

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Siswa merupakan topik dan tujuan kegiatan pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran memberikan makna pada proses pembelajaran. Siswa yang aktif berupaya mencapai tujuan pembelajaran akan berhasil mencapainya. Selain diperlukan untuk kesejahteraan fisik, siswa juga harus terlibat dalam aktivitas psikologis. Jika pembelajaran hanya sebatas aktivitas fisik dan ketidakaktifan mental, maka pembelajaran belum terjadi. Karena siswa tidak mengalami pertumbuhan pribadi, hal ini setara dengan tidak belajar. Belajar pada dasarnya adalah suatu “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan kegiatan pendidikan.¹

Tanggung jawab utama seorang guru adalah memberi instruksi (praktisi, siswa, instruktur, struktur, guru). Pendidik yang inovatif selalu menghasilkan ide-ide baru untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mencapai tujuan belajarnya sendiri. Teknik penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran diperlukan untuk mencapai sistem pembelajaran baru ini. Proses pengembangan sistem pembelajaran sedikit berbeda dengan metode lain yang digunakan dalam pengembangan produk. Karena produk akhir tidak terlalu berbahaya dan

¹ Septi Budi Sartika, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran, Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, 2022.

pengaruh sistem terbatas pada siswa yang dituju, proses pengembangan menjadi lebih singkat.

Salah satu model pembelajaran yang diterapkan guru di kelas adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada kelompok dan memadukan dua jenis kegiatan belajar, yaitu ikut serta dalam kegiatan belajar dan pendidik melaksanakan kegiatan mengajar. Pendidik yang profesional diperlukan untuk memastikan pembelajaran berlangsung lancar dan terkendali agar kedua kegiatan tersebut dapat berjalan berdampingan.²

Model kooperatif *scramble* menekankan kerja bersama dan interaksi siswa. Dalam lingkungan seperti ini, siswa akan melakukannya lebih mudah memahami arti gotong royong, karena mereka saling membantu dan putting one person aside to achieve a shared goal.

Siswa dalam pendidikan kooperatif bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari kurikulum. Pendidikan kooperatif adalah gaya pendidikan yang menggabungkan berbagai metode pengajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa berkolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendukung pembelajaran satu sama lain. Kelompok-kelompok ini biasanya terdiri dari empat hingga enam anggota dengan berbagai tingkat kemahiran dalam materi pelajaran yang akan diajarkan guru.

² Aprizal Ahmad et al., "Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7, no. 2 (2022): 503–14, [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).11523](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).11523).

Strategi pengajaran yang menarik dan dinamis umumnya lebih berhasil dalam mempertahankan perhatian siswa. Memperoleh pengetahuan kooperatif tipe *scramble* mengharuskan setiap pelajar berkontribusi dalam kelompoknya. Dengan cara ini, setiap anggota kelompok dapat saling menyemangati dan membantu serta mampu meningkatkan pemahaman masing-masing siswa.

Scramble adalah strategi pengajaran yang membantu meningkatkan fokus dan kecepatan berpikir siswa. Yang dimaksud dengan *Scramble* adalah suatu teknik pembelajaran yang menyebarkan lembar-lembar soal dan jawaban yang telah disiapkan dalam keadaan yang tidak dapat diprediksi, sehingga meningkatkan fokus dan kecepatan berpikir siswa dalam menyelesaikan suatu masalah. Siswa yang menggunakan strategi ini harus mengintegrasikan otak kiri dan kanannya. Selain memberikan jawaban, mereka juga harus melakukan tebakan cepat secara acak terhadap pertanyaan yang sudah diketahui solusinya. Salah satu komponen utama pendekatan pembelajaran *Scramble* adalah ketelitian dan kecepatan berpikir dalam menjawab pertanyaan.

