

Pengaruh Model *Scramble* terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran Kelas V di Sekolah Dasar

Silvia Hernalis¹ Sylvia Lara Syaflin² Farizal Imansyah³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang
e-mail: silviahernalis20@gmail.com¹, sylvialaras@gmail.com², Farizal@univpgri-palembang.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model *scramble* terhadap hasil belajar siswa subtema 1 benda tunggal dan campuran kelas V di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest design*. Populasi dan sampel yang digunakan yaitu siswa kelas V SD Negeri Tanjung Raya sebanyak 15 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan Tes dan Dokumentasi. Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata nilai *pretest* = 46,7 dan rata-rata nilai *posttest* = 78. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 31,3%. Sedangkan melalui uji hipotesis didapatkan $t_{hitung} = 11,10$ dan $t_{tabel} = 2,145$ dengan taraf signifikan 0,05. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh model *scramble* terhadap hasil belajar siswa subtema 1 benda tunggal dan campuran kelas V di Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Model *Scramble*, Hasil Belajar, Pembelajaran Materi IPA

Abstract

This study aims to determine the effect of the *scramble* model on student learning outcomes of sub-theme 1 single and mixed objects in class V in elementary schools. This study uses the type of *pre-experimental design* research type *one group pretest-posttest design*. The population and samples used were 15 students of class V SD Negeri Tanjung Raya. Data collection techniques using tests and documentation. From the calculation results, the average *pretest* = 46,7 dan the average *posttest* = 78. This shows an increase of 31,3%. While through hypothesis testing, it was obtained $t_{count} = 11,10$ and $t_{table} = 2,145$ with a significant level of 0,05. Because $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected H_a is accepted, meaning that there is an influence of the *scramble* 1 single object and mixed class V in elementary school.

Keywords: *scramble model, learning outcomes, natural science*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan meberdayakan diri (Soyomukti, 2017, p. 5). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai salah satu upaya untuk membangun dan meningkatkan mutu sumber daya manusia yang disadari bahwa pendidikan merupakan sesuatu yang fundamental bagi setiap individu. Titik pusat yang harus dicapai dalam dunia pendidikan adalah tercapainya tujuan Pendidikan. Kurikulum adalah ujung tombak bagi terlaksananya kegiatan pendidikan Fadlillah (Kartika, Iswahyuni, Yasa, & Indawati, p. 48) Pendidikan yang bermutu tentu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dikatakan bermutu apabila proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Pendidikan di Indonesia dimulai dari Sekolah Dasar yang mempelajari semua mata pelajaran dasar. Kegiatan belajar dan mengajar merupakan hal yang paling penting dalam proses Pendidikan. Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor yang terlibat dalam semua kegiatan belajar mengajar. Diantara faktor-faktor tersebut siswa, guru, kebijakan pemerintah dalam membuat kurikulum, serta dalam proses belajar seperti metode, sarana prasarana, model dan pendekatan belajar yang digunakan Kristin (Susanto, 2013, p. 15).

Hasil belajar adalah kemampuan tertentu baik pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Kunandar, 2013, p. 42). Belajar tidak senantiasa berhasil, tetapi sering kali ada hal-hal yang bisa mengakibatkan kegagalan atau setidak-tidaknya menjadikan gangguan yang bisa menghambat kemajuan belajar. Seperti halnya penggunaan model yang masih dominan konvensional (ceramah) sehingga siswa cenderung sebagai pendengar yang pasif. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran yang berlangsung di kelas menjadi sepenuhnya berpusat pada guru. Kurangnya penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar menumbuhkan rasa kejenuhan di dalam diri siswa. Hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Maka diperlukan model pembelajaran yang tepat agar siswa tertarik dan termotivasi untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran salah satu model yang tepat adalah model pembelajaran *scramble*.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 14 Desember 2021 yang dilakukan peneliti bersama guru kelas V di SD Negeri Tanjung Raya ternyata masih banyak siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM, hal ini dilihat dari hasil belajar siswa di semester ganjil. Rendahnya hasil belajar siswa ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya penggunaan model pembelajaran masih konvensional. Di dalam proses pembelajaran masih dominan menggunakan model konvensional (ceramah) sehingga siswa cenderung sebagai pendengar yang pasif. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran yang berlangsung di kelas menjadi sepenuhnya berpusat pada guru. Kurangnya penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar menumbuhkan rasa kejenuhan di dalam diri siswa. Hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Ditinjau dari permasalahan di atas, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat agar siswa tertarik dan termotivasi untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang tepat adalah model pembelajaran *scramble*.

Model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kartu dengan mencari pasangan jawaban dari pertanyaan yang jawabannya tersusun secara acak Suyatno (Astriani & Sudarma, 2019, p. 3). Sejalan dengan pendapat Shoimin dalam (Safitri & Reinita, 2020, p. 2131) model ini adalah model yang dikatakan mirip permainan anak-anak yang dapat menambah pengetahuan dengan memberikan *question card and answer card* yang kalimatnya diacak. Model pembelajaran *scramble* bertujuan untuk mengubah proses pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru, akan diubah menjadi pola belajar yang berpusat pada siswa yang mengutamakan interaksi siswa dalam kelompok-kelompok kecil di dalam proses pembelajaran Ariyanto (Kartika, Iswahyuni, Yasa, & Indawati, p. 48).

Keaktifan siswa berdiskusi membantu siswa untuk lebih memahami materi, sedangkan dalam bekerjasama menyebabkan anak lebih aktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan semangat belajarnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slavin dalam (Isjoni, 2016, p. 15), dimana model pembelajaran kooperatif berbantuan *scramble* menuntut siswa untuk terlihat aktif dalam proses pembelajaran agar bekerjasama mencari informasi tentang apa yang akan dipelajari. Sesuai yang dipaparkan oleh Kurniasih (Astriani & Sudarma, 2019, p. 188) bahwa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif *scramble* ini adalah siswa terbantu dalam mencari jawaban, mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan bantuan teman kelompoknya, sehingga semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan model *scramble* adalah model yang yang melibatkan interaksi siswa dalam proses menemukan jawaban yang telah disiapkan guru.

Berdasarkan permasalahan dan uraian di atas bahwasannya model *scramble* banyak sekali manfaat dalam kegiatan pembelajaran maka dari itu untuk membuktikannya dilakukan penelitian mengenai "Pengaruh Model *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 1 Benda Tunggal Dan Campuran Kelas V Di Sekolah Dasar". Dengan tujuan untuk mengetahui adakah pengaruh model *scramble* terhadap hasil belajar siswa subtema 1 benda tunggal dan campuran kelas V.

METODE PENELITIAN

Penelitian Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2019, p. 114). Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental design* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*.

$$O_1 \times O_2$$

Desain penelitian *One-Group Pretst-Posstest Design*
(Sugiyono, 2019, p. 114)

Keterangan:

- o_1 : nilai pretest (sebelum diberi diklat)
- o_2 : nilai posstest (setelah diberi diklat)

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan Teknik sampling jenuh dimana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian (Sugiyono, 2019, p. 153). Populasi dan sampel dalam penelitian ini kelas V SDN Tanjung Raya yang sebanyak 15 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Tes yang diberikan berbentuk tes objektif pilihan ganda berjumlah 20 soal diberikan pada awal (*pretest*) dan akhir (*posstest*) dengan jenis penskoran tanpa koreksi sedangkan dokumentasi berupa rpp, hasil belajar siswa dan foto-foto dari kegiatan selama penelitian. Untuk melihat kualitas soal, maka dilakukan analisis butir soal yang meliputi uji validitas (*construct validity*) menggunakan rumus korelasi *product moment*, uji reliabilitas dengan rumus *Spearman-Brown*, taraf kesukaran, dan daya pembeda.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dengan rumus kemiringan pearson dan uji homogenitas. Data yang telah dinyatakan normal dan homogen menjadi syarat sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*t-test*) dua belah pihak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *scramble* terhadap hasil belajar siswa subtema 1 benda tunggal dan campuran kelas V di Sekolah Dasar. Sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk melihat pemahaman awal siswa. Kemudian siswa diberikan perlakuan sebanyak 6 kali pertemuan menggunakan model *scramble*, untuk melihat ada tidaknya pengaruh model *scramble* maka siswa diberikan *posttest*.

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* yang diperoleh dilapangan sebelum diberikan perlakuan didapatkan nilai rata-rata sebesar 46,7 dengan nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 30. Sedangkan hasil *posttest* yang didapatkan dilapangan setelah diberikan perlakuan dengan model *scramble* nilai rata-rata sebesar 78 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Jika dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* tersebut bahwa adanya tingkat keberhasilan dengan naiknya rata-rata dari 46,7 menjadi 78 dengan diterapkannya model *scramble*.

Model *scramble* merupakan pembelajaran yang dikembangkan agar kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban (Miranty, Harjono, & Jaelani, 2020, p. 49). Model *scramble* lebih menekankan proses pembelajaran berpusat pada siswa. Hal ini dikarenakan siswa terlibat secara aktif untuk menggali pengetahuannya sendiri melalui belajar berkelompok, dengan pembelajaran seperti ini siswa dapat bertukar pikiran dengan teman kelompoknya. Hal ini sejalan dengan pendapat Murti dalam (Astriani & Sudarma, 2019, p. 192) yang mengatakan bahwa, model pembelajaran *scramble* dapat dipahami sebagai kegiatan pembelajaran *student centered* dengan guru berperan sebagai fasilitator dan siswa aktif mengkontruksi pengetahuannya sendiri melalui kegiatan belajar berkelompok untuk memperoleh pengetahuan secara langsung.

Pembelajaran menggunakan model *scramble* menyebabkan siswa antusias dalam proses belajar. Model ini juga mengajak siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mencocokkan kartu jawaban dan kartu soal. Siswa lebih menjadi tertarik dengan kegiatan yang melibatkan siswa itu sendiri dibandingkan dengan mendengarkan

penjelasan guru. Siswa diberikan kesempatan berdiskusi dengan dibagikan menjadi kelompok untuk saling berbagi informasi, sehingga dapat menumbuhkan interaksi yang aktif antara siswa dengan guru ataupun dengan siswa yang lain. Meningkatnya keaktifan siswa maka meningkat juga hasil belajar siswa. Penjelasan ini sejalan dengan pendapat Hadiat dan Kertiyasa dalam (Lestari, Riastini, & Suarjana, 2016, p. 7) yang menyatakan bahwa “semakin siswa ikut serta secara aktif melakukan kegiatan maka semakin baik juga hasilnya”.

Penggunaan model *scramble* juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk semangat belajar. Di dalam proses pembelajaran siswa dilatih untuk berani, aktif dan kerjasama dalam kelompok saat diberikan tugas. Model *scramble* juga merupakan model yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban. Dengan adanya kartu soal dan kartu jawaban ini membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan lebih mudah untuk memahami materi, karena kartu yang telah disiapkan itu berbentuk gambar-gambar dari materi pembelajaran. Mereka juga berlomba-lomba untuk mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban. Sehingga dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Penjelasan ini sejalan dengan pendapat Suryaningtyas (Astriani & Sudarma, 2019, p. 188) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan model yang menekankan kerjasama dalam kelompok kecil dengan membagikan kartu soal dan kartu jawaban yang mengajak siswa untuk mencocokkannya. Hal senada juga diungkapkan oleh Qomariah (Astriani & Sudarma, 2019, p. 189) yang mengatakan bahwa pembelajaran *scramble* salah satu model yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa sehingga hasil belajar jadi meningkat.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa *scramble* mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dilihat dari perhitungan uji normalitas tabel di bawah ini :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Kelas	Pretest	Posttest	Ket
Eksperimen	0,729	0,512	Normal

