuan ini bisa dilaksanakan pada satu atau lebih kegiatan. 3) Alur Tujuan Pembelajaran; Merupakan rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun sistematis dan logis. Selain itu juga didesain sesuai dengan urutan pembelajaran sejak awal hingga akhir fase. 4) Mengenal Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka; Capaian pembelajaran kurikulum merdeka merupakan keterampilan belajar yang dimiliki oleh siswa dan harus diselesaikan setiap tahap. Kurikulum ini dicanangkan untuk mengatur kegiatan pembelajaran di sekolah yang bersifat student centered learning atau berpusat pada siswa. Kurikulum ini mengatur pembelajaran sesuai dengan minat dan bakat anak dinilai lebih fleksibel dan berkonsentrasi untuk mengembangkan kemampuan atau kompetensi siswa. Isi capaian pembelajaran kurikulum merdeka yaitu kumpulan kompetensi dan lingkup materi yang disusun komprehensif berbentuk narasi. Strategi yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran ialah mengurangi cakupan materi dan mengubah

tata cara penyusunan yang lebih fleksibel. Dengan demikian siswa tidak akan merasa tertekan untuk mencapai pembelajaran tersebut.

Secara garis besar kelebihan dari metode *scramble* antara lain: 1) siswa akan sangat terbantu dalam mencari jawaban, 2) mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut, 3) semua siswa dapat terlibat (partisipasi) secara aktif, 4) kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya, dan 5) adanya pembelajaran sikap disiplin (Kurniasih dan Berlin, 2017: 991). Kelebihan metode *scramble* di tersebut didukung juga oleh (Sudarmi & Burhanuddin, 2017: 75) yang menyatakan bahwa, kelebihan metode *scramble* yaitu: 1) mendorong siswa lebih aktif dan cekatan, 2) membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan 3) menanamkan dan mengembangkan keterampilan sosial. Shoimin (2014:167) menyatakan bahwa, langkah-langkah metode *scramble* memiliki tiga langkah. Pertama persiapan yaitu guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kedua kegiatan inti yaitu guru membentuk kelompok belajar yang terdiri dari siswa yang heterogen dan melakukan diskusi kelompok untuk menganalisis dan mendengar pertanggung jawaban dari setiap kelompok atas hasil kerja masing-masing kelompok. Ketiga tindak lanjut yaitu guru memberikan pengayaan kepada masing-masing siswa berupa pemberian tugas.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan kelompok-kelompok siswa dengan bertumpu pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap suatu masalah yang selanjutnya mengkomunikasikan masalah tersebut melalui diskusi kelompok dan menuliskan hasilnya sebagai pemecahan masalah. Seorang guru ketika menyampaikan materi pelajaran perlu menekankan pokok bahasan agar mempermudah siswa dalam memahami materi. Dalam hal ini guru perlu melibatkan bantuan media agar siswa tertarik dan mampu memahami pokok bahasan dengan mudah.

Hasil siswa di SMP Negeri 10 Kota Kupang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang efektif karena guru tidak menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran untuk mengajar. Guru tetap menggunakan pendekatan ceramah, yang berarti mereka hanya membahas topik pelajaran di depan kelas tanpa mengetahui apakah siswa sudah memahaminya atau tidak. Akibatnya, pelajaran tidak menarik dan siswa menjadi pasif. Selain itu, siswa tidak banyak berinteraksi dengan gurunya dan tidak terlalu memperhatikan kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa senang bermain dan

berbicara sendiri dengan temannya di kelas, tetapi hanya sebagian kecil yang mendengarkan penjelasan guru.

Setelah pelajaran selesai, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Namun, siswa tidak menanyakan apa pun tentang materi yang dibahas, bahkan menanyakan kapan pelajaran akan berakhir. Hal ini disebabkan oleh siswa yang jenuh dan bingung tentang apa yang harus ditanyakan, yang berdampak pada hasil belajar mereka.

Seperti yang ditunjukkan oleh data di atas, pembelajaran di SMP Negeri 10 Kota Kupang terlalu berpusat pada guru. Akibatnya, siswa tidak terlibat secara aktif dalam kelas dan merasa tidak termotivasi. Siswa tidak terlibat secara aktif dalam pelajaran, sehingga mereka tidak memahami materi yang diajarkan oleh guru. Akibatnya, hasil belajar siswa kurang memuaskan, dengan rata-rata nilai siswa di bawah 70 (masih di bawah KKM). Keberhasilan proses belajar secara sederhana berarti keberhasilan siswa selama proses pembelajaran. Akibatnya, keberhasilan proses belajar dapat diukur dengan menilai kinerja siswa selama proses pembelajaran. Berikut data tentang keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran:

Tabel 1.1 Data keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran Kurikulum 2013

Kategori	Persen (%)
Tinggi	20%
Sedang	30%
Rendah	50%

Kurikulum 2013 didasarkan pada gagasan bahwa pembelajaran adalah suatu proses di mana keluarga, masyarakat, dan sekolah bekerja sama untuk membantu mengembangkan potensi dan karakter setiap siswa. Kurikulum 2013 memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup, bermasyarakat, berbangsa, dan berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia (Permendikbud No. 104 Tahun 2014 tentang Pembelajaran).

Fokus kurikulum 2013 adalah membuat siswa menjadi warga negara yang beriman, produktif, inovatif, kreatif, dan afektif, serta memiliki kemampuan untuk berkontribusi pada kehidupan masyarakat, bangsa, negara, dan dunia secara keseluruhan.

Sekolah SMP Negeri 10 Kota Kupang adalah sekolah yang berlokasi di Jln. Prof. Dr. Herman Johannes, Lasiana, Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Sekolah ini sudah terakreditasi A. Sekolah SMP Negeri 10 Kota

Kupang memiliki 55 orang tenaga pendidik (guru) yang terdiri dari 19 orang laki-laki dan 36 orang perempuan. Peserta didik di sekolah ini berjumlah 1029. Sekolah ini memiliki 27 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kantor, 1 ruang perpustakaan, 3 ruang laboratorium, 1 ruang UKS, 1 ruang tamu, 1 lapangan olahraga, 2 WC guru, 4 WC siswa, 1 ruang BP/BK, dan 1 ruang OSIS.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, metode pembelajaran *scramble* dapat membantu siswa belajar lebih banyak dan memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang diajarkan oleh guru didalam kelas, maka saya tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Negeri 10 Kota Kupang Tahun Ajaran 2023/2024".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi bahwa terdapat permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Guru masih kesulitan dalam memilih berbagai metode pembelajaran di SMP Negeri 10 Kota Kupang.
2. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran.
3. Tidak ada siswa yang bertanya mengenai materi yang dijelaskan, bahkan ada siswa yang menanyakan kapan pelajaran akan berakhir.
4. Siswa jenuh dan bingung dengan apa yang harus ditanyakan.
5. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dan kurang memahami materi.
6. Hasil belajar siswa masih relatif rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini terdapat metode *scramble* dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Negeri 10 Kota Kupang Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 10 Kota Kupang?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 10 Kota Kupang.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan tentang pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

2. Secara praktis

a) Bagi Penulis

Meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman tentang penggunaan metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 10 Kota Kupang.

b) Bagi Guru

Metode *scramble* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif untuk melakukan pembelajaran di kelas dan meningkatkan hasil belajar siswa.

c) Bagi Siswa

Diharapkan dapat menumbuhkan motivasi, minat belajar, dan keaktifan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.