



Motivasi dan Hasil Belajar IPA dalam Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Kartu Pertanyaan

*Ni Ketut Mira Adnyani¹, Ketut Pudjawan², I Gusti Ngurah Japa³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

²Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

ARTICLE INFO

Article history:

1 Maret 2020 Received in

revised form

30 Maret 2020

Accepted 11 April 2020

Available online 15

Mei 2020

Kata Kunci:

scramble, motivasi, hasil belajar IPA

Keywords:

Scramble, Motivation, Learning Achievement of Science Subject

ABSTRAK

Siswanya dalam kegiatan pembelajaran hanya menerima saja materi yang diajarkan oleh guru, tanpa memahami permasalahan maupun menyelidiki permasalahan untuk menemukan jawabannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 156 orang siswa yang merupakan seluruh kelas V. Sedangkan sampel penelitian berjumlah 27 orang kelas V SD Negeri 1 Banjar Tegal sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V SD Negeri 1 Baktiseraga sebagai kelompok kontrol berjumlah 26 orang dipilih dengan menggunakan teknik *random sampling*. Pengumpulan data variabel motivasi belajar menggunakan kuesioner motivasi belajar dan variabel hasil belajar IPA menggunakan tes pilihan ganda. Hipotesis pada penelitian ini diuji dengan menggunakan teknik analisis multivarians

(Manova). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat yang signifikan pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar ($F=62,487$, dengan Sig. $< 0,05$); 2) terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap hasil belajar IPA ($F= 18,344$, dengan Sig. $< 0,05$); 3) secara simultan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA ($F= 30,964$, dengan Sig. $< 0,05$). Jadi, dengan adanya model pembelajaran *Scramble* mempengaruhi hasil belajar dan motivasi belajar.

ABSTRACT

Students in learning activities only accept material taught by the teacher without understanding the problem or investigate the problem to find the answer. This research aimed at determining the effect of the Scramble aided question cards on the motivation and learning outcomes on fifth grade students in natural science. The population in this research was 156 students and all of them was on fifth grade. While the research sample consisted of 27 students on fifth grade students at SD Negeri 1 Banjar Tegal as an experimental group and grade fifth grade students of SD Negeri 1 Baktiseraga as a control group which totalled 26 students were selected by using the random sampling technique. Data collection of learning motivation variables used learning motivation questionnaires and science learning outcome variables used multiple choice tests. The hypothesis in this research was tested by using multivariate analysis techniques (Manova). The results showed that: 1) there was a significant effect on the Scramble learning model aided by question cards on learning motivation ($F = 62.487$, with Sig. <0.05); 2) there was a significant influence on the Scramble learning model aided by question cards on the learning outcomes of natural sciences ($F = 18,344$, with Sig. <0.05); 3) simultaneously there was a significant effect of Scramble learning model on learning motivation and natural science learning outcomes ($F = 30,964$, with Sig. < 0.05). So, the scramble learning model had an effect in learning outcomes and learning motivation.

1. Pendahuluan

Dunia pendidikan selalu mendapat sorotan tajam terkait dengan tuntutan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang dapat memberikan dampak terkait dengan pendidikan. Sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan dapat mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang berkembang saat ini. Pembangunan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan hendaknya dapat memberikan dampak terkait dengan pendidikan kearah yang lebih baik. Pendidikan adalah hak semua anak. Sehingga pendidikan dianggap sebagai sebuah hak asasi manusia yang menjadikan secara bebas dapat dimiliki oleh semua anak (Wisudawati,dkk 2019).

Melalui pendidikan peserta didik disediakan berbagai kesempatan belajar dalam upaya peningkatan pendidikan baik bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap maupun keperluan dirinya dengan kehidupan masyarakat. Untuk itu, pendidikan pada saat ini harus mencerminkan pada empat pilar pendidikan yang terdiri dari: (1) *learning to know* dimana dalam pendidikan program guru yang dibelajarkan kepada peserta didik dapat mengembangkan penguasaan pengetahuan dalam siswa dalam belajar; (2) *learning to do* dalam pendidikan tidak hanya sekedar mengetahui, tetapi sebagai seorang guru dapat mengajak peserta didik dalam melakukan sesuatu sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang bermakna bagi kehidupan; (3) *learning to be* pembelajaran dapat memberikan motivasi sehingga memberikan orientasi hidupnya ke masa depan; (4) *learning to live together* pembelajaran tidak cukup hanya diberikan keterampilan untuk diri sendiri, sebagai bekal untuk mampu berperan dalam lingkungan bermasyarakat (Wiandariyani, dkk., 2011). Dengan demikian pendidikan saat ini harus membekali peserta didik baik pengetahuan kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai mencerminkan ke empat pilar pendidikan tersebut, yang tidak semata-mata penguasaan pada aspek pendidikan.

Untuk mencapai tujuan tersebut, berbagai usaha telah dilakukan oleh pemerintah untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan, yaitu: (1) dengan melakukan penyempurnaan kurikulum, (2) melakukan penataran terkait sistem pendidikan pembelajaran, (3) penyediaan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan pembelajaran, (4) penyediaan bahan ajar serta buku referensi yang menunjang kegiatan belajar, (5) adanya kegiatan kelompok kerja guru sering disingkat dengan (KKG). Dalam penyempurnaan kurikulum di Indonesia telah disempurnakan menjadi kurikulum 2013 (K-13). Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik baik kemampuan sikap religius, sikap social, intelektual, sikap peduli dan partisipasi aktif di dalam membangun kehidupan berbangsa serta bermasyarakat yang lebih baik.

Dalam pembelajaran Kurikulum 2013 menggunakan tematik integratif. Tematik integratif adalah pokok bahasan pelajaran dipadukan berdasarkan tema dengan menggabungkan beberapa pelajaran menjadi satu (Kristiantari, 2014). Salah satu mata pelajaran yang dipadukan dan dimuat dalam kurikulum 2013 adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Wisudawati, dkk. (2019) IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) serta hubungan sebab akibatnya. Salah satu tujuan mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006 bahwa agar peserta didik memiliki kemampuan didalam mengembangkan pengetahuan, rasa ingin tahu, sikap positif serta keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupannya. Dengan demikian, mata pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik dalam mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek dalam pengembangan di dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan pencacatan dokumen yang dilakukan di SD Gugus XIII Kecamatan Buleleng yang dilakukan pada tanggal 18-20 Oktober 2019 dengan guru kelas V di SD Gugus XIII Kecamatan Buleleng. Hasil yang diperoleh sebagai berikut.

Pertama, berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan proses pembelajaran IPA di Kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng masih didominasi oleh guru. Dimana dalam pembelajaran IPA guru menggunakan metode pembelajaran berupa metode tanya jawab dan memberikan ceramah berupa mentransfer begitu saja apa-apa yang diuraikan dalam buku siswa sehingga dalam pembelajaran masih berpusat kepada guru (*teacher center*), guru hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar tanpa memanfaatkan sumber belajar yang lainnya, guru jarang menggunakan media saat proses pembelajaran, dan dalam mengajar guru jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyenangkan.

Sedangkan dari siswanya dalam kegiatan pembelajaran hanya menerima saja materi yang diajarkan oleh guru, tanpa memahami permasalahan maupun menyelidiki permasalahan tersebut untuk menemukan jawabannya. Kecenderungan itu membuktikan bahwa siswa hanya menerima materi yang diberikan sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif. Proses pembelajaran akan menjadi membosankan sehingga akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.

Kedua, berdasarkan hasil wawancara bersama sebagian besar guru kelas V di Gugus XIII Kecamatan Buleleng diperoleh hasil dimana masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA, siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran, siswa kurang berkonsentrasi dalam menerima pembelajaran, siswa sering terlambat masuk ke kelas ketika jam pelajaran sudah dimulai.

Ketiga, berdasarkan pencatatan dokumentasi terkait dengan nilai pengetahuan IPA, maka diperoleh bahwa data hasil belajar Ulangan Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPA pada siswa kelas V di Gugus XIII Kecamatan Buleleng masih rendah atau di bawah KKM. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 01.

Tabel 01. Data Hasil Belajar UTS IPA Siswa Kelas V Semester I di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020

No.	Nama Sekolah	Kelas	KKM	Siswa yang sudah mencapai KKM		Siswa yang belum mencapai KKM	
				Tuntas	Persentase (%)	Tidak Tuntas	Persentase (%)
1	SD N 1 Banjar Tegal	V	70	13	48%	14	52%
2	SD N 2 Banjar Tegal	V	75	7	50%	7	50%
3	SD N 3 Banjar Tegal	V	70	2	77%	10	83%
4	SD N 1 Baktiseraga	VA	70	10	38%	16	62%
		VB	70	9	35%	17	65%
5	SD Mutiara	VA	75	5	19%	21	81%
		VB	75	4	16%	21	84%

Berdasarkan tabel 01 di atas, dapat terlihat bahwa masih terdapat kesenjangan diantara harapan dengan kenyataan. Hal ini tersebut terlihat dari jumlah siswa yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa yang tuntas. Selain itu, dilihat dari persentase siswa yang tuntas yaitu 16% sampai 50%, yang jika dikategorikan masih rendah. Maka dengan demikian, hasil belajar IPA siswa kelas V pada Gugus XIII masih kategori kurang sehingga berdampak terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Maka perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran untuk mengatasi motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat, sebab dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah menerima pembelajaran dan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut dapat diterapkan model kooperatif tipe *Scramble*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah salah satu model permainan secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan. Suyatno (2009:72) menyatakan bahwa, "model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang disajikan dengan bentuk kartu dengan mencari pasangan jawaban dari pertanyaan yang jawabannya diacak". Selama proses pembelajaran dengan model *scramble* siswa melakukan diskusi kelompok atau berinteraksi dengan temannya dalam menemukan dan memahami konsep pembelajaran karena dengan berinteraksi siswa akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran di kelas (Sya'ban 2016). Maka dengan model *Scramble* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Pembelajaran kooperatif ini dapat merangsang aktivitas belajar, meningkatkan tingkat pencapaian dan meningkatkan motivasi, partisipasi kelas dan prestasi akademik siswa sehingga dalam belajar suasana belajar yang menyenangkan (Gull, 2015; Tran, 2014). Selanjutnya Saridewi, (2017) model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu strategi pembelajaran motivasional yang diyakini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam belajar.

Menurut Farida (2017) dalam menanggulangi permasalahan belajar dibutuhkan dorongan dan inspirasi untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan strategi pembelajaran inovatif dan

menciptakan situasi baru yang menyenangkan yaitu suatu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu yang dinilai efektif dan mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran IPA adalah model *Scramble*.

Selain itu, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPA diperlukan adanya pemanfaatan media pembelajaran. Arsyad (2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat dalam belajar. Dalam hal ini media yang digunakan adalah kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan adalah sarana agar siswa dapat secara aktif, berpikir kritis di dalam belajar dan secara inovatif dapat menemukan cara-cara atau pembuktian teori dalam pembelajaran. Media kartu pertanyaan ini sangat mudah dibuat oleh guru serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Ramadani, (2014) model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu pertanyaan dapat membantu siswa dalam menumbuhkan keaktifan dan keantusiasan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu pertanyaan membawa pengaruh positif terhadap proses belajar siswa yaitu peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan dasar penelitian yang sebelumnya yang telah dilakukan oleh Citrasmi, dkk, (2016), menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar. Selanjutnya Suryanta, dkk. (2014), menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar animasi. Selanjutnya Astriani (2019), menunjukkan bahwa menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar. Disamping penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran, sebagai seorang guru memiliki peranan penting dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang diperoleh siswa. Mc. Donald (dalam Sadiman, 2011) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" yang didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Tujuan yang diharapkan pendidikan khususnya di sekolah dasar adalah hasil belajar yang maksimal dengan adanya motivasi belajar siswa dalam belajar. Dengan demikian, motivasi belajar dan hasil belajar siswa dapat mencapai ketuntasan KKM. Dengan demikian menunjukkan keberhasilan siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilakukan suatu penelitian untuk membuktikan adanya pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020".

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng. Perbedaan penelitian yang sudah ada dengan dalam penelitian ini adalah dalam penelitian ini mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA. Sedangkan pada penelitian yang sudah ada hanya mengukur hasil belajarnya saja.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *posttest-only control-group desain*. Agung (2014:69) "populasi adalah keseluruhan subjek penelitian". Dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Gugus XIII Kecamatan Buleleng yakni sebanyak 156 orang, dengan rincian anggota populasi dalam penelitian dapat dilihat tabel 02 berikut.

Tabel 02. Data Jumlah Anggota Populasi Penelitian

No.	Nama Sekolah Dasar	Jumlah Siswa Kelas V
1	SD Negeri 1 Banjar Tegal	27
2	SD Negeri 2 Banjar Tegal	14
3	SD Negeri 3 Banjar Tegal	12
4	SD Negeri 1 Baktiseraga	52
5	SD Mutiara Singaraja	51
Jumlah total populasi		156

Dalam penelitian ini, sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *random sampling*. Sampel penelitian yang terpilih berdasarkan hasil pengundian yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Banjar Tegal sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 27 orang dan siswa kelas VA SD Negeri 1 Baktiseraga sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 26 orang. Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan dan tidak mendapat perlakuan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan dan variabel terikatnya adalah motivasi belajar dan hasil belajar IPA. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah non tes dan tes. Non tes untuk mengukur motivasi belajar siswa berupa pemberian kuesioner diakhir pembelajaran. Dengan indikator yang diukur untuk kuesioner motivasi belajar terdiri dari: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) tekun mengerjakan tugas terus menerus dalam waktu lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai, (3) ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa),(4) cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin,(5) adanya penghargaan dalam belajar, dan (6) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Sedangkan untuk data mengenai hasil belajar IPA dikumpulkan dengan memberikan tes pilihan ganda dengan Kompetensi Dasar (KD) yaitu: 3.6 menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penyusunan instrumen penelitian, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi. Kisi-kisi yang dibuat dengan berpedoman pada kurikulum 2013. Sebelum instrument digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji pakar terlebih dahulu, uji pakar dilakukan oleh dua orang pakar guna mendapat kualitas tes yang baik. Setelah selesai dilakukan *expert judgment* maka instrument diujicobakan ke lapangan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrument tersebut. Data uji validitas butir kuesioner motivasi belajar menggunakan rumus *Product Moment* dibantu dengan *Microsoft excel 2007* dan uji reliabilitas kuesioner belajar digunakan rumus *Alpha Cronback* karena datanya berbentuk politomi. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tentang motivasi berupa kuesioner yang berjumlah 50 pernyataan. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar berupa soal pilihan ganda berjumlah 30 soal. Tes tersebut diuji coba lapangan untuk mencari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Berdasarkan uji pakar dan uji lapangan, maka kuesioner motivasi belajar pernyataan yang valid sebanyak 30 butir pernyataan dan 20 butir pernyataan gugur, sedangkan butir soal tes hasil belajar IPA yang valid adalah 25 soal dan 5 soal gugur. Dengan demikian hasil tes uji coba diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui Uji-t dan Manova.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah a) terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng, b) terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng, c) secara simultan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng. Dalam pengujian hipotesis 1 dan 2 pada penelitian menggunakan Uji-T, sedangkan pengujian hipotesis 3 dilakukan dengan uji Manova. Perhitungan data menggunakan bantuan *SPSS 16.00 for windows* pada signifikansi 0,05.

3. Hasil dan pembahasan

Deskripsi data dikelompokkan menjadi 4, yaitu: (1) motivasi belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan, (2) hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan, (3) motivasi belajar siswa yang tidak dibelajarkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan, (4) hasil belajar IPA siswa yang tidak dibelajarkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan. Rangkuman statistik hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada Tabel 03

Tabel 03. Rangkuman Statistk Hasil Analisis Deskriptif

Data Statistik	A1		A2	
	Y1	Y2	Y1	Y2
N	27	27	26	26
Mean (X)	135,19	21,11	128,92	18,15
Median	135,00	22,00	129,00	18,00
Modus	135	20	129	16

Standar Deviasi (SD)	2,67	2,68	3,01	2,33
Skor Maksimal (X_{maks})	140	25	134	14
Skor Minimal (X_{minim})	130	15	123	23

Keterangan:

A_1Y_1 : Deskripsi data motivasi belajar siswa yang mengikuti model *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan

A_1Y_2 : Deskripsi data hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan

A_2Y_1 : Deskripsi data motivasi belajar yang mengikuti pembelajaran tidak mendapat perlakuan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan

A_2Y_2 : Deskripsi data hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran tidak mendapat perlakuan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan

Berdasarkan Tabel 03 diatas, dapat disimpulkan bahwa, (1) motivasi belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata yang diperoleh adalah 135,19, (2) hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata yang diperoleh adalah 21,11, (3) motivasi belajar siswa yang tidak dibelajarkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan berada pada kategori tinggi dengan rata-rata yang diperoleh adalah 128,92, (4) hasil belajar IPA siswa yang tidak dibelajarkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan berada pada kategori tinggi dengan rata-rata yang diperoleh adalah 18,15.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis terhadap sebaran data yang diperoleh, meliputi uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji korelasi antar variabel terikat. Normalitas sebaran data di uji dengan teknik *Kolmogrov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *SPSS 16.00 for windows* diperoleh hasil seperti yang disajikan pada Tabel 04.

Tabel 04. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar	A1Y1	.120	27	.200	.973	27	.679
	A2Y1	.202	26	.008	.939	26	.124
Hasil Belajar	A1Y2	.150	27	.122	.947	27	.182
	A2Y2	.152	26	.128	.957	26	.340

Berdasarkan Tabel 04 di atas, dapat dilihat bahwa semua variabel angka statistik *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05. Dengan demikian maka sebaran data berdistribusi normal. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Box's M* dengan bantuan *SPSS 16.00 for windows*. Hasil uji homogenitas menggunakan uji *Box's M* dapat dilihat pada Tabel 05.

Tabel 05. Hasil Analisis Uji *Box's* Homogenitas Matriks Varians

Box's M	1,842
F	0,588
df1	3
df2	4,9195
Sig	0.623

Uji homogenitas secara bersama-sama menggunakan bahwa harga *Box's M* sebesar 1,842 dengan menghasilkan angka signifikansi sebesar 0,623. Hasil analisis menunjukkan bahwa angka signifikansi dihasilkan menunjukkan nilai 0,05, maka disimpulkan bahwa matriks dari variabel dependen adalah

homogen, sehingga hipotesis menggunakan analisis Manova dapat dilanjutkan. Menguji korelasi antar variabel terikat dilakukan dengan menggunakan korelasi *Person's Product Moment* dimana dalam analisis yang dilakukan ini menggunakan bantuan *SPSS 16,00 for windows* pada taraf signifikansi 5%. Apabila taraf signifikansi (sig) pada hasil analisis menunjukkan nilai di atas 0,05 (sig > 0,05), maka dapat disimpulkan tidak ada korelasi antar variabel terikat maka uji hipotesis dilanjutkan dengan Manova. Hasil korelasi antar variabel terikat dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 06.

Tabel 06. Hasil Uji Korelasi Variabel Terikat antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA pada Kelas Eksperimen

Nilai r_{hitung} (<i>Person Correlation</i>)	Taraf Signifikansi (Sig)	Keputusan
0,005	0,520	Tidak Signifikan

Tabel 06 menunjukkan bahwa *person correlation* 0.005 dengan taraf signifikansi sebesar 0,520 atau lebih dari 0,05 (Sig > 0,05). Ini menunjukkan bahwa tidak ada korelasi antar variabel motivasi belajar dengan hasil belajar IPA pada kelas eksperimen. Sehingga, uji Manova layak untuk dilakukan.

Tabel 07. Hasil Uji Korelasi Variabel Terikat antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA pada Kelas Kontrol

Nilai r_{hitung} (<i>Person Correlation</i>)	Taraf Signifikansi (Sig)	Keputusan
0,052	0,385	Tidak Signifikan

Tabel 07 menunjukkan bahwa *person correlation* 0.052 dengan taraf signifikansi sebesar 0,385 atau lebih dari 0,05 (Sig > 0,05). Ini menunjukkan bahwa tidak ada korelasi antar variabel motivasi belajar dengan hasil belajar IPA pada kelas kontrol. Sehingga, uji Manova layak untuk dilakukan.. Uji hiptotesis ke-1 dan ke-2 dilakukan dengan analisis *test of between-subjects effects*. Sedangkan hipotesis ke-3 diuji dengan analisis multivariate (MANOVA). Hasil pengujian hipotesis 1 dan 2 dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows* disajikan pada Tabel 08.

Tabel 08. Hasil Uji Hipotesis 1 dan 2 dengan analisis varian *Test of Between-Subjects Effects*

Source	Dependent Variabel	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Motivasi Belajar	519.401	1	519.401	62.487	.000
	Hasil Belajar	115.836	1	115.836	18.344	.000

Pada Tabel 08 menunjukkan hasil motivasi belajar pada kolom Corrected Model sebesar 0.000 dan lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H0) ditolak dan hipotesis alternative (Ha) diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020. Sedangkan hasil hasil belajar IPA pada kolom Corrected Model sebesar 0.000 dan lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H0) ditolak dan hipotesis alternative (Ha) diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020. Selanjutnya hipotesis ke-3 diuji dengan analisis *Multivariate Analysis of Varians* (MANOVA) dengan bantuan *SPSS 16.00 for windows*. Hasil Pengujian hipotesis 3 tersaji pada Tabel 09.

Tabel 09. Hasil Analisis Uji Hipotesis 3 dengan uji analisis *Multivariat*

Multivariate Tests ^c						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	1.000	5.976E4 ^a	2.000	50.000	.000
	Wilks' Lambda	.000	5.976E4 ^a	2.000	50.000	.000
	Hotelling's Trace	2.390E3	5.976E4 ^a	2.000	50.000	.000
	Roy's Largest Root	2.390E3	5.976E4 ^a	2.000	50.000	.000
Kelas	Pillai's Trace	.553	30.964 ^a	2.000	50.000	.000
	Wilks' Lambda	.447	30.964 ^a	2.000	50.000	.000
	Hotelling's Trace	1.239	30.964 ^a	2.000	50.000	.000
	Roy's Largest Root	1.239	30.964 ^a	2.000	50.000	.000

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 09, nilai F hitung *Pillai's Trace* (F hitung = 30.964), *Hottelling's Trace* (F hitung = 30.964), *Roy Largest Root* (F hitung = 30.964), seluruhnya memiliki sig. sebesar 0.00. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa sig. lebih kecil dari 0.05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Jadi secara simultan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng. Berdasarkan pada hasil pengujian hipotesis yang telah diuraikan sebelumnya ketiga hipotesis yang diajukan pada penelitian ini berhasil menolak hipotesis nol, Berikut adalah rangkuman dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan.

Pengujian hipotesis pertama didapatkan F_{hitung} sebesar 62,487 dengan nilai $p = 0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol yang berbunyi Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020, ditolak dan hipotesis alternative diterima.

Skor rata-rata motivasi belajar siswa yang mengikuti model *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan adalah sebesar 135,1 lebih besar dibandingkan dengan siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan yaitu sebesar 128,92. Hal ini didapat menjadi pertimbangan guru agar menjadikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan sebagai salah satu model yang baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Perbedaan motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi karena perlakuan yang diberikan. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan sedangkan di kelas kontrol tidak menerapkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan. Hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian dilakukan, bahwa siswa sangat bersemangat, antusias siswa dalam belajar juga terlihat siswa secara bekerjasama dengan anggota kelompoknya untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, berbeda halnya dengan siswa yang pembelajaran dengan tidak mendapat perlakuan model *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan siswa nampak kurang semangat mengikuti pembelajaran dan terlihat dari siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Maka dengan itu, sebagai guru tidak hanya mengajar siswa tetapi dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Uno (2008) motivasi belajar sebagai suatu dorongan dasar yang dapat menggerakkan seseorang dalam bertindak laku. Dorongan ini berasal dari diri seseorang yang dapat menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan pada dalam dirinya. Sejalan dengan pendapat Hamdu dan Lisa (2011) motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seorang agar terdorong dalam bertindak melakukan sesuatu untuk mencapai hasil tujuan yang diharapkan. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain: (1) kondisi fisik dan psikis dari peserta didik; (2) kondisi lingkungan; (3) upaya seorang guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah; dan (4) pemberian reward juga dapat mempengaruhi motivasi belajar dari peserta didik.

Adanya perbedaan skor tersebut disebabkan oleh model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran permainan yang mendukung terciptanya suatu pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan segala potensinya yang dimiliki oleh masing-masing siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Saridewi, dkk. (2017) bahwa model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu strategi pembelajaran motivasional yang diyakini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam belajar. Selain model pembelajaran *Scramble*, agar pembelajaran lebih optimal dipadukan dengan media kartu pertanyaan. Media kartu pertanyaan adalah sarana agar siswa belajar secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar, berpikir kritis di dalam belajar secara inovatif. Dengan penggunaan kartu pertanyaan bertujuan untuk memudahkan siswa dalam berinteraksi dalam belajar sehingga melalui media ini dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil analisis dan temuan dalam penelitian ini yang sesuai dengan penelitian ini, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng.

Pengujian hipotesis kedua didapatkan F_{hitung} sebesar 18.344 dengan nilai $p = 0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol yang berbunyi Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020, ditolak dan hipotesis alternative diterima.

Skor rata-rata siswa yang dibelajarkan model *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan adalah 21,11. Sedangkan, siswa yang tidak dibelajarkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan memperoleh skor rata-rata 18,15. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada siswa yang tidak dibelajarkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan.

Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi karena perbedaan perlakuan yang diberikan. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan sedangkan pada kelas kontrol tidak menerapkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama, pada proses pembelajaran *Scramble* adalah model pembelajaran yang menyediakan kartu soal dan kartu jawaban yang diacak sehingga mendorong siswa untuk dapat memecahkan masalah sehingga menekankan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga dalam pembelajaran siswa diajak bermain sambil belajar. Tidak hanya itu, siswa dalam pembelajaran berkompetisi untuk maju dan siswa antusias dalam memecahkan masalah sehingga dalam kelompok siswa saling bekerjasama memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat dari penelitian Ramadani, dkk. (2014) model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan dapat membantu siswa dalam menumbuhkan keaktifan dan keantusiasan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menguatkan beberapa hasil penelitian yang ditemukan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Aritni (2014) Badruzzaman dan Sumardi (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPS. Dengan itu, model pembelajaran *Scramble* dapat memberikan peluang kepada siswa untuk aktif serta dapat mengkonstruksikan pengetahuan siswa di dalam mengaitkan konsep-konsep materi yang dapat diingat dan dipahami oleh siswa dengan menyenangkan dalam kelompok belajarnya juga dituntut kerjasama, kekompakan di dalam memecahkan soal.

Parveen (2012) dan Isik dan Tarim (2009) menemukan bahwa strategi pembelajaran kooperatif lebih unggul dari pembelajaran tradisional atau yang berpusat pada guru. Hal ini karena di dalam pembelajaran kooperatif ini melibatkan siswa secara aktif di dalam memecahkan masalah sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehingga siswa di dalam kelompok secara bekerjasama dan memiliki tanggung jawab terhadap segala sesuatu yang dikerjakan.

Faktor kedua, yang menyebabkan adanya perbedaan hasil belajar IPA adalah penggunaan media pembelajaran pada kelas eksperimen yaitu media kartu pertanyaan. Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang minat motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kelebihan dari media kartu pertanyaan adalah siswa dapat memecahkan masalah melalui soal yang ada pada kartu pertanyaan secara mandiri maupun berkelompok sehingga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah melalui kartu pertanyaan.

Penggunaan media dalam model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan membawa pengaruh positif terhadap proses belajar siswa yaitu peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Kelebihan dari model pembelajaran *Scramble*: 1) siswa dalam belajar sambil bermain, sehingga siswa secara dapat lebih santai dalam mengikuti pembelajaran, 2) dalam proses pembelajaran

materi yang diberikan di kelas akan lebih mengesankan dan sulit dilupakan, 3) menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan siswa dalam memecahkan masalah sehingga siswa bekerjasama dalam kelompok.

Berbeda dengan kelas yang tidak menggunakan mode model *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Dimana selama kegiatan pembelajaran guru cenderung lebih mendominasi kegiatan pembelajaran. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Rasana (2009) pembelajaran konvensional guru yang lebih aktif dikelas dan siswa menjadi pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selama kegiatan belajar siswa hanya mendengar penjelasan materi yang disampaikan oleh guru tanpa ada interaksi antar siswa, sehingga proses pembelajaran ini menjadi kurang bermakna dan menyenangkan serta akan berdampak pada skor hasil belajar IPA siswa yang rendah.

Hipotesis ketiga didapatkan hasil bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p=0,000<0,005$). Uji Manova tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi dan hasil belajar IPA.

Kriteria pengujian hipotesis yang digunakan adalah apabila $p<0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sebaliknya jika $p>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji hipotesis Manova diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi menunjukkan bahwa lebih kecil dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak. Oleh karena itu hipotesis nol yang menyatakan bahwa secara simultan tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020, ditolak dan hipotesis alternative diterima.

Model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan dan berorientasi pada peserta didik cenderung meningkatkan daya ingat siswa, karena siswa langsung merasakan dan mengerjakan. Sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Scramble* yaitu: (1) Buatlah kartu soal sesuai dengan materi bahan ajar, (2) Buat kartu jawaban dengan diacak, (3) Sajian materi, (4) membagi kartu soal pada kelompok dan kartu jawaban, (5) siswa berkelompok mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Model pembelajaran *Scramble* merupakan model pembelajaran yang inovatif menyenangkan dan berorientasi pada peserta didik (*student centered*). Hal ini diperkuat penelitian Putra, dkk. (2014) model pembelajaran *Scramble* sebagai sebuah pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik. Penerapan model ini dapat menimbulkan motivasi pada diri peserta didik sehingga secara tidak langsung dapat mempengaruhi proses belajar dari peserta didik. Sejalan dengan pendapat Murti, (2016) dengan model *Scramble* pembelajaran akan memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar secara mendalam melalui pengamatan secara nyata sehingga siswa tidak cepat bosan dan mengantuk dalam belajar karena dalam pembelajaran *Scramble* siswa dilibatkan secara penuh dan belajar akan menjadi menyenangkan dan bermakna sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru. Selain model pembelajaran pemilihan media juga sangat diperlukan salah satunya yaitu media kartu pertanyaan.

Penggunaan media kartu pertanyaan dalam pembelajaran IPA dalam model pembelajaran *Scramble* siswa menyelesaikan dengan menyusun pasangan dari konsep secara kreatif dengan menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga akan membentuk suatu jawaban. Dengan cara tersebut dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar IPA dan motivasi belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa, karena siswa akan lebih mudah mengingat informasi-informasi atau materi-materi yang dipelajari oleh siswa tersebut.

Hasil temuan yang diperoleh dilapangan menunjukkan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *Scramble*, siswa terlihat sangat aktif, siswa lebih memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan siswa antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan siswa saling bekerjasama dan kreatif dalam kelompok saat menyusun jawaban yang diacak yang harus disempurnakan menjadi jawaban yang benar kemudian dipasangkan dengan kartu pertanyaan pertanyaan. Dengan demikian ingatan serta pemahaman terhadap pembelajaran IPA menjadi bertahan lama. hal ini akan berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2018) dengan penelitian yang berjudul "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Model *Scramble* Siswa Kelas IIIB SDN Temmalebba" berdasarkan hasil penelitiannya motivasi dan hasil pembelajaran IPA di Kelas IIIB SDN Temmalebba dengan menerapkan model *scramble* dilakukan menunjukkan peningkatan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ernayanti (2016) dengan penelitian berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Pada siswa Kelas IV SD dengan hasil menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia. Penelitian selanjutnya dilakukan dengan Pertiwi (2017) dengan judul penelitian Pengaruh Model Problem Based Learning Bermuatan Budaya Lokal Terhadap Motivasi belajar dan hasil belajar IPS Kelas V SD Gugus XIII Kecamatan Tejakula.

Berbeda dengan dengan pembelajaran IPA yang tidak menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran lebih banyak siswa mendengar penjelasan guru karena guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini terlihat bahwa pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan bermakna sehingga kurang meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa, karena guru lebih banyak menyampaikan materi dan membuat siswa menjadi merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan efektif diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng.

4. Simpulan dan saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, *Uji Test Of Between-Subject Effects* didapatkan nilai signifikansi motivasi belajar pada kolom *Corrected Model* sebesar 0,000 dan lebih kecil dari 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Gugus XIII Kecamatan Buleleng; Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan untuk hipotesis 2 bahwa berdasarkan *Uji Test Of Between-Subject Effects* didapatkan nilai signifikansi hasil belajar IPA pada kolom *Corrected Model* sebesar 0,000 dan lebih kecil dari 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus XIII Kecamatan Buleleng; Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, didapatkan nilai signifikan *Pillai's, Wilk's Lambda, Hotteling's Trance, dan Roy's Largest Root* sebesar 0,000 dan lebih kecil 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa secara simultan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variabel penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan berkontribusi positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus XIII Kecamatan Buleleng. Beberapa saran terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) siswa hendaknya agar selalu terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan sehingga pengetahuan benar-benar dipahami dan melekat dalam ingatan siswa; 2) guru disarankan agar menciptakan suasana aktif dengan menggunakan pendekatan yang inovatif dan menekankan pada keaktifan siswa seperti menerapkan model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa di sekolah; 3) kepala sekolah disarankan agar dapat memfasilitasi rekan-rekan guru lainnya agar mampu menggunakan berbagai model pembelajaran yang bervariasi seperti menerapkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal; 4) bagi peneliti selanjutnya diharapkan memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan pada mata pelajaran IPA atau ilmu bidang lainnya sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang dilaksanakan.

Daftar Rujukan

- Agung, A. A. Gede. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Artini, Anak Agung Ayu Sri Vidya. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kaptan Kumpang Sujana Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014*. E-Journal PGSD Undiksha, Vol: 2 No: 1 Tahun 2014.
- Astriani, L Widi dan I Km Sudarma. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas V gugus II Kecamatan Kubutambahan. *Jurnal Pedagogik dan Pembelajaran*. Vol 2.
- Azizah, Nur. 2018. Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model *Scramble* Pada Siswa Kelas IIIB SDN 24 Temmalebba Kota Palopo.
- Citrasmi, Ni Wayan, I Nyoman Wirya, dan I. M. T. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA di SD Semarapura Tengah Kecamatan

- Klungkung. *E-Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–10.
- Ernayanti, Luh Gede Dita, I Nyoman Dantes, Desak Putu Parmiti. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD di Gugus III Tambora Kecamatan Melaya. *e-Journal PGSD Undiksha Singaraja*. Vol 4. No. 1.
- Farida, Umul, dkk. 2017. *Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri Kebondalem 01 Batang*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3). 192-199.
- Gull F., Shehzad S. 2015. Effects of Cooperative on Students academic Achievement. *Journal of Education and Learning*. Vol 9 (3).
- Hamdu, Ghullam dan Lisa Agustina. 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), (90-96).
- Isik, Dillek dan Tarim Kamuran. 2009. The Effects of Cooperative Learning Method Supported by Multiple Intellegence Theory of Turkish Elementary Study Mathematics achievement. *Education Research Insitute, Seoul National University, Seoul, Korea*.
- Murti, I. G. A. (2016). Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Gugus I Kecamatan Nusa Penida Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1).
- Pertiwi, Komang Ari, I Gusti Ngurah Japa, I Kadek Suartana. 2017. Pengaruh Model Problem Based Learning Bermuatan Budaya Lokal Terhadap Motivasi belajar dan hasil belajar IPS Kelas V SD Gugus XIII Kecamatan Tejakula. *e-Journal PGSD Undiksha*
- Putra Pande Adi, A.A. Gede Agung, dan N. M. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Permainan Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sangsit. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Ramadani, Ni Km Triana, N. W. A. dan I. N. A. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Desa Dauharu Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Saridewi, Ni Made Putri, dan N. N. K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD No. 3 Legian. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(3).
- Suryanta, I Made, Ida Bagus Gede Surya Abadi, I. A. S. A. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Seratus Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia
- Sya'ban, Veni Melia. 2016. Pengaruh Motede Scramble Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Parveen, Qaisara. 2012. Effect of Cooperative Learning on Achievement of Students in General Science at Secondary Level. *Internasional Education Studies* Vol. 5 No 2.
- Rasana, I Dewa Raka. 2009. Model-model Pembelajaran. Singaraja: Undiksha.
- Tran, Van Dat. 2014. The Effects of Cooperative Learning on the Academic Achievement and Knowledge Retention. *Internasional Journal of Higher Education*. Vol. 3. No. 2.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Teori Motivasi & Pengukuran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiandariyani, Ni Putu Yanti, Nyoman Dantes, dan T. R. P. (2011). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal, Kecamatan Buleleng. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(1).
- Widi, A. widi & E. S. (2019). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Wisudawati, Asih Widi dan Eka Sulistyowati. 2019. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Angkasa