Dari data di atas dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikan terletak antara -1 sampai 1 yaitu nilai *pretest* ($-1 < 0,729 < 1$) sedangkan nilai *posttest* ($-1 < 0,512 < 1$) dengan kriteria pengujian ($-1 < Km < 1$), maka data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas diperoleh data yang homogen karena nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ sesuai dengan kriteria pengujian jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka homogen. Berikut tabel dari uji homogenitas :

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest

No	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Ket
1	Eksperimen	1,001	2,48	Homogen

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas didapatkan data berdistribusi normal dan homogen dalam penelitian ini, maka tahap selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test* dengan diperoleh hasil pengujian data tes menggunakan uji dua pihak dengan $db = n - 1$ dan taraf signifikan 5%. Sehingga uji t diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis (Uji T Dua Belah Pihak)

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Ket
Eksperimen	11,10	2,145	Ada pengaruh model <i>scramble</i>

Berdasarkan tabel di atas dengan kriteria pengujian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu hipotesis penelitian ini “ada pengaruh model *scramble* terhadap hasil belajar siswa subtema 1 benda tunggal dan campuran kelas V di Sekolah Dasar”.

Model pembelajaran merupakan gambaran prosedur teratur dalam pengorganisasian kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran

merupakan rancangan proses pembelajaran agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang logis (Ngalimun, 2016, p. 25). Pemilihan model dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan dibelajarkan dan tingkat kemampuan siswa, supaya dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari kemampuan yang diperoleh siswa dalam proses belajar yang menyangkut berbagai aspek. Hal ini sejalan dengan pendapat (Susanto, 2013, p. 8) menyatakan bahwa hasil belajar itu meliputi pemahaman konsep (kognitif), keterampilan proses (psikomotorik) dan sikap siswa (afektif).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan diterapkan model *scramble* di dalam pembelajaran. Dengan demikian guru bisa menggunakan model ini di dalam proses pembelajaran karena model ini lebih menekankan siswa untuk aktif dan kerjasama dalam kelompok saat menyelesaikan tugas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif menggunakan metode *pre-eksperimental design* dengan jenis penelitian *one group pretest-posttest* dengan model *scramble* yang dilaksanakan di SDN Tanjung Raya, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil *pretest* = 46,7 dan rata-rata *posttest* = 78 yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 31,3%. Berdasarkan perhitungan rumus *t-test* didapat $t_{hitung} = 11,10$ dan $t_{tabel} = 2,145$ dengan taraf signifikan 0,05. Karena $t_{hitung} = 11,10$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,145$ ($t_{hitung} \geq t_{tabel}$), ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan sebesar 11,10 dari diterapkannya model *scramble* yang berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Harapan penulis dalam penelitian ini yakni agar menjadi masukan bagi guru dalam memilih model pembelajaran terutama model *scramble* yang mempunyai banyak kelebihan yaitu membuat siswa lebih aktif dan pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astriani, W., & Sudarma, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 188.
- Isjoni. (2016). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Kartika, A. T., Iswahyuni, D., Yasa, A., & Indawati, N. (n.d.). Pengaruh Model Scramble Berbasis Puzzel Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 48.
- Kunandar. (2013). *Penilaian autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013) suatu pendekatan disertai dengan contoh*. Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada.
- Lestari, N. K., Riastini, P., & Suarjana, I. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV. 2-6.
- Miranty, A. A., Harjono, A., & Jaelani, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Scramble Terhadap Hasil Belajar Tema 1 Alat Gerak Hewan dan Manusia Kelas V Gugus 5 Kecamatan Selaparang Tahun Ajaran 2019/2020. *Progres Pendidikan*, 43.
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: aswaja pressindo.
- Safitri, A., & Reinita. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2130-2138.
- Soyomukti, N. (2017). *Teori-Teori Pendidikan*. Yogyakarta: ar-ruzz media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia group.