Kata "*scramble*" berasal dari bahasa Inggris dan berarti "berebut, bertarung, berjuang" dalam bahasa Indonesia. Dengan menggunakan metode *scramble*, kelompok siswa mencocokkan kartu tanya jawab yang telah ditugaskan untuk dipelajari sesuai dengan soal. Sementara itu, Soeparno menilai pendekatan *scrambling* sebenarnya adalah permainan bahasa. Permainan bahasa pada dasarnya adalah pendekatan yang

menyenangkan untuk mempelajari kemampuan tertentu. *Scramble* merupakan suatu pendekatan pengajaran dimana lembar tanya jawab dibagikan beserta kemungkinan penyelesaiannya. Diharapkan siswa mampu memecahkan kesulitan dan menemukan solusi. Anak dapat berlatih meningkatkan dan memperkuat pemahamannya terhadap pemikiran kosa kata dengan memainkan permainan yang disebut *scramble*.³

Model pembelajaran *scramble* bersifat aktif, siswa dituntut aktif bekerja sama serta bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk menyelesaikan kartu soal guna memperoleh poin dan diharapkan dapat meningkatkan kebersamaan siswa. Metode ini merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada proses belajar dalam kelompok, bukan mengerjakan sesuatu bersama kelompok. Dalam metode pembelajaran ini guru akan membantu siswa menemukan dan saling berinteraksi antara satu sama lain .

Sebuah teknik model pembelajaran motivasi bernama *scramble* dikatakan mampu mendongkrak motivasi atau keberhasilan akademik siswa. Sebagai alternatif, model ini dapat digunakan untuk menetapkan berbagai pengaturan kegiatan belajar mengajar. Hal ini juga dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti rendahnya keterlibatan siswa, rendahnya

³ Erlisa Wulansari, Putri Dewi Nurhasana, and Hetilaniar, "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN 138 Palembang," *Journal on Teacher Education* 4, no. 1 (2022): 119.

tingkat aktivitas selama proses pembelajaran, atau rendahnya hasil belajar siswa.⁴

Model pembelajaran *scrambel* tipe jigsaw adalah di antara metode pengajaran melibatkan pengurutan kembali potongan-potongan informasi atau elemen-elemen pembelajaran agar membentuk suatu kesatuan yang utuh. Dalam konteks model *scramble* tipe jigsaw, siswa diberikan potongan-potongan informasi atau tugas yang diacak, dan kemudian mereka harus bekerja sama untuk menyusunnya kembali atau menjawabnya dengan benar. Pendekatan ini bertujuan untuk merangsang kolaborasi, komunikasi, Gotong royong dan pemahaman menyeluruh tentang suatu konsep atau topik pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan jenis pembelajaran yang mengikuti struktur kelompok ahli dan kelompok asal serta terdiri dari kelompok belajar yang beragam dengan anggota lima sampai enam orang.⁵ Keuntungan dari model *scramble* tipe jigsaw termasuk pengembangan keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis dan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang isi kursus. Model ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa karena melibatkan interaksi yang aktif dan kolaboratif dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, tujuan tetap seorang guru adalah mencapai tujuan pendidikan dengan cepat dan efektif. Agar siswa

⁴ N.M Putri Saridewi and N Nym. Kusmariyatni, "Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas," *Journal of Education Action Research* 1, no. 3 (2017): 230, <https://doi.org/10.23887/jear.v1i3.12687>.

⁵ Endang Mulyatiningsih, "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang," *Islamic Education Journal*, 2015, 35,110,114,120,121.

memperoleh pendidikan, instruktur harus mahir dalam konten yang mereka ajarkan dan keterampilan siswa yang mereka ajar. Dengan melakukan hal ini, mereka dapat mendorong anak-anak menjadi lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar. Jika konten yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan tidak memerlukan perintah pengiriman, maka ini adalah metode yang menarik untuk diterapkan.

Istilah "metode" mengacu pada pola pengajaran dan pembelajaran yang dipilih agar berhasil mencapai tujuan. Untuk melaksanakan tugas profesionalnya, pendidik harus memiliki pemahaman yang kuat tentang berbagai pendekatan belajar mengajar yang selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, baik dari segi efek penyerta (hasil belajar yang dicapai selama proses pembelajaran, seperti berkembangnya kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan berpikiran terbuka setelah siswa melakukan diskusi kelompok kecil selama proses pembelajaran) maupun efek instruksional (tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara eksplisit pada saat proses belajar mengajar).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus berperan. Oleh karena itu, pendidik harus mampu mempertimbangkan, memilih, dan menerapkan berbagai strategi pengajaran sejalan dengan tujuan pembelajaran yang perlu dipenuhi. Dalam proses belajar mengajar, pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat sangatlah penting.

Untuk menjamin siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar baik secara fisik, mental, intelektual, dan emosional, maka guru

harus mampu menyusun pembelajarannya secara cermat. Instruktur harus mampu beralih dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa dalam mata pelajaran yang secara historis menghasilkan hasil pembelajaran di bawah standar bagi siswanya.⁶

Faktanya, berdsarkan hasil observasi, model mengajar yang di gunakan guru PAI kelas 7 SMP 1 Sumberrejo kurang efektif. Mereka para Siswa hanya dapat menerima konten yang disajikan oleh guru karena model pembelajaran tradisional yang masih digunakan menempatkan semua fokus pada guru selama proses belajar mengajar. Agar siswa dapat menguasai pengetahuan, ketrampilan dan sikap, guru harus menggunakan model yang bervariasi, seperti model kooperatif *Scramble*.⁷

Hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Sumberrejo Pada subjek dengan PAI, rata-ratanya masih rendah. Nilai rata-rata kelas 7 adalah 70. Hal ini menunjukkan masih kurang dari 75 KKM. Proses pembelajaran di bawah standar yang digunakan oleh siswa, guru, media, dan strategi pembelajaran menjadi penyebab buruknya hasil belajar. Instruktur masih sering menyajikan konten kelas melalui ceramah, jarang memasukkan strategi pengajaran alternatif. Selain itu, siswa jarang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas atau kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, mereka menjadi partisipan pasif dalam proses pembelajaran.⁸

⁶ Ni Wayan Lasmini, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 2 Tatura," *Kreatif Tadulaki* 4, no. 4 (2019): 329–42, <https://media.neliti.com/media/publications/116269-ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-melalui.pdf>.

⁷ Observasi di SMPN 1 Sumberrejo, 27 Februari 2024

⁸ Niswatin, Guru PAi kelas VII SMPN 1 Sumberrejo, Sumberrejo: 27 Februari 2024

Pembelajaran PAI di SMPN 1 Sumberrejo, sudah menggunakan kurikulum Merdeka. Guru harus lebih aktif dan kreatif dalam penyampaian materi. Tidak lagi pembelajaran yang hanya di sodorkan oleh LKS ataupun buku paket. Namun model-model pembelajaran dan metode yang efektif mudah di terima siswa sangat di haruskan pada zaman sekarang.

Paradigma pembelajaran kooperatif *scramble* terbukti peneliti berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran PAI di SMPN 1 Sumberrejo". Menentukan kenaikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran menjadi tujuan penelitian ini PAI di SMPN 1 Sumberrejo.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* pada Mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Sumberrejo?
2. Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* terhadap hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah di atas membantu merinci tujuan penelitian agar dapat memberikan panduan yang jelas untuk analisis dan analisis temuan penelitian. Berikut adalah tujuan penelitian yang ingin dicapai melalui penelitian ini:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif *scramble* digunakan dalam mata kuliah PAI di SMP Negeri 1 Sumberrejo
2. Untuk menilai hasil belajar siswa pada materi PAI setelah menerapkan metode pembelajaran *Scramble* SMP Negeri 1 Sumberrejo

D. Manfaat Penelitian

Kontribusi penelitian terhadap topik ilmiah yang diteliti merupakan salah satu manfaatnya. Suatu produk penelitian mungkin mempengaruhi atau tidak mempengaruhi masalah penelitian. Manfaat penelitian dipisahkan menjadi dua kategori: manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun kekhususan manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia akademis dan sastra pada pengembangan pendidikan khususnya pada pendidikan agama islam. Selain itu, peneliti berharap dalam penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru terhadap literature akademis terkait efektivitas pembelajaran *Scramble* dalam konteks mata pelajaran PAI di sekolah menengah pertama. selain itu peneliti ini dapat mengembangkan metodologi penelitian dalam bidang pendidikan, terutama dalam mengukur tujuan pembelajaran siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat bagi siswa

Pembelajaran *scramble* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat satu sama lain dan berdiskusi. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa dapat saling menjelaskan dan mendiskusikan bersama-sama.

Melalui kegiatan berkelompok dan interaksi antar siswa, model pembelajaran kooperatif dapat membantu meningkatkan ingatan akan informasi. Melalui keterlibatan dan keterlibatan dengan subjek, siswa lebih mungkin untuk mempertahankannya diskusi aktif.

b. Manfaat bagi pembaca

Dapat dijadikan wawasan serta referensi sebagai bahan acuan pembaca untuk lebih memahami apa yang perlu disiapkan pada jam berapa nantinya terjun di lapangan sebagai pendidik.

c. Manfaat bagi peneliti

Dari penelitian ini, tentunya peneliti berharap akan mendapatkan tambahan wawasan dan ilmu pengetahuan baru tentang Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terapkanlah pembelajaran kooperatif.

E. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian kuantitatif adalah suatu pernyataan atau asumsi yang diajukan untuk diuji kebenarannya melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis ini merupakan suatu bentuk dugaan yang dapat

diuji dengan menggunakan metode ilmiah untuk menentukan apakah variabel-variabel yang diteliti mempunyai hubungan bermakna atau berbeda. Hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1) adalah dua kategori hipotesis yang digunakan dalam penelitian kuantitatif..

Hipotesis nol (H_0) adalah klaim bahwa tidak ada perbedaan atau dampak yang berarti antara variabel-variabel yang diteliti. Teori nol sering kali dirumuskan dengan menggunakan tanda sama dengan (=).

Penegasan bahwa terdapat dampak atau perbedaan penting di antara variabel-variabel yang diteliti dikenal sebagai Hipotesis Alternatif (H_1). Pernyataan yang bertentangan dengan hipotesis dapat digunakan untuk mengembangkan hipotesis alternatif nol. Terdapat tiga bentuk umum hipotesis alternatif: lebih besar dari ($>$), lebih kecil dari ($<$), atau tidak sama dengan (\neq).

Setelah perumusan hipotesis, peneliti akan mengumpulkan informasi untuk memverifikasi ide tersebut. Hasil analisis data nantinya akan digunakan untuk menentukan apakah dapat menerima atau menolak hipotesis nol. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menyediakan fakta dari observasi yang memungkinkan dilakukannya generalisasi dan mengambil kesimpulan tentang populasi yang lebih besar.

Hipotesis untuk peneliti ini adalah :

1. Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang cukup besar dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran dan kelompok yang

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* konvensional.

2. Hipotesis Kedua (H_2): peningkatan Kelompok yang menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif gaya *scramble* mempunyai hasil belajar siswa yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol.
3. Hipotesis Ketiga (H_3): Terdapat korelasi positif antara tingkat partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok pada pendekatan pembelajaran kooperatif mirip *scrambling* yang meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Definisi Istilah

Peneliti percaya bahwa definisi berikut ini penting untuk membangun pemahaman bersama tentang isi penelitian dan untuk mencegah salah tafsir antara persepsi pembaca dan makna peneliti:

1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Pendekatan ini menekankan kerjasama antar siswa, di mana Setiap individu dalam kelompok bertanggung jawab kesuksesan belajar individu mereka dan keseluruhan kelompok.

Di antara banyak keuntungan pembelajaran kooperatif termasuk peningkatan pemahaman konseptual, peningkatan keterampilan sosial, dan pengembangan kemampuan kooperatif yang bermanfaat baik di tempat kerja maupun kehidupan sehari-hari. Metode-metode seperti

diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan pembelajaran berbasis masalah sering digunakan dalam konteks pembelajaran kooperatif.

2. *Scramble*

Metodologi pembelajaran *Scramble* melibatkan penyajian kartu berisi pertanyaan dan jawaban, beserta jawaban tambahan. Siswa diharapkan mampu meneliti topik dan menemukan solusi. Dengan menggunakan LKS yang akan diselesaikan siswa, model pembelajaran *Scramble* merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang dapat memudahkan siswa dalam menjawab pertanyaan. Dengan memberikan pengetahuan yang berkaitan dengan RPP atau modul ajar, guru membantu siswa terlebih dahulu memperoleh konsep. Selanjutnya, instruktur mengevaluasi pekerjaan siswa secara tidak memihak, sehingga siswa merasa puas.

G. Orisinalitas Penelitian

1. Optimalisasi Penggunaan Metode *Word Square* Dan *Scramble* Dalam Menumbuhkan Karakter Peserta Didik Pancasila di UPT SD Negeri 119 Gresik.

Persamaan peneliti terdahulu Kedua penelitian ini menggunakan model pembelajaran untuk menyelidiki pembelajaran, itulah yang akan saya lakukan dengan penelitian saya *Scramble*.

Perbedaanya, peneliti terdahulu, menggabungkan antara pembelajaran dengan model *scramble* dan model *word Square*. Selain itu, peneliti

terdahulu, menggunakan model pembelajaran tersebut untuk jenjang SD dan peneliti yang akan saya lakukan untuk jenjang Mts.

2. Dampak Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Indonesia Awal Siswa Sekolah Dasar melalui Media *Puzzle*.

Persamaan peneliti Dulu, kedua penelitian yang saya rencanakan akan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble*.

Perbedaanya, peneliti terdahulu menggunakan bentuk media *Puzzle*, sedangkan yang akan saya gunakan adalah metode *Jigsaw*. Selain itu, peneliti terdahulu terfokus menggunakan model pembelajaran tersebut untuk Kemahiran membaca pertama siswa sekolah dasar. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan, model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas XI IPS SMAN Menggunakan Media Buletin Gemilang Tuah.

Persamaan peneliti Dulu, kedua penelitian yang saya rencanakan akan menggunakan Model Pembelajaran. Kooperatif *Scramble*.

Perbedaanya, peneliti terdahulu menggunakan media Bulletin, sedangkan yang akan peneliti lakukan menggunakan metode *Jigsaw*.

H. Sistematika pembahasan

Agar memperoleh pembahasan yang sistematis, Untuk memudahkan penelitian yang terfokus dan dapat dipahami, penulis

menyiapkan pembahasan secara sistematis. Ini adalah diskusi metodis tentang:

BAB I : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Analisis Teoritis, Keunggulan Penelitian, Hipotesis, Keunikan Penelitian, dan Pembahasan Metodis semuanya tercakup dalam bab pendahuluan ini.

BAB II : Bab Kajian Teori berisi penjelasan tentang berbagai teori yang berkaitan dengan hasil belajar siswa, model pembelajaran *scramble*, pembelajaran kooperatif, dan materi Pai. Dalam bagian ini juga memaparkan metode *Jigsaw* yang di gunakan dalam pembelajaran model *scramble*, serta kelebihan dan kekurangannya.

BAB III : Bab model penelitian, protokol penelitian dan pengembangan, sumber data, alat pengumpulan data, dan strategi analisis data adalah contoh metodologi penelitian.

BAB IV: Temuan penelitian, meliputi hasil eksperimen, penyajian data, dan pembahasan disajikan pada bab ini.

BAB V: Catatan Penutup dan Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.

UNUGIRI