

BAB II**Metode *Scramble* dan Metode *Word Square* dalam Meningkatkan Keterampilan *Problem Solving* Siswa pada Mata Pelajaran SKI****A. Deskripsi Teori****1. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan problematika pembelajarannya**

Kata sejarah dalam bahasa Indonesia mempunyai kesamaan arti dengan *tarikh* dalam bahasa Arab, *geschichte* (bahasa Jerman) dan *history* (bahasa Inggris) yang berasal dari bahasa Yunani *istoria* (ilmu tentang *hal ikhwal* manusia).

Sejarah bukan hanya merupakan catatan bagi orang-orang yang lahir, orang-orang yang mati dan bukan sekedar kisah untuk mengungkap kehidupan para penguasa dan biografi para pahlawan. Namun sejarah merupakan bagian dari ilmu yang menjelaskan tentang perkembangan masyarakat, yaitu suatu kisah yang panjang sekali. Sejarah juga harus dibuktikan kebenarannya dan logis.

Sejarah juga diartikan sebagai suatu kisah manusia dalam perjuangannya untuk merealisasikan tujuan peperangan yang diterjuninya, pengetahuan yang dia peroleh dari dirinya dan dari alam sekitarnya, penemuan-penemuannya yang dia capai, kota-kota yang dia bangun, pemerintah-pemerintah yang dia dirikan, perundang-undangan yang menjadi pedomannya, manifest-manifes ekonomi, aktivitas yang dia lakukan, peninggalan-peninggalan peradaban yang dia tinggalkan, ide-ide pemikiran yang ia anut kemudian menggantinya dengan yang lain. Semua itu dikenal dengan apa yang dinamakan “kebudayaan manusia” yang mana kebudayaan manusia itu menjadi obyek sejarah.¹

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan,

¹ Fatah Syukur NC., *Sejarah Peradaban Islam*, Pustaka Rizki Putra, Semarang, Cet. Ke-3, 2011, hlm. 6-7.

peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrasyidin. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan
- c. Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.²

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah kelas IV meliputi:

- a. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW
- b. Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif
- c. Peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.

² <http://kemenag.go.id/file/dokumen/02LAMPIRANPERMENAG.pdf>, diakses pada tanggal 29 desember 2015 pukul 19.08

Berikut ini adalah masalah-masalah yang terjadi pada mata pelajaran SKI menurut Fatah syukur :

- a. Baru menekankan pada aspek sejarah politik para elit penguasa pada zamannya. Sementara aspek sosial, aspek ekonomi, budaya dan pendidikan kurang mendapatkan porsi yang memadai.
- b. Apresiasi siswa terhadap kebudayaan masih rendah
- c. Sikap *inferiority complex*, perasaan rendah diri yang kompleks. Sikap *inferiority complex* umat Islam terhadap nilai-nilai sejarah budayanya sendiri ini merupakan bagian dari masalah dalam pengajaran sejarah. Generasi muda pada umumnya lebih bangga terhadap hasil kebudayaan barat, sementara terhadap kebudayaan Islam sendiri mereka merasa malu untuk mengakuinya.
- d. Metode yang dipergunakan oleh guru masih monoton, sejarah hanya disampaikan dengan ceramah, padahal materi sejarah Islam sudah diperoleh siswa dalam stiap jenjang pendidikan Islam dan dari informasi yang lain.
- e. Penjelasan guru atau narasumber kurang memperhatikan aspek-aspek lain, misalnya faktor sosiologis, faktor antropologis, ekonomis, geografis dan sebagainya. Dalam menjelaskan satu materi dapat diterangkan dengan beberapa sudut pandang yang berbeda, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih komprehensif.³

Problem yang dihadapi dalam pembelajaran SKI di MI NU Maslakul Huda Jekulo adalah kurangnya keterampilan *problem solving* dalam diri siswa. Dengan kata lain bila seorang siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah siswa itu mampu mengambil keputusan dengan tepat, sebab siswa menjadi mempunyai keterampilan untuk mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis informasi, dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang telah diperoleh⁴.

