Celebes Education Review

<http://journal.lldikti9.id/CER/index>

Vol2, No, 2, October 2020,

p-ISSN:2656-7385 dan e-ISSN: 2684-7124

DOI: [//doi.org/10.37541/](https://doi.org/10.37541/)

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SD INPRES BORONG JAMBU II

Waddi Fatimah¹⁾, Syamsul Alam²⁾, Siska Mandak³⁾

¹⁾PGSD, Universitas Megarezky

waddifatimah22@gmail.com

²⁾PGSD, Universitas Megarezky

s.alamraja58@gmail.com

³⁾PGSD, Universitas Megarezky

siskamandak.18@gmail.com

Artikel info

Artikel history:

Received; xx-xx

Revised;xx-xx

Accepted;xx-xx

Abstract. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Borong Jambu II. Jenis Penelitian eksperimen yang digunakan adalah pre experimental design dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Populasi adalah Siswa Kelas V SD Inpres Borong Jambu II sebanyak 57 siswa dan sampel Kelas Vb sebanyak 29 siswa. Teknik penentuan sampel dilakukan teknik sampling jenuh. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan inferensial. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 4,15 yang berarti tingkat keterlaksanaan model pembelajaran terlaksana dengan baik sedangkan hasil belajar IPS siswa kelas Vb dapat digambarkan pada hasil belajar pretest dan posttest sebesar 78,71% yang berarti tingkat keberhasilan siswa dinyatakan baik sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS kelas Vb khususnya di SD Inpres Borong Jambu II.

Keywords:

Pembelajaran
Kooperatif, Tipe
Scramble dan Hasil
Belajar

Corresponden author:

Email: jjalamadi1234@gmail.com

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003).

Dalam kamus Bahasa Indonesia kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ dan mendapat imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, maka kata ini mempunyai arti proses atau cara atau perbuatan mendidik. Secara bahasa definisi pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Kurikulum Pendidikan Nasional, pendidikan dapat diperoleh baik secara formal maupun non formal pendidikan secara formal diperoleh dengan mengikuti program-program yang telah direncanakan, terstruktur oleh suatu institusi, departemen atau kementerian suatu Negara seperti di sekolah. Pendidikan memerlukan sebuah kurikulum untuk melaksanakan perencanaan pengajaran. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengetahuan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dari berbagai pengalaman baik yang dialami atau dipelajari dari orang lain. Oleh karena itu, masalah pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Masalah pendidikan seringkali menjadi topik perbincangan yang menarik dan hangat, di kalangan masyarakat luas, dan lebih-lebih lagi pakar pendidikan. Hal ini merupakan hal yang wajar karena semua orang berkepentingan dan ikut terlibat dalam proses pendidikan.

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” (Sapriya, 2009:6) IPS adalah suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu sendiri dan merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dengan kajiannya yaitu manusia dan lingkungan serta materi yang digali merupakan segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat.

Tujuan mata pelajaran IPS yang tercantum pada Permendiknas Nomor 22 tahun 2006, yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan diantaranya: mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis; rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; memiliki kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama serta berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global. (Depdiknas, 2006:583). Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) manusia, tempat, dan lingkungan; 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; 3) sistem sosial dan budaya; perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Depdiknas, 2006:583). Dalam mencapai tujuan IPS, terdapat permasalahan dalam strategi pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan adanya pemahaman yang salah bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran hafalan, sehingga aktivitas guru lebih dominan seperti halnya bacaan terhadap siswa selama pembelajaran berlangsung guru sibuk mengajarkan materi dan siswa hanya dituntut untuk menyimak buku yang mereka miliki. Sarana pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran merupakan permasalahan lainnya, karena guru dalam pembelajaran belum memanfaatkan media gambar dalam pembelajaran. Permasalahan ini mengakibatkan siswa kurang aktif, bahkan cenderung diam dan mudah bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan rendahnya hasil belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata nilai semester ganjil pada mata pelajaran IPS pada siswa SD disebabkan karena siswa kurang aktif saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung, siswa merasa bosan dengan penerapan model pembelajaran secara langsung tanpa melibatkan satu sama lain. Meningkatkan hasil belajar siswa, menjadi tugas dan tanggung jawab semua praktisi pendidikan. Salah satunya guru dituntut dapat berperan aktif sebagai fasilitator atau mediator dalam menuntun siswa belajar. Hal ini juga dapat ditingkatkan dengan pembentukan kelompok-kelompok belajar. Apalagi dalam kelompok-kelompok belajar siswa bisa bermain sambil belajar dengan teman-temannya karena anak dalam tataran sekolah dasar selalu mempunyai keinginan untuk bermain. Model pembelajaran memiliki andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar.

Setiap model pembelajaran memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada siswa, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas. Sifat materi dari system syaraf banyak konsep dan informasi - informasi dari teks buku bacaan, materi ajar siswa, di samping itu banyak kegiatan pengamatan gambar-gambar. Tujuan yang akan dicapai meliputi aspek kognitif (produk dan proses) dari kegiatan pemahaman bacaan dan lembar kegiatan siswa (Nurhadifah Amaliyah, KONTRIBUSI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE (TPS) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS, 2019)

Kemampuan menangkap pelajaran oleh siswa dapat dipengaruhi dari pemilihan model pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung efektif dan optimal. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang bersifat permainan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Model pembelajaran *kooperatif tipe scramble* akan mengubah proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* akan meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok dimana dalam kelompok tersebut siswa berinteraksi dengan siswa lain dan bertukar pikiran tentang materi belajar bersama-sama. Berdasarkan penelitian I Made Arya Artama (Undiksha) “pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap motivasi prestasi hasil belajar IPS Siswa Kelas V di SD 1 Mendoyo di katakan berhasil, maka peneliti ingin mengkaji kembali model pembelajaran tersebut. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono, 2010:54). Berikut pengertian model pembelajaran kooperatif menurut beberapa ahli. 1) Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan Hamdani (2011:30). 2). Pengertian model pembelajaran kooperatif yaitu mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut Johnson (Isjoni, 2009:17). 3) Pembelajaran kooperatif para siswa akan duduk

bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru (Slavin, 2010:8). Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2008: 35).

Kelebihan model pembelajaran kooperatif (Sanjaya, 2009: 247) : 1) Melalui model kooperatif, siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.; 2) Model pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan, mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.; 3) Model pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa untuk menghargai orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.; 4) Model pembelajaran kooperatif dapat memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.; 5) Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan orang lain, mengembangkan keterampilan, dan sikap positif terhadap sekolah.; 6) Model pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahaman sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya. 7) Model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa mengelola informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.; 8) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan berfikir. Hal ini berguna untuk pendidikan jangka panjang.

Scramble berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia memiliki arti perebutan, pertarungan, dan perjuangan. Model *scramble* adalah model pembelajaran dengan membagikan lembar kerja yang harus diisi oleh siswa (Sugiharti, 2011: 49). Penggunaan model *scramble* dengan membuat beberapa paket soal dan jawaban berupa kartu-kartu. Misalnya dalam 1 paket terdiri dari 15 kartu soal dan 20 kartu jawaban sehingga siswa dapat terpacu untuk berpikir logis dan kreatif. Penjelasan sebelumnya memiliki makna bahwa *scramble* digunakan untuk sejenis permainan anak-anak yang merupakan latihan (Sugiharti, 2011:49).

Scramble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep (Komalasari, 2010: 84). *Scramble* adalah suatu model belajar yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis (Suyatno, 2009: 72). Model *scramble* menjadi alternatif proses belajar mengajar yang didasarkan pada prinsip “belajar sambil bermain”, dimana siswa melakukan penyusunan atau pengurutan suatu struktur bahasa yang sebelumnya dengan sengaja telah diacak susunannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe kooperatif *scramble* berbentuk permainan acak kata, kalimat, dan paragraf. Melalui pembelajaran model *scramble*, siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau paragraf yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya. Model permainan ini diharapkan dapat memacu minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

Upaya untuk mengatasi kekurangan model pembelajaran *scramble* agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, mengharuskan guru perlu merencanakan pembelajaran secara baik, terstruktur dan direncanakan secara matang. Hal ini karena dalam menggunakan pembelajaran *scramble* pemahaman guru sangat penting, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” (Sapriya, 2009: 6). Nama IPS yang lebih dikenal *social studies* di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang Civic Education tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan, pertama kali digunakan dalam kurikulum 1975. IPS disebut sebagai bidang keilmuan yang sangat dinamis, karena mempelajari keadaan masyarakat yang cepat perkembangannya. Dengan demikian, bahwa pendidikan IPS bukanlah mata pelajaran disiplin ilmu tunggal, melainkan gabungan dari berbagai disiplin ilmu. Ciri khas IPS seperti yang dipaparkan adalah bersifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi siswa sehingga pengorganisasian materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan siswa (Sapriya, 2009:7). Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa IPS merupakan sejumlah mata pelajaran yang terpadu atau terintegrasi, materi mata pelajarannya disesuaikan dengan lingkungan siswa, karakteristik siswa serta kebutuhan siswa.

IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya Saidiharjo (Rudy, 2013:17). IPS merupakan integrasi dari ilmu-ilmu social dimana kajian IPS adalah manusia dan lingkungan (fisik, sosial dan budaya) serta materinya digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat (Hidayati, 2008:131). Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan Soemantri (Sapriya, 2015:11).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar Gerlach (Rifa'i, 2012:69). Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari peserta didik. Perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik. Setelah kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan peserta didikan. Pendapat lain hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar (Anitah, 2009: 219). Hasil belajar harus menunjukkan

suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari.

Menurut Gagne (Suprijono, 2012: 5) hasil belajar berupa : 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik; 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing; 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya; 4) Keterampilan motorik yaitu melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; 5) Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Berdasarkan penjelasan tentang hasil belajar kita dapat mengambil simpulan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai sebagai dampak dari kegiatan belajar yaitu perubahan perilaku siswa setelah mengalami aktivitas belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar akan tersimpan lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi, sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen. Penelitian Eksperimen untuk mengetahui apakah ada perubahan atau tidak pada suatu keadaan yang ketat maka kita memerlukan perlakuan (*treatment*) pada kondisi tersebut, sehingga penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode yang di gunakan untuk mencari pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar. Bentuk penelitian eksperimen yang digunakan adalah *pre experimental design* dengan desain *One Group PreTest-PosTest*. Desain penelitian dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Sumber : (Sugiyono, 2013:111)

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 80). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres Borong Jambu II sebanyak 57 orang dan teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh

sehingga sampel dalam penelitian ini kelas Vb yang berjumlah 29 siswa. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis inferensial digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe kooperatif *scramble* hasil belajar siswa dengan menggunakan SPSS 16.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis deskriptif kemampuan mengelola pembelajaran dengan indikator yang diamati yaitu menyapa siswa dan melakukan apersepsi diperoleh rata-rata sebesar 4,75, menyampaikan tujuan pembelajaran rata-rata sebesar 4, guru menyampaikan materi rata-rata sebesar 4,5, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok rata-rata sebesar 4,25, guru menjelaskan tentang *scrambler* rata-rata sebesar 3,75, guru membagikan amplop berisi huruf yang sudah diacak susunannya kepada setiap kelompok rata-rata sebesar 4,5, setiap kelompok berdiskusi menyusun kata dalam amplop yang diberikan rata-rata sebesar 3,25, kelompok yang telah selesai merangkai huruf menjadi kata yang benar diminta melapor rata-rata sebesar 4,5, kelompok pertama yang melapor dan jawabannya benar berhak menempelkan hasil kerjanya di papan tulis rata-rata sebesar 4, guru menempelkan soal kedua, masing-masing kelompok diberi amplop berisi huruf yang telah diacak. dan seterusnya sampai soal terakhir rata-rata sebesar 4,25, guru menampilkan soal di papan tulis, soal tentang peta telah di beri nomor 1,2,3 dan seterusnya rata-rata sebesar 3,25, setiap kelompok diberi kartu berisi nama jawaban tentang peta secara acak rata-rata sebesar 4,5, guru meminta perwakilan kelompok untuk menempelkan kartu tersebut pada soal di papan tulis 4,5, melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan rata-rata sebesar 3,75 serta menarik kesimpulan rata-rata sebesar 4,5 selama empat kali pertemuan. Berdasarkan keseluruhan indikator yang diamati, maka hasil observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diperoleh rata-rata keterlaksanaan model pembelajaran sebesar 4,15 selama empat kali pertemuan yang berarti bahwa tingkat keterlaksanaan model pembelajaran terlaksana dengan baik.

Berdasarkan keseluruhan aspek yang dinilai, maka hasil observasi belajar siswa diperoleh indikator keberhasilan sebesar 78,71% selama empat kali pertemuan yang berarti bahwa tingkat keberhasilan siswa dinyatakan baik. Disimpulkan bahwa hasil belajar pretest siswa dengan tingkat keberhasilan 70-84 dengan jumlah siswa 7 kategori baik, 55-69 dengan jumlah 20 siswa kategori cukup dan 40-54 dengan jumlah 2 siswa dari 29 siswa.

Berdasarkan nilai yang diperoleh maka hasil belajar *posttest* dapat digambarkan pada diagram batang sebagai berikut:

Pada analisis statistika *inferensial* dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian, sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data. Pada uji prasyarat data dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas data. Pada uji hipotesis dilakukan (uji - T). Setelah dilakukan uji persyaratan analisis data kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan T-Test bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata tes hasil belajar. Hasil uji hipotesis menggunakan T-Test dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji T

	Test Value = 0	
	Df	Sig. (2 tailed)
Hasil Belajar	44	.000

Berdasarkan hasil analisis data independent sampel test sig (2.tailed), diperoleh nilai sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yang berarti bahwa terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa SD Inpres Borong Jambu II yang berarti bahwa H_1 diterima.

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh siswa akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan siswa dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa itu sendiri. Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap siswa mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu siswa dalam mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik. Dalam hal ini observasi hasil belajar siswa ada enam aspek yang dinilai, yaitu aspek kesiapan siswa untuk menerima materi pelajaran terdiri dari masuk kelas, menyiapkan perlengkapan belajar dan tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar; aspek antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan diskusi kelompok terdiri dari menyimak seluruh informasi yang disampaikan oleh guru, tidak mengobrol dengan teman dalam kelompok kecuali membahas bahan pelajaran dan memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru; aspek aktivitas siswa dalam kegiatan diskusi kelompok terdiri dari mengajukan pendapat pada saat diskusi kelompok, melaksanakan diskusi kelompok sampai batas waktu yang ditentukan dan memperlihatkan hasil diskusi kelompok pada guru;

aspek aktivitas siswa dalam memecahkan masalah terdiri dari mengerjakan LKS yang diberikan secara diskusi, memastikan semua anggota kelompok sudah menguasai materi dalam lks dan menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada masalah di LKS; aspek aktivitas siswa dalam mengerjakan soal latihan terdiri dari mengerjakan soal latihan yang diberikan, mengacungkan tangan untuk maju menjawab soal latihan di papan tulis dan memberi tanggapan atas jawaban dari soal-soal yang telah dikerjakan oleh temannya; aspek partisipasi siswa dalam menutup kegiatan pembelajaran terdiri dari membuat kesimpulan materi yang telah diberikan, memperbaiki atau menambah kesimpulan temannya jika kesimpulan temannya masih kurang lengkap dan mencatat kesimpulan atau rangkuman materi yang diberikan.

Scramble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe kooperatif *scramble* berbentuk permainan acak kata, kalimat, dan paragraf. Melalui pembelajaran model *scramble*, siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau paragraf yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya. Model permainan ini diharapkan dapat memacu minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

Melaui beberapa penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini memberikan suasana yang baru dari kegiatan pembelajaran pada umumnya, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan menyenangkan. Berbeda dengan sistem pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional, suasana pembelajaran yang tercipta cenderung monoton dan kurang dapat memotivasi siswa dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung membosankan dan siswa menjadi pasif. Selain itu, didalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *scramble* memberikan motivasi tersendiri dalam kegiatan pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran secara berkelompok, selain itu siswa juga sangat memperhatikan pengarahan yang diberikan oleh guru. Kerjasama antar siswa lain dapat terlihat dengan jelas melalui menyusun huruf yang telah diacak menjadi kata sekaligus jawaban dari soal sehingga mereka dapat bertukar pikiran dengan baik antar sesama siswa lain. Melalui hal beberapa hal tersebut, pada akhirnya siswa dapat mempersentasikan hasil diskusinya antar kelompok lain dan dapat saling bertukar pikiran antara kelompok satu dengan yang lain.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut sejalan dengan pendapat Miftahul Huda 2014 tentang penggunaan model *scramble* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar IPS di kelas V Tambak Banyumas. Hasil persentase rata-rata indikator motivasi belajar dan aktivitas belajar terdapat pengaruh yang signifikan. Dari penelitian yang telah dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *scramble* dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar IPS siswa. Sedangkan penelitian I Made Arya Artama (Undiksha) “pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap motivasi prestasi hasil belajar IPS Siswa Kelas V di SD 1 Mendoyo di katakan berhasil. Hasil penelitian lain digunakan sebagai pertimbangan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan penerapan metode *scramble*. Hasil

penelitian Sanjai Kusuma (2011) menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dari sebelum tindakan sebesar 55% menjadi 78%. Penelitian lain oleh Eni Dwiyarningsih (2011) menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknik *scramble* wacana dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V.

Penelitian yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa SD Inpres Borong Jambu II dengan perhitungan pengujian hipotesis yang menyatakan bahwa H_1 diterima dengan dipertegas dengan hasil perhitungan pada uji-t dengan menggunakan tes yang diperoleh sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

PENUTUP

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 4,15 yang berarti tingkat keterlaksanaan model pembelajaran terlaksana dengan baik. Hasil belajar IPS siswa kelas Vb dapat digambarkan pada hasil belajar pretest dan posttest sebesar 78,71% yang berartitingkat keberhasilan siswa dinyatakan baik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa SD Inpres Borong Jambu II.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI NO.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hamdani, M. A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Set.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kokom, Komalasari. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Nurhadifah Amaliyah, W. F. (2019). KONTRIBUSI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE (TPS) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS. *SATYA WIDYA*, 126-139.
- Pipit, Sugiharti. 2011. *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*, Surabaya: Amanah Pustaka.
- Rifa'I Achmad dan Catharina Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Sanjaya. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.

Slavin, 2011. *Cooperatif Learning*. 2ed. Boston: Allyn & Bacon.

Sugiyanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar