

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* BERBASIS KONTEKSTUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS IPS SISWA KELAS III SD NEGERI KEBONDALEM 01 BATANG

Umul Farida^{1,*}, Ferina Agustini², Husni Wakhyudin³

¹ Universitas PGRI Semarang, Indonesia

² Universitas PGRI Semarang, Indonesia

³ Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Abstrak

The low level of of third grade learning results on Subjects of social science is encouraging in this research ?. The goal in this research is to know the effectiveness of contextual-based scramble learning model in improving the critical thinking skills of third grade Social Science of Kebondalem 01 Batang Elementary School. This type of research is quantitative. The research method used is one group pretest-posttest design. After the treatment obtained an average grade of 79,833, while for t_{test} with $dk = 23$ and $\alpha = 5\%$ obtained $t_{\text{count}} = 10,866$ and $t_{\text{table}} = 1,714$. Because $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ so H_0 rejected H_a accepted. The critical thinking skills of third grade social science reaches the minimum mastery criteria that is 65. In comparative test the critical thinking skills of Social Science obtained $t_{\text{count}} = 13,273$ with $t_{\text{table}} = 1,680$, so critical thinking skills of Social Sciences after using contextual-based scramble learning model better than before using contextual-based scramble learning model. Based on the calculation of double correlation of the relationship between creative character and cooperation to the critical thinking skills of Social Science of 0,2733. On the significant test of double correlation coefficient with $F_{\text{count}} = 8,469$ this price is consulted with $F_{\text{table}} = 3.47$ with $\alpha = 5\%$ dk numerator = 2 and dk denominator = 21. From the above calculation turns $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$ then there is a correlation between creative character and cooperation to the critical thinking. It can be concluded "that the contextual-based contextual scramble model effectively improves the critical thinking skills of third-grade Social Science of Kebondalem Elementary School 01 Batang".

Keywords:

*Scramble Model,
Contextual,
Critical Thinking Skills*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan akan berdampak pada peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan sumber daya yang berkualitas, manusia menjadi lebih mampu beradaptasi dengan lingkungan dan mampu mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan terjadi (Citrasmi, 2016). Dalam dunia pendidikan, peserta didik yang melakukan proses belajar, tidak melakukannya secara individu, tetapi ada beberapa komponen yang terlibat, seperti pendidik atau guru, media dan strategi pembelajaran, kurikulum, dan sumber belajar (Khanifatul, 2013:14). Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran tidak hanya sekedar sebagai pemberi ilmu pengetahuan. Ia harus berusaha secaraterus menerus membantu peserta didik dalam menggali dan mengembangkan potensi dirinya. Guru juga dituntut untuk mampu menguasai mata pelajaran dan mampu membuat sajian pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran merupakan upaya atau kegiatan yang dilakukan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Pembelajaran maupun belajar merupakan kegiatan yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus pada hasil yang akan dicapai peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memeberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan (Khanifatul, 2013:15). Dewasa ini, telah terjadi pergeseran pola sistem mengajar yaitu dari guru yang mendominasi kelas menjadi guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Ramadani,2014).

* Corresponding author.

E-mail Addresses: umulf19@gmail.com (Umul Farida),

Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru harus menerapkan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dan mengarahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, agar dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru (Ardiyanti, 2016). "Kemampuan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa" (Aryana, 2009). Sedangkan Beyer (dalam Filsaime, Dennis K, 2008) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah membuat suatu penilaian-penilaian yang masuk akal. Beyer memandang berpikir kritis digunakan sebagai kriteria untuk menilai kualitas sesuatu, dari kegiatan yang paling sederhana seperti kegiatan normal sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis ini dapat dilatihkan di sekolah manapun melalui suatu proses belajar yang sifatnya inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran saat ini kurang mencapai tujuan dengan maksimal. Penggunaan model dan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal menjadi salah satu penyebab kurang tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal. Tidak jarang pula dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode konvensional sehingga hasil pembelajaran ditandai dengan ketidakmampuan peserta didik dalam menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan kehidupan peserta didik. Dalam hal ini, maka guru harus bisa menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif dan bermakna, yaitu pembelajaran yang dirancang agar peserta didik senang dan tidak merasa bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Siswa kelas III cenderung pasif dalam pembelajaran, karena kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS sehingga berakibat pada rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini terbukti dengan hasil belajar yang diperoleh siswa masih belum mencapai KKM yaitu 65. Berdasarkan ulangan harian pada mata pelajaran IPS dari 24 siswa hanya 9 siswa yang nilainya diatas KKM sedangkan 15 siswa nilainya masih dibawah KKM. Dengan demikian kurang dari 50% siswa telah mencapai diatas KKM yang telah ditentukan. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir mendalam seseorang mengenai hal atau masalah dengan menanganinya secara terampil dan masuk akal dan mengambil keputusan yang dapat dipercaya.

Wali kelas III SDN Kebondalem 01 Batang, menyatakan bahwa mata pelajaran IPS untuk siswa kelas III SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit, sehingga peserta didik menguasai materi dengan hafalan saja hal ini membuat siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi. Selain itu, siswa selalu beranggapan bahwa pembelajaran IPS adalah pelajaran yang monoton dan membosankan karena guru hanya berpusat pada buku pelajaran dan tidak mengembangkan bahan ajar lain sebagai media pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang berulang-ulang yaitu model pembelajaran ceramah, terkadang membuat siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan, sebab siswa dituntut untuk berpikir abstrak. Hal tersebut tidak sesuai dengan usia belajar siswa SD kelas III yang cara belajarnya masih pada tahap belajar konkrit.

Pembelajaran IPS berpijak pada aktivitas yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan autentik (Astuti, 2017). Namun dilapangan pembelajaran IPS pada umumnya merujuk dengan menggunakan model pembelajaran yang monoton. Dalam hal tersebut guru kurang memperhatikan, apakah siswanya belum atau telah memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Realitanya hasil belajar siswa belum menunjukkan hasil yang diinginkan. Masih rendahnya tingkat penguasaan dan penggunaan model pembelajaran yang kurang maksimal menjadi salah satu penyebab kurang tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pelajaran IPS yang dianggapnya merupakan pelajaran yang monoton dan membosankan. Ketidaktepatan penggunaan model pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat menjadikan siswa kurang aktif untuk mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini, maka guru harus dapat mengelola kelas dan menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, agar pembelajaran yang dirancang menjadikan siswa tidak merasa bosan dan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya upaya untuk menemukan solusi pemecahan masalah. Dalam hal menanggulangi permasalahan belajar dibutuhkan dorongan dan inspirasi untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif dan menciptakan situasi baru yang menyenangkan yaitu suatu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Supaya tindakan lebih efektif, pada saat proses pembelajaran didukung strategi pembelajaran yang inovatif dan perencanaan pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual.

Rober B. Taylor dalam Huda (2014 :303) menyatakan bahwa metode pembelajaran *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Sedangkan pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengkaitkan antara materi

yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya (Komalasari, 2014 : 7).

Peneliti memilih menerapkan model pembelajaran *scramble* yang divariasikan dengan pembelajaran kontekstual sebagai inovasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar sehingga terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis yang cukup berarti dan hasil belajar yang optimal pada peserta didik. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir mendalam seseorang mengenai hal atau masalah dengan menanganinya secara terampil dan masuk akal dan mengambil keputusan yang dapat dipercaya. Ennis dalam Komalasari (2014 : 266) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kritis dikelompokkan ke dalam 5 indikator yaitu : (a) Memberikan penjelasan sederhana yang berisi memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi dan pertanyaan yang menantang, (b) Membangun keterampilan dasar, yang terdiri atas mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber, mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi, (c) Menyimpulkan, terdiri atas membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi, membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi, membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan, (d) Memberikan penjelasan lanjut yaitu mengidentifikasi asumsi, (e) Mengatur strategi dan taktik yaitu memutuskan suatu tindakan. Indikator-indikator tersebut menjadi dasar dalam menilai kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kebondalem 01 Batang yang berada di desa Kebondalem Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang. Pelaksanaan penelitian pada semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017 selama tiga hari yaitu pada tanggal 3-5 Mei 2017 di kelas III.

Penelitian ini bertujuan agar kemampuan berpikir kritis IPS siswa setelah diberi model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual tuntas diatas KKM yaitu ≥ 65 dan lebih baik dari sebelumnya, dan ada korelasi nilai karakter kreatif dan kerjasama terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Maka variabel penelitian yang diambil yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), (Sugiyono, 2015: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini berupa nilai karakter komunikatif dan kreatif yang muncul selama pembelajaran model *scramble* berbasis kontekstual. Nilai karakter kreatif sebagai (x_1) dan nilai karakter kerjasama sebagai (x_2). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena terdapat variabel bebas (Sugiyono, 2015 : 61). Variabel terikat dalam penelitian ini berupa kemampuan berpikir kritis siswa yaitu Kemampuan berpikir kritis IPS siswa yang dikenai model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Kebondalem 01 Batang yang berjumlah 24 siswa terdiri dari 11 laki-laki dan 13 perempuan. Berdasarkan jumlah populasi dan sampel yang sama maka teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh atau sensus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi, observasi dan tes. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nama dan data nilai ulangan siswa serta dokumentasi foto pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama penelitian. Pada metode observasi menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pengamatan, observasi ini digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dan untuk mengetahui nilai karakter pada siswa saat pembelajaran. Sedangkan dalam metode tes menggunakan tes prestasi, yaitu *pretest* dan *posttest* yang berbentuk soal uraian yang digunakan dalam mengukur kemampuan berpikir kritis IPS siswa. Adapun dalam menentukan instrumen dengan langkah-langkah sebagai berikut : (a) tahapan persiapan, meliputi pembatasan materi yang akan diujikan, menentukan alokasi waktu, membuat soal dengan kisi-kisi soal yang telah ditentukan beserta kunci jawaban soalnya; (b) tahap pelaksanaan, setelah persiapan yaitu dilakukan pembuatan perangkat uji coba maka dapat dilakukan uji coba instrumen dan (c) tahap analisis, setelah melaksanakan uji coba, maka diadakan analisis uji coba yang meliputi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah dengan *Pre-Eksperimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Analisis data merupakan suatu cara untuk mengolah data hasil penelitian guna memperoleh kesimpulan. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan untuk menganalisis perolehan data hasil belajar siswa SD Negeri Kebondalem 01 Batang pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan

model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual. Analisis data awal yang dilakukan yaitu menganalisis hasil uji coba instrumen dengan menghitung uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, dan uji taraf kesukaran soal. Setelah melakukan *pretest* dan *posttest* maka analisis data akhir yaitu menghitung uji normalitas awal yang didapat dari nilai *pretest* dan uji normalitas akhir yang didapat dari nilai *posttest*. Kemudian menghitung uji hipotesis yaitu uji ketuntasan kemampuan berpikir kritis yang digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa dalam menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual tuntas diatas KKM sebesar 65, uji banding kemampuan berpikir kritis yang digunakan mengetahui rata-rata kemampuan berpikir kritis IPS siswa yang diberikan model *scramble* berbasis kontekstual lebih baik dari sebelum diberikan perlakuan, dan uji korelasi ganda untuk mengetahui hubungan nilai karakter kreatif dan kerjasama terhadap kemampuan berpikir kritis siswa yaitu menggunakan.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian kelas III SD Negeri Kebondalem 01 Batang mengenai materi sejarah uang yang diperoleh kemudian dianalisis. Namun sebelumnya dilakukan analisis data awal dengan menghitung instrumen soal yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Setelah membuat instrumen uji coba berupa 20 butir soal uraian, soal tersebut diujikan pada kelas IV yang telah mendapat materi sejarah uang pada kelas III, selanjutnya dihitung validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Jumlah soal yang memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda sebanyak 15 butir soal uraian dan 5 butir lainnya tidak digunakan dalam penelitian.

Dalam mengolah sejauh mana hasil belajar siswa baik sebelum *pretest* (diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan), pengambilan data diambil dari hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 67 sedangkan nilai terendah yaitu 35 dengan nilai rata-rata yaitu 49,17. Ketuntasan pada *pretest* yaitu hanya 1 siswa sedangkan 23 siswa tidak tuntas. Data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1
Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	67	92
Nilai Terendah	35	67
Rata-Rata	49,17	79,83
Siswa tuntas	1	24

Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai pada *pretest* masih rendah dan belum mencapai KKM yaitu 65. Pada hasil belajar *posttest* nilai tertinggi yaitu 92 sedangkan nilai terendah yaitu 67 dengan nilai rata-rata sebesar 79,83. Dari hasil *posttest* menunjukkan bahwa seluruh siswa tuntas dan memenuhi KKM. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual mengalami kenaikan, perbandingan tersebut dapat dilihat pada nilai *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan sedangkan pada *posttest* setelah diberikan perlakuan.

Tahap awal setelah penelitian yaitu melakukan uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui sampel berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas awal dilakukan pada hasil *pretest*. Peneliti menggunakan uji *liliefors* untuk menguji kenormalan distribusi sampel. Hasil perhitungan diperoleh data dengan $n = 24$ dan taraf $\alpha = 5\%$ memiliki $L_{tabel} > L_{hitung}$ yaitu $0,1730 > 0,094$ maka H_0 di terima sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* berasal dari sampel yang berdistribusi normal. Sedangkan pada uji normalitas akhir dilakukan pada hasil *posttest* setelah menggunakan model *Scramble* berbasis kontekstual. Hasil perhitungan diperoleh data dengan $n = 24$ dan taraf $\alpha = 5\%$ memiliki $L_{tabel} > L_{hitung}$ yaitu $0,1730 > 0,097$ maka H_0 di terima sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

Uji hipotesis pertama dilakukan dengan menguji ketuntasan kemampuan berpikir kritis atau uji KKM. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji pihak kiri dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 65 pada mata pelajaran IPS. Peneliti menggunakan *t-test* (uji pihak kiri) untuk menghitung nilai *posttest* siswa, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2
Uji Ketuntasan Kemampuan Berpikir Kritis

Keterangan	Nilai
\bar{x}	79,833
μ_0	65
N	24
S	6,687
t_{hitung}	10,866
t_{tabel}	1,714

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil pembelajaran menggunakan model *scramble* berbasis kontekstual nilai rata-rata 79,833, taraf nyata 5%, $t_{hitung} = 10,866$ dan $t_{tabel} = 1,714$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa model *scramble* berbasis kontekstual efektif terhadap kemampuan berpikir kritis IPS dan tuntas dengan mencapai KKM yaitu 65.

Hasil hipotesis kedua yaitu membandingkan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum menggunakan model *scramble* berbasis kontekstual. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3
Uji Banding Kemampuan Berpikir Kritis

Keterangan	Pretest	Posttest
\bar{x}	49,167	79,8333
N	24	24
S		8,00362
t_{hitung}		13,273
t_{tabel}		1,680

Berdasarkan tabel 3 nilai rata-rata yaitu 49,167 $n = 24$, dan sesudah menggunakan model *scramble* berbasis kontekstual menghasilkan nilai rata-rata 79,833. Dari nilai rata-rata tersebut diperoleh $t_{hitung} = 13,273$ dan $t_{tabel} = 1,680$, Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis IPS siswa dengan menggunakan model *scramble* berbasis kontekstual lebih baik dari kemampuan berpikir kritis IPS siswa dengan menggunakan model *scramble* berbasis kontekstual.

Uji hipotesis ketiga yaitu menemukan hubungan karakter kreatif dan kerjasama terhadap kemampuan berpikir kritis IPS. Peneliti mengamati nilai karakter kreatif dan kerjasama dengan masing-masing 10 indikator yang telah ditentukan pada saat proses pembelajaran menggunakan model *scramble* berbasis kontekstual. Indikator nilai karakter kreatif dalam penelitian ini yaitu : 1) Memahami permasalahan soal/pertanyaan, 2) Memiliki rasa ingin tahu (mengajukan pertanyaan), 3) Mengatur strategi untuk menyelesaikan permasalahan, 4) Menjawab pertanyaan dengan baik, 5) Memiliki alternatif dalam menyelesaikan masalah, 6) Memilih strategi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan tanpa ragu, 7) Menanggapi pertanyaan yang diajukan dengan memberi jawaban yang tepat, 8) Menulis hasil kerja kelompok dengan rapi dan benar, 9) Lengkap dan rapi dalam memaparkan hasil kerja kelompok, 10) Lancar dalam mengemukakan ide secara lisan/ tulisan. Hasil pengamatan nilai karakter tercantum dalam diagram 1 berikut :

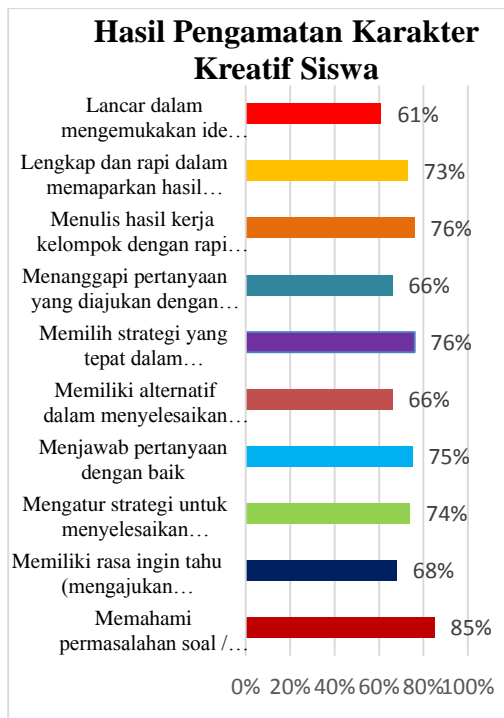


Diagram 1. Hasil Pengamatan Karakter Kreatif

Indikator nilai karakter kerjasama dalam penelitian ini yaitu : 1) Kesiapan bekerjasama dengan anggota kelompok dalam memecahkan masalah, 2) Membagi tugas dengan temannya saat berdiskusi, 3) Mengemukakan ide / pendapat dalam kelompok, 4) Menerima ide / pendapat lain dari anggota kelompok, 5) Menggabungkan ide dengan anggota kelompok pada saat penerapan model *scramble*, 6) Menghargai pendapat dari kelompok lain, 7) Memanfaatkan waktu yang tersedia dalam menyelesaikan permasalahan, 8) Bekerjasama dengan anggota kelompok untuk mendapatkan nilai terbaik, 9) Memusatkan perhatian pada diskusi kelompok, 10) Mendorong anggota lain untuk bekerjasama demi mencapai tujuan bersama. Hasil pengamatan dalam karakter kerjasama dapat dilihat selengkapnya tercantum dalam diagram 2.

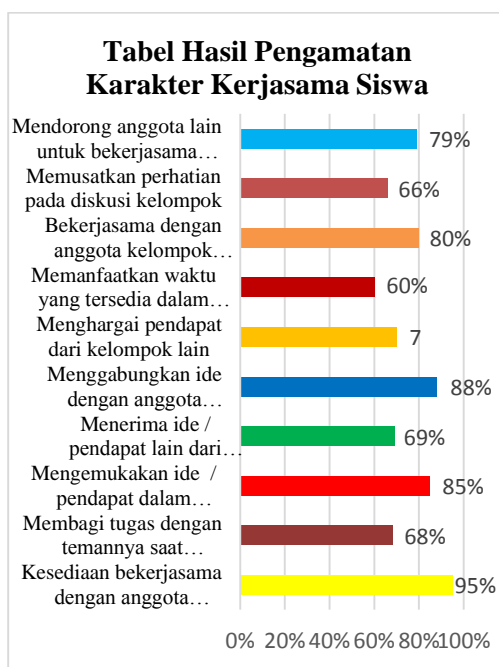


Diagram 2. Hasil Pengamatan Karakter Kerjasama.

Hasil akhir dari penilaian karakter kreatif dan kerjasama dilakukan perhitungan uji korelasi terhadap kemampuan berpikir kritis IPS, dengan perolehan data sebagai berikut.

Tabel 4
Uji Korelasi Kreatif dan Kerjasama terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

Keterangan	Nilai
r_{yx1}	0,27124
r_{yx2}	0,24027
r_{x2x1}	0,9308
R_{yx1x2}	0,2733
F _{hitung}	8,469
F _{tabel}	3,470

Pada perhitungan uji korelasi ganda diperoleh $F_{hitung} = 8,469$ dengan $F_{tabel} = 3,47$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$, maka $F_{hitung} > F_{tabel}$, sehingga koefisiensi korelasi ganda yang ditemukan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara karakter kreatif dan kerjasama terhadap kemampuan berpikir kritis.

Piaget dalam (Suyono dan Hariyanto, 2014 : 85) pada kelas III SD ternasuk dalam tahap operasional konkret yaitu pada kurun waktu ini pikiran logis anak mulai berkembang. Anak yang sudah mampu berpikir secara konkret, juga sudah menguasai pembelajaran penting, bahwa ciri yang ditangkap oleh panca indra seperti besar dan bentuk sesuatu. Anak telah dapat melakukan klasifikasi, pengelompokan, dan pengaturan masalah tetapi ia belum sepenuhnya dari adanya prinsip-prinsip yang terkandung didalamnya. Dalam penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengamati tahapan belajar siswa kelas III sesuai dengan teori belajar kognitivisme yaitu saat siswa mengerjakan soal *posttest* yang telah dikenai model pembelajaran *scramble*, kemampuan berpikir kritis anak meningkat. Dalam kemampuan berpikir kritis terdapat indikator memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberi penjelasan lanjut serta mengatur strategi dan taktik, indikator tersebut sama dengan klasifikasi tahapan belajar kognitivisme pada tahapan belajar konkret operasional. Jadi siswa kelas III SDN Kebondalem 01 Batang sudah mulai berfikir secara operasi konkret.

Hasil penelitian ini menguatkan beberapa hasil penelitian yang ditemukan belakangan ini, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Artini (2013) dan Iryanti, Badruzzaman dan Sumardi (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPS. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memberikan peluang pada siswa untuk aktif mengkonstruksikan pengetahuan IPS mereka dengan pemberian konsep-konsep materi yang dapat diingat dan dipahami dengan menyenangkan dalam kelompok belajar yang menuntut kerja sama, kekompakkan dan efisien waktu untuk menyelesaikannya. Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis mahasiswa (Redhana, 2013).

Uraian di atas memberikan gambaran bahwa efektivitas dalam penelitian ini adalah keberhasilan dalam menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual dengan nilai karakter kerjasama dan kreatif akan mempengaruhi kemampuan berpikir kritis IPS siswa. Berdasarkan perhitungan analisis hasil penelitian diperoleh bahwa model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual efektif terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas III SDN Kebondalem 01 Batang.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual efektif terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas III SDN Kebondalem 01 Batang. Hal tersebut dicapai dengan 1) Hasil kemampuan berpikir kritis IPS siswa tuntas menggunakan model *scramble* berbasis kontekstual dengan $t_{hitung} = 10,866 > t_{tabel} = 1,714$, hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa tuntas mencapai KKM 65 dengan rata-rata 79,833. 2) Kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS juga lebih baik setelah menggunakan model *scramble* berbasis kontekstual dengan hasil perhitungan $t_{hitung} = 13,273 > t_{tabel} = 1,68$. 3) Terdapat korelasi antara nilai karakter kreatif dan kerjasama terhadap kemampuan berpikir kritis IPS yang muncul saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual dengan hasil perhitungan $F_{hitung} = 8,469 > F_{tabel} = 3,47$.

Setelah diketahui bahwa model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual efektif terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa, maka saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu : 1) Penerapan model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual membutuhkan manajemen waktu dan pengelolaan kelas yang baik sehingga diperlukan perencanaan pembelajaran yang tepat dan matang agar penggunaan waktu dalam pembelajaran dapat lebih efektif. 2) Model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual dapat dijadikan referensi sebagai model pembelajaran untuk mata pelajaran lain disertai media pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. 3) Guru sebaiknya selalu menambah wawasan sehingga dapat memfasilitasi siswa agar menguasai konsep pembelajaran lebih bervariasi dan kreatif dalam memilih metode dan media pembelajaran. 4) Untuk penelitian selanjutnya hendaknya mengikutsertakan model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual dengan media lainnya yang lebih menarik lagi dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ardiyanti, Yusi. 2016. Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Kunci Determinasi . Jurnal Pendidikan Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 5, No. 2, Oktober 2016 ISSN: 2303-288X.
- Artini, Anak Agung Ayu Sri Vidya. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten KOMPIANG Sujana Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014. E-Journal PGSD Undiksha, Vol: 2 No: 1 Tahun 2014.
- Astuti, Ni Kd. Widi, I Kt. Gading , Dw. Nym. Sudana. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Vol: 5 No: 2.
- Aryana, I. B. P. 2009. Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pembelajaran. Singaraja: UNDIKSHA
- Citrasmi, Ni Wyn, I Nym. Wirya, I Md. Tegeh. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA di SD. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 4 No: 1.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran : Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Aditama
- Ramadani, Ni Km Triana, Ni Wyn Arini, I Nymn Arcana. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1
- Redhana, I Wayan. 2013. Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kritis. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Universitas Pendidikan Ganesha, Jilid 46, Nomor 1, April 2013, hlm.76-8.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya