ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks : Garuda, Google Scholar, Moraref, Base, OneSearch.

https://doi.org/10.58578/anwarul.v2i5

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V SDN 2 SELEBUNG KETANGGA

Lalu A. Hery Qusyairi
STIT Palapa Nusantara Lombok NTB
heryqusyairi@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of using the scramble model on science learning outcomes for fifth grade students at SDN 2 Selebung Ketangga Keruak East Lombok for the 2021/2022 academic year. This research used experiment method with true experimental design and this research use program post-test only control design. The population of this study research was all of fifth grade students of SDN 2 Selebung Ketangga . The sample of this research definited by sampling jenuh technique wich was fifts A as a experiment class and fifth B as a control class. The accumulation data of this research used performance study test. The data analysis used t-test both. The result of hypotheses showed that thitung>ttabel was (2,340 > 2,028) wich means Ho rejected and Ha accepted, it can be concluded that the used of scramble model has influence toward the result of study at fifth grade students of SDN 2 Selebung Ketangga Keruak Lombok Timur in academic years 2021/2022 .

Keywords *: Scramble Model , the Result of Study*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 2 Selebung Ketangga Keruak Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2021/2022 . Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain true experimental dan bentuk rancangan penelitian yang digunakan adalah post-test only control design. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 2 Selebung Ketangga Keruak Kabupaten Lombok Timur. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik sampling jenuh dimana kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan tes Hasil belajar belajar. Data dianalisis menggunakan uji-t dua pihak. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa thitung>ttabel yaitu (2,340 > 2,028) yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Selebung Ketangga Tahun pelajaran 2021/2022 .

Kata Kunci: : Model Scramble, Hasil Belajar

Jurnal Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa 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 dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa (Arif, 2011).

Untuk mencapai tujuan tersebut maka sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting terutama sebagai tempat proses belajar mengajar. Peran guru tetap nomor satu dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya melibatkan diri sebagai bagian dari peserta didik dalam belajar sehingga senantiasa berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan belajar peserta didik. Guru juga harus berperan sebagai narasumber yang syarat dengan pengetahuan yang luas sehingga selalu siap membantu dan membimbing para peserta didiknya , akan tetapi tanpa menyuap para peserta didiknya sehingga bisa membunuh kreativitasnya. Peran lainnya yang diberikan kepada guru adalah sebagai tutor yang selalu ramah dan kreatif. Walaupun dalam budaya Indonesia hal ini sering dipertentangkan karena bila kita terlalu ramah kepada para peserta didik, mereka kecendrungan akan ngelunjak dan guru menjadi tidak berwibawa. Dengan demikian, tentu saja segalanya harus disesuaikan dengan situasi dan kondisinya.

Pada mata pelajaran IPA yang tergolong mata pelajaran yang sangat penting dan sulit dibayangkan tanpa dilakukan melalui pengalaman nyata. Mata pelajaran IPA yang diajarkan di sekolah sangat berperan penting untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Seorang guru dituntut untuk mampu menggunakan serta menerapkan berbagai macam bentuk belajar agar hasil yang dicapai peserta didik dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Pendidikan salah satu wadah atau wahana yang merupakan aspek penting dalam menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan ini bisa berupa pendidikan formal, informal maupun nonformal. Ketika berbicara mengenai pendidikan terutama pada jenjang pendidikan sekolah dasar yang dikhususkan pada kelas rendah kemampuan dasar yang dituntut dari peserta didik adalah membaca, menulis dan menghitung (calistung).

Namun berbeda dengan kelas tinggi akan diarahkan pada kemampuan dan pengetahuan yang lebih khusus pada mata pelajaran tertentu. Pada kelas tinggi guru diharapkan bisa memberikan materi dengan model ataupun metode pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Pembelajaran yang selalu terpusat pada guru akan menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang aktif. Dalam proses pembelajaran di sekolah sering kali kita temukan berbagai masalah, termasuk pada mata pelajaran IPA. Untuk mengantisipasi permasalahan tersebut guru dituntut untuk menemukan atau mencari cara menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajarnya memuaskan, salah satunya yaitu dengan menemukan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Akan tetapi pada kenyataan praktik di sekolah, pendidikan IPA pada umumnya masih menggunakan metode konvensional sehingga hasil belajar IPA kelas V di SDN 2 Selebung Ketangga masih tergolong rendah. Pada proses pembelajaran dengan metode konvensional yang hanya menyuruh peserta didik membaca kemudian disuruh menjawab begitu banyak soal membuat peserta didik lelah dan jenuh untuk belajar, inilah salah satu faktor penyebab dari menurunnya hasil belajar peserta didik.

Salah satu faktor terpenting dalam proses pembelajaran adalah minat dan semangat belajar dari peserta didik itu sendiri, tetapi pada kenyataannya dalam pembelajaran IPA minat peserta didik untuk belajar kurang sehingga sangat berpengaruh pada nilai atau hasil belajar peserta didik. Selain minat belajar peserta didik kurang yang disebabkan oleh metode yang digunakan oleh guru yang cenderung membosankan sarana dan prasarana juga menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari aspek sarana dan prasarana yang kurang misalnya buku, ruangan kelas yang tidak layak pakai. Sedangkan dari aspek pengelolaan kelas yang kurang bervariasi dilihat dari pengaturan tempat duduk peserta didik yang tidak pernah berubah. Ketika proses pembelajaran berlangsung guru harus bisa mengaktifkan peserta didik, misalnya guru memberikan beberapa pertanyaan atau memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sehingga terjadi interaksi yang baik antara guru dan peserta didik. Adanya interaksi yang baik antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dan guru juga menjadi hal yang penting dalam pembelajaran dan bisa menetukan langkah-langkah untuk pembelajaran berikutnya.

Adapun nilai hasil belajar IPA pada materi Pesawat sederhana terlihat dari tabel bahwa nilai kelas V SDN 2 Selebung Ketangga masih tergolong rendah seperti yang terlihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Nilai Rata-Rata Semester II Pada Mata Pelajaran IPA

Dengan Materi Pesawat sederhana Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Kelas	Nilai rata-rata
1	VA	65
2	VB	65

Berdasarkan pernyataan di atas, maka diperlukan usaha atau langkah serius untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPA yang dirasa sangat penting bagi perkembangan peserta didik. Salah satunya yang dapat dilakukan adalah memperbaharui metode, strategi dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar seperti penerapan model *scramble.* Istilah *scramble* berasal dari bahasa inggris yang diterjemahkan berarti perebutan, pertarungan dan perjuangan. Model *scramble* adalah model pembelajaran secara kelompok dengan mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan pemikiran kosakata.

Adapun kekurangan dan kelebihan dari model ini adalah Setiap anggota kelompok dapat bertanggung jawab atas segala hal atau sesuatu yang dikerjakan dalam kelompok tersebut, dalam setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok memiliki tujuan yang sama, setiap anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya. Model pembelajaran ini dapat memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi dan berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan. Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan merasakan kenyamanan dan melatih keterampilan tertentu, metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

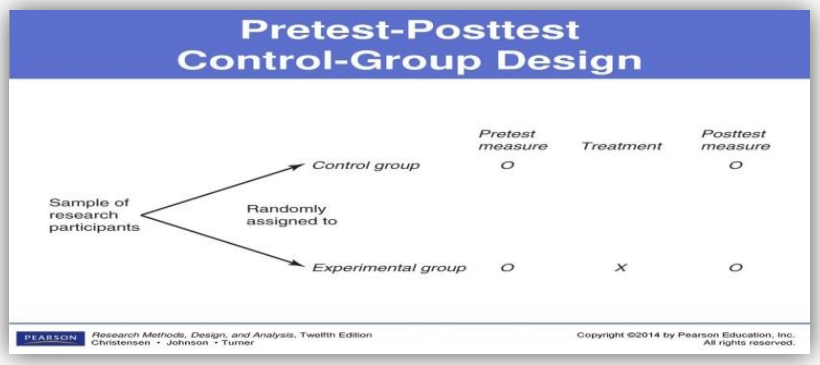
Disamping kelebihan model pembelajran scramble juga memiliki kekurangan antara lain: Pembelajaran ini terkadang sulit direncanakan, karena terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit di implementasikann oleh guru. Model permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.

Dari beberapa uraian di atas, maka dipandang perlu melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN 2 Selebung Ketangga tahun pelajaran 2021/2022 .

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar IPA pada pokok Pesawat Sedehana peserta didik kelas V SDN 2 Selebung Ketangga tahun pelajaran 2021/2022. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada pokok Pesawat Sedehana yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *scramble*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain *true experimental control group (post-tes) Lerry et al (2014).*



Pada desain ini sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pertama sebagai unit eksperimen dan kelompok kedua sebagai unit kontrol. Dalam hal ini dilihat perbedaan pencapaian antara kelompok eksperimen (O_1) dan kelompok kontrol ($O_{2)}$).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karaktristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain (Sugiono, 2015). Terkait dengan penelitian ini, maka yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 2 Selebung Ketangga yang terdiri dari dua kelas.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik pengumpulan data melalui tes pilihan ganda. Pemberian tes kepada peserta didik dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar IPA dengan menggunakan *posttest,* dimana p*ostest* akan diberikan sesudah perlakuan. Tes diberikan dalam bentuk pilihan ganda yang dikerjakan secara individu oleh peserta didik yang berupa tes tulis. Dalam penelitian ini istrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar.

Sedangkan tehnik yang digunakan untuk menganalisis data adalah uji coba instrumen dan prasyarat analisis. Dalam uji coba instrumen menggunakan validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran. Untuk prasyarat analisis menggunakan uji normalitas, homogenitas dan hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang melibatkan dua variabel yaitu model pembelajaran *scramb*le sebagai variabel bebas kemudian hasil belajar IPA peserta didik kelas V sebagai variabel terikatnya. Data diperoleh dari 38 peserta didik Kelas V SDN 2 Selebung Ketangga yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V.A sebanyak 19 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas IV.B sebanyak 19 peserta didik sebagai kelas kontrol.

Dari dua kelas tersebut diperoleh data hasil belajar melalui pemberian *post test* berupa tes hasil belajar yaitu soal pilihan ganda sebanyak 20 soal pada materi Pesawat sederhana. Data tersebut diambil setelah melakukan kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *scramble* sedangkan di kelas control menggunakan metode diskusi dan kelompok.

Hasil belajar pada kelas ekspeimen yang menggunakan model pembelajaran *scramble* diperoleh nilai peserta didik pada saat *post test* memperoleh nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai

terendah 70 sedangkan pada kelas kontrol yang yang menggunakan metode ceramah dan diskusi diperoleh nilai tertinggi yaitu 84 dan nilai terendah 56.Untuk lebih jelasnya data hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Deskripsi Hasil Nilai *Posttest* Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA

Kelas	Jumlah Peserta didik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Kontrol	25	84	56	75
Eksperimen	25	95	70	80

Pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik merasa terpancing untuk belajar dan rasa ingin tahu mereka akan lebih besar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor yang datang dari diri peserta didik (internal) terutama kemampuan yang dimiliki peserta didik, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Faktor yang lainnya adalah faktor eksternal (luar), antara lain besarnya kelas yaitu banyak sedikitnya jumlah peserta didik yang belajar dalam kelas eksperimen yaitu 25 dengan ruangan kelas yang cukup besar, suasana belajar yang demokratis karena menggunakan model pembelajaran *scramble* sehingga peserta didik lebih bisa berekspresi dalam belajar, fasilitas dan sumber belajar yang tersedia serta karakteristik sekolah berkaitan dengan disiplin sekolah, lingkungan sekolah, estetika dalam arti sekolah memberikan perasaan nyaman, kepuasan belajar, bersih, rapi dan teratur.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan atau penggunaan model pembelajaran *scramble* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* memiliki hasil belajar lebih tinggi bila dibandingkan dengan peserta didik yang tidak diajarkan dengan model pembelajaran *scramble.* Selain itu perubahan atau hal positif yang didapat dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* ialah motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar semakin tinggi.

Karena pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4 sampai 6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar. Dengan demikian, diharapkan guru dapat menggunakan berbagai model, strategi maupun metode dalam pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dan semangat

dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat sesuai dengan harapan yang ingin dicapai. Peran guru lebih dari sekedar memberi ilmu pengethuan tetapi juga sebagai rekan belajar, model, pembimbing dan fasilitator. Oleh karena itu guru harus dituntut untuk memiliki dan menguasai bahan pelajaran yang akan disajikan dan memiliki metode yang tepat dalam mengajar sehingga peserta didik dapat dengan mudah mencerna materi yang dipelajari dalam proses belajar.

Adapun kelebihan dari model pembelajaran scramble ini dengan model atau metode pembelajaran lainnya adalah model pembelajaran ini akan memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan. Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju. Berbeda halnya dengan peserta didik yang diajarkan menggunakan metode diskusi dan kelompok, peserta didik cenderung lebih cepat bosan karena peserta didik dipaksa untuk memahami suatu konsep secara berlebihan dan secara tidak langsung otak peserta didik lelah dalam berpikir. Dengan demikian, model pembelajaran *scramble* dapat digunakan dalam menjelaskan materi Pesawat sederhana pada mata pelajaran IPA hingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berkaitan dengan uraian di atas, hasil penelitian yang dilakukan penulis pada peserta didik kelas V SDN 2 Selebung Ketangga yang menggunakan model pembelajaran *scramble* khususnya pada materi merekam pengalam hidup (puisi) hasilnya memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *scrambel* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Kemudian dari hasil pengujian hipotesis, ternyata hasil hipotesis alternatif (Ha) diterima. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *t-test* rumus *separated varians,* dalam perhitungan statistiknya diperoleh t_{hitung} sebesar 2,340. selanjutnya harga t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikasi 5% dengan dk = $(n_1 + n_2 – 2)$ = (19+19–2) = 36, sehingga diperoleh t_{tabel} 2,028. maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 2,340 > 2,028 jadi hasil pengujian hipotesis adalah signifikan maka Ho ditolak dan Ha diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN 2 Selebung Ketangga Kec. Keruak Lombok Timur Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini dapat dilihat pada perbedaan perolehan nilai rata-rata yang didapat oleh kelompok eksperimen yaitu 80 dan kelompok kontrol yaitu 75. Hal ini juga bisa dilihat dari hasil analisis dengan menggunakan uji t dengan rumus *separated varians* dalam penelitian ini diperolah harga t_{hitung} =4,529. Apabila t_{hitung} dikonsultasikan t_{tabel} dengan dk = $n_1+n_2 - 2$ = 19+19-2= 36 pada taraf signifikan 5% adalah 2,028, ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,529 > 2,028).

Suatu penelitian memiliki tujuan yang tidak dapat lepas dari kerangka tujuan pemecahan masalah. Hasil dari suatu penelitian harus mampu menghasilkan bentuk atau cara bereksperimen yang baru, fenomena-fenomena yang menjadi pertanyan penelitian dan harus dapat melandasi keputusan serta tindakan pemecahan masalah.

Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama melakukan penelitian pada kelas V SDN 2 Selebung Ketangga Kec Keruak Kab. Lombok Timur penulis dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Diharapkan guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat maksimal khususnya pada mata pelajaran IPA. Model pembelajaran *scramble* bisa menjadi salah satu bentuk inovasi dan alternatif pembelajaran yang dirasa tepat karena model pembelajaran ini mengajak peserta didik belajar sambil bermain.
2. Bagi peserta didik, model pembelajaran *scramble* dapat membantu peserta didik dalm meningkatkan keahlian dalam menyusun kata. Selain itu juga dengan model pembelajaran *scramble* dapat mengasah keahlian, ketelitian dan kecermatan dari peserta didik. Pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *scramble* dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam belajar.
3. Bagi peneliti diharapkan dengan diadakannya penelitian ini dapat menjadi referensi atau gambaran bagi sekolah khususnya guru dalam menciptakan proses pembelajaran

yang optimal dan maksimal sehingga hasil pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

4. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran apabila akan melaksanakan penelitian yang sama atau sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Komalasari kokom. 2013. Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi. Bandung. PT refika aditama.

Larry Christensen, R. Burke Johnson, Lisa Turner. 2014. Research Methods, Design, and Analysis Twelfth Edition. Perason Education Inc

Qusyairi, L. A. H., & Nurmah, N. (2022). Implementasi Metode Finger Painting dalam Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Islam Masa Depan Ketapang Desa Menceh Kecamatan Sakra Timur Tahun Ajaran 2021/2022. ARZUSIN, 2(3), 294-301. https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i3.471

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantititatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Watoni, M. S., & Qusyairi, L. A. H. (2021). Pengaruh Keterampilan Mengajar dan Kedisiplinan Guru dalam Proses Belajar Mengajar. AS-SABIQUN, 3(1), 113-126. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v3i1.1328