

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan dari pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran berpengaruh pada proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Purwanto, 1985 : 81).

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi belajar dan kreativitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah memahami target belajar.

Secara umum, model pembelajaran merupakan cara atau teknik atau sistematika yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Definisi singkat lainnya yaitu suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan

pembelajaran. Model pembelajaran bisa juga diartikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek baik sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang sangat kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya. Beberapa contoh model pembelajaran diantaranya adalah ceramah, diskusi, demonstrasi, studi kasus, bermain peran (*role play*) dan lain sebagainya yang bisa diterapkan. semuanya memiliki kelemahan dan kelebihan masing masing (Sudarma, 2015 : 140).

Model pembelajaran yang menyenangkan menjadi modal utama dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran menjadi hal yang sangat vital dan harus dikuasai oleh seorang pendidik, agar kegiatan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dapat berjalan sebagaimana mestinya. Dengan model pembelajaran yang menarik, maka diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar lebih aktif, kreatif, dan inovatif yang disesuaikan dalam kurikulum seperti saat ini. Kemampuan mengembangkan model pembelajaran menjadi syarat yang harus dimiliki pendidik saat ini agar proses pembelajaran tidak hanya berjalan satu arah (*Teacher Centre*) tetapi proses pembelajaran dapat berjalan dua arah atau berpusat kepada peserta didik (*student centre*).

Proses pembelajaran di SMA Muhammadiyah 1 Tasikmalaya dirasakan masih belum maksimal melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hal tersebut diduga berpengaruh pada motivasi belajar yang rendah dan hasil belajar siswa yang belum maksimal. Hal tersebut ditunjukkan oleh perolehan nilai pada Mata Pelajaran Geografi yang sebagian peserta didiknya tidak mampu mencapai nilai minimal dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70, siswa hanya mampu memperoleh nilai berkisar 5,8 sampai 6,5.

Salah satu Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) yang membuat siswa aktif yaitu Model Pembelajaran Kooperatif tipe *scramble*. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *scramble* merupakan sebuah metode pembelajaran yang diaplikasikan dengan cara mengajak siswa untuk memecahkan teka-teki, dimana teka-teki tersebut telah diatur sedemikian rupa. Pengaturan tersebut bisa melalui teka teki penyusunan kata maupun penyusunan kalimat. Jadi model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang dijalankan oleh guru dengan sebuah desain teka-teki untuk siswa. Siswa diberikan beberapa soal atau pertanyaan. Soal tersebut pada dasarnya telah menggiring peserta didik untuk memilih atau merangkai jawaban yang benar, hanya saja peserta didik harus memahami konsep materinya terlebih dahulu.

Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif tipe *scramble* seperti yang telah dijelaskan diatas, dipandang sesuai untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut, penulis merasa tertarik

untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Geografi Materi Litosfer Pada Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Tasikmalaya**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah tahapan pelaksanaan Model Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada mata pelajaran geografi materi litosfer pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Tasikmalaya?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan Model Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap motivasi belajar mata pelajaran geografi materi litosfer pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Tasikmalaya?

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan timbulnya pemahaman ganda (*ambigu*) terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka ditegaskan beberapa istilahnya sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang,benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. (KBBI, 2013 : 456).

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu sikap atau perilaku kerja sama dalam bekerja atau membantu antar sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih. Keberhasilan kerja tergantung oleh keterlibatan setiap anggota kelompok itu sendiri. (Fathurrohman, 2015 : 78).

3. Tipe *Scramble*

Scramble diartikan suatu model pembelajaran dengan membagikan kartu soal dan kartu jawaban yang disertai dengan jawaban alternatif yang tersedia namun dengan susunan yang acak dan siswa bertugas mengoreksi jawaban tersebut hingga menjadi jawaban yang tepat (Rahmawati, 2012 : 123).

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu proses untuk mengiatkan motif motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. (Mulyati, 2005 : 56).

D. Tujuan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini diantara nya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tahapan-tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada mata pelajaran geografi materi litosfer di Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Tasikmalaya

2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap motivasi belajar mata pelajaran geografi materi litosfer pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Tasikmalaya.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan diharapkan memiliki nilai kegunaan bagi semua pihak terkait dengan topik penelitian ini. Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam penerapan model pembelajaran, baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan informasi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam pengembangan proses pembelajaran yang efektif terhadap motivasi belajar Geografi pada materi litosfer di SMA Muhammadiyah 1 Tasikmalaya.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Sekolah, diharapkan dapat membantu dan memberikan masukan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam rangka perbaikan pembelajaran Geografi khususnya materi litosfer menggunakan model pembelajaran saat ini.
- b. Bagi Guru, sebagai sumber informasi untuk dijadikan bahan pertimbangan dan masukan yang positif dalam memilih dan menerapkan

suatu model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

- c. Bagi Siswa, diharapkan dapat membangkitkan motivasi dalam belajar pada mata pelajaran geografi khususnya pada materi litosfer dan dapat membantu dalam memahaminya
- d. Bagi Peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan kemampuan yang berkaitan dengan penyusunan rancangan kegiatan pembelajaran geografi khususnya pada materi litosfer yang lebih efektif sehingga permasalahan yang dihadapi baik oleh siswa maupun oleh guru dapat diminimalkan.