2. Metode pembelajaran

a. Pengertian metode pembelajaran

Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methodos* kata ini berasal dari dua suku kata, yaitu *metha* yang berarti “melewati” atau “melalui”, dan *hodos* yang berarti “jalan”

³ Fatah Syukur, *Op.Cit.*, hlm. 8-10.

⁴ Sri Wahyuningsih, guru MI NU Maslakul Huda Jekulo, wawancara pribadi, tanggal, 20 Mei 2016

atau “cara”. Oleh karena itu, metode memiliki arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.

Dalam bahasa Inggris dikenal dengan *term method* dan *way* yang mempunyai arti metode dan cara. Dalam bahasa Arab, kata metode diungkap dalam berbagai kata, seperti *al-thariqoh* (jalan), *al-manhaj* (sistem), dan *al-wasilah* (mediator atau perantara). Dengan demikian, kata Arab yang berarti dekat dengan arti metode adalah *al-thariqah*.⁵

Metode menurut Nur Hamiyah dan Muhammad Jauhar merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar, sehingga sumber belajar dengan menggunakan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan jenis strategi yang diterapkan.⁶

Metode pembelajaran menurut Hamzah B. Uno didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat *procedural*, yaitu berisi tahapan tertentu.⁷ Metode pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan pengajar atau instruktur untuk menyajikan informasi atau pengalaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lain-lain.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran adalah sebagai berikut⁸ :

1) Perhatikan tujuan pembelajaran

Tujuan lebih penting dibandingkan dengan proses. Percuma proses pembelajaran dijalankan sampai menghabiskan energi berlebih jika proses itu tidak mendukung tujuan pembelajaran. Sebelum

⁵ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajar Eksakta pada Murid*, Yogyakarta, DIVA press, 2013, hlm 12-13.

⁶ Nur Hamiyah dan Moh Jauhar, *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2014, hlm. 47-48.

⁷ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*, Bumi Aksara, Jakarta, 2009, cet. 4, hlm 2.

⁸ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Masmidia Buana Pustaka, Sidoarjo, 2009, hlm 28-35.

menggunakan metode pembelajaran inovatif, tujuan sebaiknya diperhatikan dengan seksama karena tujuan merupakan arah dan pedoman pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran dikelas harus bersifat khusus dan spesifik dan berbeda dengan tujuan sekolah atau tujuan kurikulum yang lebih umum.

2) Perhatikan karakteristik siswa

Masing-masing siswa atau siswa sebagai individu dan subjek belajar memiliki karakteristik atau ciri-ciri sendiri. Kondisi atau keadaan yang terdapat pada masing-masing siswa dapat mempengaruhi bagaimana proses belajar siswa tersebut. Dengan kondisi peserta yang mendukung maka pembelajaran tentu dapat dilakukan dengan lebih baik, sebaliknya pula dengan karakteristik yang lemah maka dapat menjadi hambatan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi bahwa keadaan siswa bukan hanya berpengaruh pada bagaimana belajar masing-masing siswa, namun dari proses belajar masing-masing siswa dapat mempengaruhi pembelajaran secara keseluruhan serta juga mempengaruhi bagaimana proses belajar siswa lainnya. Oleh karena itu, guru yang memiliki peran sentral dalam pembelajaran secara langsung sangat diharuskan untuk mengetahui karakteristik atau keadaan yang sebenarnya terjadi pada siswa. Dengan demikian, guru dapat mengantisipasi juga mengatasi adanya pengaruh buruk yang mungkin muncul dan berakibat negatif bagi pembelajaran.

3) Perhatikan kemas materi pembelajaran

Materi yang bersifat fakta tertentu akan berbeda dengan materi yang bersifat *procedural* dalam penggunaan metode pembelajarannya.

4) Perhatikan situasi dan konteks belajar siswa

Situasi dan konteks pembelajaran akan menentukan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan seorang guru. Dalam memperhatikan situasi dan konteks untuk penerapan metode inovatif, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yakni :

- a) Prediktif
 - b) Produktif
 - c) Antisipatif
 - d) Adaptif
 - e) Nyaman
- 5) Perhatikan sumber belajar yang ada
- Sumber belajar merupakan pendukung penentuan metode pembelajaran inovatif yang akan digunakan oleh guru. Cara menentukan sumber belajar dengan tepat adalah kebermaknaan, kesesuaian, kepraktisan, keamanan, dan kenyamanan. Sumber belajar harus dapat memberikan makna bagi pembelajaran sehingga siswa mudah belajar.
- 6) Perhatikan waktu yang tersedia
- Biasanya, waktu tidak dikelola dengan baik sehingga guru terlena dengan proses semata. Hasilnya, waktu akan memanjang dan menghimpit waktu mata pelajaran lainnya. Guru yang demikian itu belum dapat mengelola waktu. Waktu hanya dianggap sebagai pengganggu bahkan dianggap sebagai kuda hitam tempat tumpuan kesalahan pembelajaran.

b. Metode pembelajaran *scramble*

Scramble artinya perebutan, pertarungan atau perjuangan.⁹ *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat melatih kekompakan siswa dalam kelompok dan mampu memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik karena *scramble* merupakan model pembelajaran yang dipadukan dengan permainan yaitu permainan mengacak atau menyusun huruf menjadi

⁹ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Gramedia Pustaka, Jakarta, cet. 25, 2003, hlm. 505.

jawaban yang benar.¹⁰ Dalam metode ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berfikir menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran *scramble*. Skor siswa ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan.¹¹

Menurut Aris Shoimin *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosa kata. Sesuai dengan sifat jawabannya, *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk, yakni:

- 1) *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna.
- 2) *Scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, dan benar.
- 3) *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.¹²

Metode ini membutuhkan media dengan pertanyaan dan jawaban yang ditulis pada sebuah kertas. Pertanyaan yang dibuat disesuaikan dengan bahan ajar yang harus dikuasai siswa. Jawaban atas pertanyaan diberikan pada lembar yang sama dengan mengacak hurufnya.¹³ Sintak

¹⁰ Khairul Kahfi, Dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII B di SMP Negeri 2 Kediri Kabupaten Lombok Barat Tahun Ajaran 2013/2014*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram.

¹¹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm 303-304.

¹² Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum*, 2013, Ar-ruzz Media, Yogyakarta, 2014, hlm 166.

¹³ Ridwan Abdulah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, cet. 1, 2013, hlm. 248.

pembelajaran *scramble* dapat diterapkan dengan mengikuti tahap-tahap berikut ini.

- 1) Guru menyajikan materi sesuai topik
- 2) Guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya
- 3) Guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal
- 4) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru
- 5) Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa
- 6) Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik siswa yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu
- 7) Guru melakukan penilaian. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar.
- 8) Guru memberikan apresiasi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan member semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.¹⁴

c. Kelemahan dan kelebihan metode *scramble*

Segala sesuatu yang ada pasti mempunyai kelemahan dan kelebihan tersendiri. Tidak terkecuali metode *scramble* ini juga mempunyai beberapa kelemahan dan kelebihan, berikut kelebihan metode *scramble*:

- 1) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota mempunyai tujuan yang sama.
- 2) Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stress atau tertekan
- 3) Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok
- 4) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan
- 5) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju¹⁵
- 6) Melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat

¹⁴ Miftahul Huda, *Op. Cit.*, hlm. 304-305.

¹⁵ *Ibid.*, hlm 168-169.

- 7) Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak
- 8) Melatih kedisiplinan siswa¹⁶

Kelemahan metode *scramble*

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar
- 2) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan
- 3) Metode pembelajara ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan¹⁷
- 4) Siswa bisa saja mencontek jawaban temannya
- 5) Siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif
- 6) Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik¹⁸

d. Metode pembelajaran *word square*

Word square berasal dari kata *word* yang artinya kata¹⁹ dan *square* yang artinya persegi.²⁰ Menurut Ni Putu Dian Sari Widiartini, Dkk, *Word square* adalah salah satu metode pembelajaran inovatif yang merupakan pengembangan dari metode ceramah.²¹ Metode pembelajaran *word square* yang mengacu pada pendekatan kooperatif dan merupakan pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya. Hal ini dapat diidentifikasi melalui pengelompokkan metode ceramah yang diperkaya dengan permainan dan berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Metode pembelajaran *word square* merupakan metode pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan

¹⁶ Miftahul Huda, *Op. Cit.*, hlm 306.

¹⁷ Aris Shoimin, *Op. Cit.*, hlm 169-170.

¹⁸ Miftahul Huda, *Op. Cit.*, hlm 306.

¹⁹ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Op. Cit.*, hlm. 652.

²⁰ *Ibid.*, hlm. 549.

²¹ Ni Putu Dian Sari Widiartini, Dkk, *Pengaruh Model Word square terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas V SD Gugus IX Kecamatan Buleleng* dalam Jurnal Mimbar PGSD Vol. 2 No. 1, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Ganesha Singaraja, 2014, Denpasar, online (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=304411&val=1342&title=PENGARUH%20MODEL%20WORD%20SQUARE%20TERHADAP%20KETERAMPILAN%20MENYIMAK%20CERITA%20KELAS%20V%20SD%20GUGUS%20IX%20KECAMATAN%20BULELENG> diakses pada tanggal 10 desember 2015)

dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi teka-teki silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh.²² Metode pembelajaran *word square* memerlukan pengetahuan dasar dari siswa harus menyimak materi atau pokok bahasan yang akan dipeajari untuk memudahkan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Dengan demikian siswa akan terlatih untuk memanfaatkan buku sumber.²³ Jawaban-jawaban yang dibuat pada kotak word square dibuat secara acak dan membingungkan siswa. Pada langkah ini siswa menjadi lebih cermat dan teliti dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.²⁴

Media untuk metode *word square* yaitu buat kotak sesuai keperluan dan buat soal sesuai materi pelajaran

Langkah-langkahnya :

- 1) Sampaikan materi pelajaran
- 2) Bagaikan lembaran kegiatan
- 3) Siswa disuruh menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban
- 4) Berikan poin setiap jawaban dalam kotak.²⁵

e. Kelemahan dan kelebihan metode *word square*

Seperti halnya metode *scramble*, metode *word square* juga mempunyai beberapa kelemahan dan kelebihan, berikut kelebihan metode *word square*:

- 1) Mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran
- 2) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena pembelajaran berupa permainan
- 3) Melatih siswa untuk berfikir efektif karena metode ini mampu sebagai pendorong dan penguat terhadap materi yang disampaikan

²² Adriyani, *Problematika dan Aksioma dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, hlm.25 https://books.google.co.id/books?id=_fRECQAAQBAJ&pg=PT259&dq=metode+word+square&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwifzPPV4qXJAhUBGaYKHa8RCiUQ6AEIHDA#v=onepage&q=metode%20word%20square&f=false, diakses pada tanggal 10 desember 2015 pukul 15.34.

²³ Ni Putu Dian Sari Widiartini, Dkk, *Op. Cit.*,

²⁴ *Ibid.*,

²⁵ Suyatno, *Op. Cit.*, hlm. 130.

- 4) Melatih ketelitian dan ketepatan dalam menjawab dan mencari jawaban dalam lembar kerja²⁶

Kelemahan metode *word square*²⁷:

- 1) Mematikan kreatifitas siswa.
- 2) Siswa tinggal menerima bahan mentah.
- 3) Lebih banyak berpusat pada guru

3. Pengertian keterampilan *problem solving* dan faktor yang mempengaruhi

Keterampilan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas.²⁸ Hamzah B. Uno menyebutkan bahwa keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan fisik dan mental.²⁹ Keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga pengejawentahan fungsi mental yang bersifat kognitif.³⁰

Problem solving berasal dari dua kata yaitu *problem* yang artinya soal, masalah, atau persoalan³¹ dan *solve* yang artinya memecahkan, mendapatkan imbuhan *-ing* yang berarti memecahkan.³² Masalah adalah segala sesuatu yang mengandung keragu-raguan, ketidakpastian atau

²⁶ Luh Putu Sukandheni, Dkk, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word square Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Gugus Budi Utomo Denpasar Timur* dalam Jurnal Mimbar PGSD Vol. 2 No. 1, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Ganesha Singaraja, 2014, Denpasar, online, (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3211/2670> diakses pada tanggal 10 desember 2015)

²⁷Ras EkoBudi Santosa, *Model Pembelajaran Word square*, online, (<http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-word-square.html>. diakses pada tanggal 11 desember 2015. Pukul 10.00)

²⁸Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2002, hlm. 1180.

²⁹ Hamzah B. Uno, *Op. Cit.*, hlm. 79.

³⁰ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, Rajawali Pers, Jakarta, cet. 13, 2013, hlm. 121.

³¹ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Gramedia Pustaka, Jakarta, cet. 25, 2003, hlm. 448.

³² *Ibid.*, hlm. 539.

kesulitan yang harus diatasi dan diselesaikan.³³ Jadi, keterampilan pemecahan masalah (*problem solving*) adalah suatu keterampilan seseorang siswa dalam menggunakan proses berfikirnya untuk memecahkan masalah melalui pengumpulan fakta, analisis informasi, menyusun berbagai alternatif pemecahan, dan memilih pemecahan masalah yang paling efektif.³⁴ Belajar pemecahan masalah pada dasarnya adalah belajar menggunakan metode-metode ilmiah atau berfikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti. Tujuannya adalah untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas dan tuntas. Untuk itu, kemampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan generalisasi serta *insight* (tilikan awal) amat diperlukan. Dalam hal ini hampir semua bidang studi dapat dijadikan sarana belajar pemecahan masalah.³⁵

Penyelesaian masalah dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain sebagai berikut :

- a. Penyelesaian masalah berdasarkan pengalaman masa lampau
- b. Penyelesaian masalah secara intuitif
- c. Penyelesaian masalah dengan cara *trial and error*
- d. Penyelesaian masalah secara otoritas³⁶

Langkah-langkah penyelesaian permasalahan atau soal-soal *problem solving* terdiri atas 4 langkah, yaitu :

- a. *Understanding the problem* (Mengerti permasalahan)

Penyelesaian terhadap suatu masalah tentu tidak akan terjadi jika kita tidak memahami, apa permasalahan yang sedang kita hadapi sebenarnya. Karena itu, menurut G. Polya, pada tahap ini siswa diharuskan untuk memahami terlebih dahulu masalah yang sedang dihadapinya, tentu hubungannya berlanjut pada apa sebenarnya yang diminta oleh soal.

³³ Nur Hamiyah dan Moh Jauhar, *Op. Cit.*, hlm. 115.

³⁴ Hamzah B. Uno, *Op. Cit.*, hlm 134.

³⁵ Muhibbin Syah, *Op. Cit.*, hlm. 127.

³⁶ W. Gulo, *Strategi Belajar-Mengajar*, Grasindo, Jakarta, cet. Ke 4, 2008, hlm.113.

b. *Devising a plann* (Merancang rencana)

Rencana yang dimaksud dalam tahap ini adalah rencana yang akan dijalankan dalam proses penyelesaian terhadap suatu soal/masalah. Pada proses atau tahapan ini, siswa akan mulai menyusun langkah-langkah apa yang akan digunakannya dalam menyelesaikan soal. Hal ini tentu membutuhkan kemampuan-kemampuan atau pengetahuan-pengetahuan awal yang mereka miliki.

c. *Carrying out the plann* (Melaksanakan rencana)

Dengan bertumpu pada langkah-langkah yang telah mereka buat sebelumnya, maka pada tahap ini siswa mulai menyelesaikan masalah/soal yang dihadapinya dengan bantuan langkah-langkah atau cara yang telah mereka persiapkan sebelumnya.

d. *Looking back* (Melihat kembali)

Dari seluruh proses yang telah dikerjakan siswa, proses paling penting adalah pada tahap melihat kembali (*looking back*). Karena pada tahap ini, langkah terakhir siswa adalah setelah semua rencana yang telah disusun dilaksanakan dengan baik dan cermat, siswa *me-review* ulang tahap-tahap yang telah mereka kerjakan. Gunanya adalah untuk mengetahui apakah langkah-langkah yang telah disusun sudah dilaksanakan semua, atau apakah langkah-langkahnya sudah tepat atau belum. Pada tahap inilah memungkinkan siswa memperbaiki proses yang telah ia kerjakan jika terjadi suatu kesalahan.³⁷

Langkah langkah memecahkan masalah menurut Mastur Faizi yaitu:

- a. Merasakan adanya masalah-masalah yang potensial
- b. Merumuskan masalah
- c. Mencari jalan keluar
- d. Memilih jalan keluar yang paling tepat
- e. Melaksanakan pemecahan masalah
- f. Melihat kembali³⁸

³⁷ Nur Hamiyah dan Moh Jauhar, *Op. Cit.*, hlm. 124-125.

³⁸ Mastur Faizi, *Op. Cit.*, hlm 109-110.

Keterampilan *problem solving* termasuk ke dalam keterampilan kognitif. Jenis tes yang dapat digunakan dalam keterampilan kognitif, misalnya keterampilan memahami, merumuskan, memecahkan dan mengenali derajat kesulitan dalam suatu masalah.³⁹ Kemampuan internal yang dimiliki dan dilakukan setiap orang berbeda dari orang lain dalam memecahkan masalah, sehingga hasil belajar setiap orangpun berbeda, karena keterampilan belajar setiap orang tak pernah benar-benar sama. Perbedaan itu disebabkan oleh adanya faktor-faktor pendukung perkembangan keterampilan belajar setiap orang, yaitu

- a. Kedewasaan
- b. Pengalaman fisik
- c. Pengalaman logika matematika
- d. Transmisi sosial
- e. Pengendalian diri

Di samping terjadi keunikan pada setiap orang, masalah yang dihadapi seseorang pun tidak selalu persis sama dengan yang sudah pernah dialami. Maka keterampilan intelektual saja sering tidak memadai. Seseorang pembelajar membutuhkan pengorganisasian dan kontrol terhadap proses belajarnya untuk dapat memilih alternatif strategi pemecah masalah yang paling tepat diantara sekian pilihan.⁴⁰ Membekali siswa dengan keterampilan pemecahan masalah, berarti membiasakan siswa bekerja (belajar) dengan masalah-masalah, terutama masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan bagaimana cara pemecahannya. Dalam memecahkan masalah tersebut, siswa harus merasa nyaman dan termotivasi dalam belajar, agar siswa mampu berkonsentrasi mengembangkan minat dan kemampuannya untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa pun bisa berdiskusi dan bertukar pendapat dengan siswa serta bertanya dengan guru jika mengalami kesulitan. Sehingga setiap kali suatu masalah dapat

³⁹*Ibid.*, hlm. 213.

⁴⁰Eti Nurhayati, *Bimbingan Konseling dan Psikoterapi Inovatif*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2011, hlm. 26-27.

dipecahkan berarti siswa mempelajari sesuatu yang baru dan dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang baru.

4. Metode *scramble* dan *word square* dapat meningkatkan keterampilan *problem solving*

Model *scramble* merupakan metode yang mengajak siswa untuk menentukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal beserta jawabannya namun dalam bentuk acak kata, kalimat atau paragraf. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antara anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.⁴¹ Begitu juga dengan metode pembelajaran *word square* juga sebelumnya memerlukan pengetahuan dasar dari siswa sehingga sebelumnya siswa harus menyimak materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikan pertanyaan yang diberikan. Dengan demikian, siswa akan terlatih untuk memanfaatkan buku sumber dan terampil dalam belajar mandiri serta berfikir kreatif dan efektif dalam menentukan jawaban.⁴² Suatu pertanyaan merupakan masalah apabila seseorang tidak mempunyai aturan atau hukum tertentu yang dengan segera dapat digunakan untuk menemukan jawaban dari pertanyaan tersebut. Mengajar siswa untuk menyelesaikan masalah memungkinkan siswa untuk menjadi lebih analitis dalam mengambil keputusan di dalam kehidupan. Dengan kata lain bila seorang siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah siswa itu mampu mengambil keputusan, sebab siswa menjadi mempunyai keterampilan tentang untuk mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis

⁴¹ Aris Shoimin, *Op.Cit.*, hlm 166.

⁴² Ni Putu Dian Sari Widiartini, dkk., *Op. Cit.*

informasi, dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang telah diperoleh

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Sejauh pengetahuan penulis, ada tiga penelitian yang mengkaji tentang masalah yang hampir sama dengan judul skripsi penulis, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hafid Angga Prasetyo (2014) tentang “Studi Perbandingan Antara Strategi Pembelajaran *Scramble* dan *Word square* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Ngadirejo 01 Tahun Ajaran 2013/ 2014”. Hasil penelitian meunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran *scramble* dengan strategi pembelajaran *Word square* pada siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo 01 Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2013/2014, dapat diterima. Berdasarkan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,000 > 2,012$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tidak ada perbedaan antara pembelajaran *scramble* dan *word square* terhadap hasil belajar IPA Kelas IV SDN Ngadirejo 01 tahun ajaran 2013/ 2014.

Relevansi penelitian Hafid Angga Prasetyo dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang perbandingan menggunakan metode *scramble* dan metode *word square*. Perbedaannya terletak pada variable terikat yaitu Hafid Angga Prasetyo meneliti tentang hasil belajar, sedangkan peneliti meneliti tentang keterampilan *problem solving*. Dan perbedaannya lagi terletak pada obyeknya yaitu Hafid Angga Prasetyo meneliti siswa kelas II SD Ngadirejo 01 Kartasura Sukoharjo, sedangkan peneliti meneliti kelas IV di MI NU Maslakul Huda Jekulo Kudus.

2. Penelitian yang dilakukan mahasiswa-mahasiswa Pendidikan Ganesha penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Dian Sri Widiartini, I Made Tegeh, dan Ni Wayan Arini yang berjudul “Pengaruh Model *Word square* terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas V SD Gugus IX Kecamatan Buleleng”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan *model word square* hasil belajar mencapai skor rata-rata 87,21. Sedangkan siswa

yang menggunakan model pembelajaran konvensional mencapai skor 73,55. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cerita yang dicapai oleh siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *word square* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Dian Sri Widiartini dkk dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang model pembelajaran *word square*. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian karena Ni Putu Dian Sri Widiartini dkk. meneliti di SD Gugus IX Kecamatan Buleleng kelas V, sedangkan peneliti meneliti di MI NU Maslakul Huda Jekulo kelas IV. Perbedaannya juga terdapat pada variabel terikatnya yang mana peneliti membahas tentang keterampilan *problem solving* siswa, sedangkan Ni Putu Dian Sri Widiartini dkk. membahas tentang keterampilan menyimak cerita.

3. Penelitian yang dilakukan mahasiswa-mahasiswa Universitas Lampung yakni Devia Jonelisa, Alben Ambarita, dan Nelly Astuti dari Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan yang berjudul “Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Word square* pada Pembelajaran Matematika SD”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan siswa aktif terlihat dari persentase rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I 53,29 kategori sedang, siklus II 63,02 kategori tinggi, dan siklus III 75,17 kategori tinggi. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 38,89% kategori rendah dengan nilai rata-rata 61,39, siklus II sebesar 61,11% kategori tinggi dengan nilai rata-rata 67,22 dan siklus III sebesar 88,89% kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata 79,22

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Devia Jonelisa dkk dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang metode *word square*. Perbedaannya terletak pada tujuan yang ingin dicapai Devia Jonelisa dkk yaitu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika. Sedangkan peneliti ingin meneliti tentang pengembangan keterampilan *problem solving* siswa pada mata pelajaran SKI. Penelitian yang dilakukan peneliti tentang

perbandingan metode *scramble* dan metode *word square* dalam mengembangkan keterampilan *problem solving* siswa.

C. Kerangka Berpikir

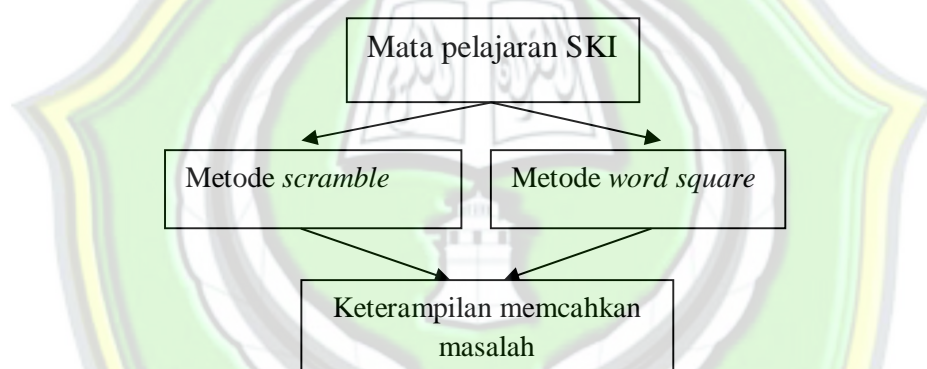
Usaha guru dalam membelajarkan siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, tehnik, dan pendekatan pembelajaran merupakan suatu hal yang utama. Tingkat kemampuan siswa dalam kelas tidaklah sama, siswa berkemampuan tinggi dalam memahami materi bukan masalah akan tetapi bagi siswa berkemampuan rendah akan menjadi masalah. Oleh karena itu belajar dengan teman sebaya dalam kelompok kecil dengan metode pembelajaran yang menyenangkan akan semakin memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Materi dalam mata pelajaran SKI ada kaitanya dengan kehidupan sehari-hari karena dalam tujuan pembelajaran SKI disebutkan dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari baik itu dalam memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Metode pembelajaran yang bisa digunakan metode *scramble* dan metode *word square*. Metode pembelajaran ini akan mengajarkan siswa untuk lebih berfikir kritis, kreatif dan berkompetisi untuk menyelesaikan soal, sehingga akan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Metode ini dikemas menjadi sebuah permainan yang efektif diterapkan pada usia anak-anak yang masih senang bermain. Sehingga dengan metode ini diharapkan siswa mampu meningkatkan konsentrasi belajar mereka. Dengan menggunakan metode ini siswa mampu mengembangkan keterampilan *problem solving*. Jika siswa mampu memecahkan masalah atau mengerjakan soal yang diberikan oleh guru maka berarti dia telah menguasai materi dalam mata pelajaran SKI.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung saat guru memberikan latihan soal kepada siswanya, biasanya mereka memecahkannya sendiri

sehingga yang kurang memahami materi kesulitan dalam memecahkan soal yang diberikan oleh guru. Pendekatan yang bisa dilakukan dalam masalah ini adalah pendekatan berbasis masalah dengan menggunakan metode *scramble* dan *word square*. Metode ini merupakan bagian dari strategi pembelajaran *cooperative learning*. Metode pembelajaran ini melatih siswa untuk saling berbagi dalam memecahkan masalah, sehingga siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi akan terbantu. Metode pembelajaran ini cocok digunakan untuk semua mata pelajaran. Jadi mata pelajaran SKI juga cocok menggunakan metode ini

Gambar 2.1



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴³

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung, cet. Ke 14, 2014, hlm. 96

Dalam penelitian ini hipotesisnya adalah :

1. Terdapat pengaruh penggunaan metode *scramble* dalam meningkatkan keterampilan *problem solving* siswa kelas IV pada mata pelajaran SKI di MI NU Maslakul Huda Jekulo tahun pelajaran 2016/2017
2. Terdapat pengaruh penggunaan metode *word square* dalam meningkatkan keterampilan *problem solving* siswa kelas IV pada mata pelajaran SKI di MI NU Maslakul Huda Jekulo tahun pelajaran 2016/2017
3. Tidak ada perbedaan penggunaan metode *scramble* dan metode *word square* dalam meningkatkan keterampilan *problem solving* siswa kelas IV pada mata pelajaran SKI di MI NU Maslakul Huda Jekulo tahun pelajaran 2016/2017

