

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD DI GUGUS V KECAMATAN BULELENG

Ni Nym. Widiantari¹, H. Syahrudin², I W. Widiana³

^{1,2,3}Jurusan PGSD, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

email: widi.tari@yahoo.co.id¹,syahrudin@yahoo.com²,
wayan_widiana@yahoo.co.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Rancangan penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), dengan desain *post test only control group desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng yang terdiri dari 5 SD dengan jumlah 145 siswa. Setelah dilakukan uji kesetaraan didapat dua sampel yang dianggap setara yaitu kelas IV SD No. 1 Sari Mekar (eksperimen) dan kelas IV SD No. 2 Sari Mekar (kontrol) dengan jumlah masing-masing 31 siswa dan 27 siswa. Sampel diambil dengan cara teknik *random sampling*. Data yang dikumpulkan adalah hasil belajar IPA yang dikumpulkan dengan tes objektif dengan jumlah 30 soal. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan uji *t independent* dengan sampel tidak berkorelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video dan model pembelajaran Konvensional ($t_{hitung} = 7,90$; $t_{tabel} = 2,00$) di mana rata-rata skor hasil belajar IPA kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video adalah 22,26 yang berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Konvensional adalah 13,56 yang berada pada kategori cukup. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA yang dicapai oleh kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Konvensional.

Kata Kunci: Model pembelajaran *Scramble*, media video, hasil belajar.

Abstract

This research was conducted to find out differences of the result in studying science between students who were taught by applying *scramble* teaching method with videos and students who were taught by applying conventional. Teaching method the framework of this research is quasi experiment with post test only control group design. The populations were fourth grade consist of 5 elementary schools and the amount of student used as samples were 145 students. After conducting equivalent test among the samples, there were two samples which were considered as equivalent. They are 31 fourth grade students of SD No. 1 Sari Mekar (experiment sample) and 27 students of SD No. 2 Sari Mekar (control sample). The samples were chosen randomly. The data obtained was the result in studying science that was collected by answering 30 questions of objective test. The data was analysis and using independent with non correlated samples. The result showed that there were differences in studying science between students who were taught by applying conventional teaching method (caused $t_{count} = 7,90$; $t_{table} = 2,00$) where the average result of students who were taught by applying *scramble* teaching method with videos was 22,26 which categorized as high level, meanwhile the average result of students who were taught by conventional

method was 13,56 which categorized as intermediate level. It can be concluded that students who were taught by applying scramble teaching method had higher score than students who were taught by conventional teaching method.

Keywords: Scramble teaching method, video as media, learning result.

PENDAHULUAN

Dalam menghadapi perkembangan di bidang ilmu pengetahuan teknologi dan seni sastra serta menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka pemerintah berupaya mencerdaskan kehidupan Bangsa Indonesia melalui pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 bab 2, pasal 3, tentang sistem pendidikan nasional yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kehidupan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU NO 20 THN 2003:6), untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, pemerintah berusaha semaksimal mungkin membenahi berbagai hal untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan. Berbagai inovasi dan program pendidikan juga telah dilaksanakan, antara lain peningkatan kualifikasi pendidikan, peningkatan mutu guru dan tenaga kependidikan melalui berbagai penelitian, seminar, bahan ajar, dan buku referensi lainnya, dan penyempurnaan kurikulum dari tahun ke tahun dari kurikulum 1994, CBSA (cara belajar siswa aktif), KBK (kurikulum berbasis kompetensi), dan kurikulum yang saat ini masih diterapkan yaitu kurikulum KTSP.

Sesuai dengan kurikulum KTSP menghendaki adanya perubahan dari proses pembelajaran yang cenderung pasif, teoritis, dan berpusat pada guru ke proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan produktif mengacu pada permasalahan kontekstual serta berpusat pada siswa. Dengan adanya KTSP, proses pembelajaran yang pada awalnya cenderung bersifat *teacher centered* akan digantikan dengan pembelajaran yang

bersifat *student centered*. Pembelajaran yang berpusat pada siswa memiliki ciri-ciri: (1) siswa aktif, (2) siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, (3) siswa menemukan, (4) siswa menyelesaikan masalah dalam kelompok. Jadi pembelajaran yang bersifat *student centered* menekankan pada keaktifan siswa didalam pembelajaran, siswa membangun, menemukan, dan menyelesaikan masalah dalam pembelajaran sedangkan guru hanya mendampingi dan memfasilitasi siswa dalam belajar.

Namun upaya yang dilakukan pemerintah di atas belum membuahkan hasil yang optimal dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Belum optimalnya mutu pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada setiap jenjang pendidikan. Hasil belajar merupakan hasil yang seseorang atau siswa peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar sangat penting dari proses pembelajaran di sekolah karena melalui hasil belajar yang diperoleh siswa akan tampak kualitas pembelajaran itu sudah berjalan dengan baik atau belum. Selanjutnya baik dan buruknya hasil belajar yang diperoleh siswa akan berdampak pada kualitas mutu pendidikan sebuah bangsa atau negara.

Seperti kenyataan sekarang ini hasil belajar yang diperoleh siswa dari beberapa mata pelajaran masih tergolong rendah, tidak terkecuali pada mata pelajaran IPA. Padahal mata pelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan salah satu mata pelajaran yang penting ditanamkan pada anak didik karena melalui pembelajaran IPA, siswa mampu bersifat ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Pembelajaran IPA memiliki fungsi yang fundamental dalam menimbulkan serta mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif, dan inovatif. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri,

karena pembelajaran IPA masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit, materi IPA banyak menggunakan rumus-rumus dan konsep yang cukup sulit dimengerti oleh siswa. Berdasarkan hasil studi dokumen dan wawancara pada daftar nilai ulangan tengah semester (UTS) siswa kelas IV semester satu di SD Gugus V Kecamatan Buleleng, khususnya pada mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa nilai ulangan tengah semester (UTS) yang diperoleh siswa berada di bawah KKM. Menurut guru bidang studi IPA kelas IV di Gugus V Kecamatan Buleleng yang juga merupakan wali kelas IV mereka mengatakan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi sebagai penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Adapun penyebabnya antara lain: (1) pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), (2) guru masih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga pengetahuan siswa tentang ilmu pengetahuan alam bersifat verbal, (3) pembelajaran di kelas yang masih menekankan pada keterampilan mengerjakan soal dan menyelesaikan soal hanya terpaku pada contoh penyelesaian yang diberikan oleh guru, (4) kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran seperti alat peraga tidak mencukupi, dan (5) saat proses pembelajaran guru jarang memperlihatkan fenomena nyata atau media yang berhubungan dengan materi yang dibahas.

Berdasarkan penyebab di atas, dapat dikatakan bahwa salah satu ciri dari model pembelajaran konvensional adalah *teacher centered*. *Teacher centered* menyebabkan siswa hanya membaca buku berdasarkan petunjuk guru. Ciri lain dari model pembelajaran konvensional menurut Degeng (dalam Sumarni 2011:29) adalah siswa sebagai penerima informasi secara pasif, siswa menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsikan sebagai bagian dari informasi dan keterampilan yang dimiliki yang sesuai dengan standar. Model konvensional merupakan model pembelajaran yang bisa dilakukan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Konsep yang diterima siswa hampir semuanya berasal dari apa kata guru. Model pembelajaran konvensional yang

bersifat tekstual menyebabkan siswa kurang mendapatkan pengalaman nyata. Pembelajaran yang bersifat tekstual menyebabkan penyampaian bahan terutama melalui kata-kata ataupun tulisan. Jenis penyampaian bahan ini kemampuannya rendah dalam mempersepsi bahan pembelajaran. Persepsi yang rendah menyebabkan ingatan tentang materi kurang bertahan lama. Ingatan yang kurang menyebabkan hasil belajar menjadi kurang.

Berdasarkan penjelasan di atas tentang model pembelajaran konvensional, tampak jelas bahwa model pembelajaran konvensional dilandasi oleh teori belajar behavioristik. Menurut teori behavioristik bahwa proses pembelajaran akan terjadi apabila ada stimulus sebagai *input* dan respons sebagai *output* (Thobroni dan Mustofa, 2011). *Input* yang dimaksud adalah stimulus atau rangsangan apa saja yang diberikan guru, dan sebagai *output* adalah berupa respon atau tanggapan yang diberikan siswa dari stimulus yang diberikan guru.

Dalam implementasinya pembelajaran menurut teori sangat mengutamakan peranan guru sebagai pemberi stimulus merupakan faktor yang sangat penting. Model pembelajaran konvensional memiliki langkah-langkah pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran tersebut dikemukakan oleh Putayasa (dalam Rasana 2009:20) yang menyatakan "penerapan model pembelajaran konvensional ditandai dengan penyajian pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari, dilanjutkan pemberian informasi oleh guru, tanya jawab, pemberian tugas oleh guru, pelaksanaan tugas oleh siswa sampai pada akhirnya guru merasa bahwa apa yang telah diajarkan dapat dimengerti oleh siswa". Langkah-langkah pembelajaran tersebut menyebabkan siswa tidak dapat mengkonstruksikan pengetahuan yang dimiliki.

Berdasarkan pemaparan di atas tentang permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru di lapangan, peneliti mencoba menginterpretasikan model pembelajaran dalam upaya mengoptimalkan proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar IPA. Model pembelajaran

tersebut adalah model pembelajaran *scramble*. Model pembelajaran *scramble* tampak seperti Model Pembelajaran *Word Square*, bedanya jawaban soal tidak dituliskan di dalam kotak-kotak jawaban, tetapi sudah dituliskan namun dengan susunan yang acak, siswa nanti bertugas mengkoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat/benar. Menurut Kokom Komalasari (dalam Iryanti 2012:2) berpendapat bahwa "model pembelajaran *scramble* yaitu model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep". Sedangkan menurut Suyatno (dalam Iryanti 2012:2) berpendapat bahwa "model pembelajaran *scramble* adalah suatu metode belajar yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Sehingga siswa dituntut berpikir kreatif dalam pembelajaran di dalam kelas, untuk dapat mengurutkan kata-kata dalam kunci jawaban menjadi kata yang logis".

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang menyediakan kartu soal dan kartu jawaban yang diacak nomornya yang dapat memudahkan siswa dalam mencari jawaban dan mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut, serta dapat mendorong siswa untuk dapat memecahkan masalah dengan cepat.

Menurut Sugiharti (2009:49) menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* memiliki langkah-langkah yaitu (1) buatlah kartu soal sesuai materi bahan ajar, (2) kemudian buat kartu jawaban dengan diacak nomornya, (3) Setelah itu sajikan materi, (4) membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok, (5) siswa berkelompok mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok.

Dilihat dari pengertian dan langkah-langkahnya, model pembelajaran *scramble* dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme.

Teori konstruktivisme ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai. Menurut teori konstruktivisme ini, suatu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut (Nur dalam Trianto 2007:14).

Model pembelajaran *scramble* akan semakin menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar dengan adanya bantuan media video pembelajaran. Media video pembelajaran merupakan jenis media audio/visual yang menyajikan pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori/aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dalam bentuk gambar dan suara. Video sebagai bahan pembelajaran tentunya memiliki karakteristik yang dimilikinya baik itu kelebihan maupun kekurangannya. Kelebihan dan kekurangan yang dimiliki bahan pembelajaran yang satu belum tentu sama dengan yang dimiliki oleh bahan belajar yang lain. Menurut Siddiq (2008:5-17) berpendapat bahwa kelebihan dari media video pembelajaran adalah sebagai berikut. (1) merupakan media gerak perpaduan gambar dan suara, (2) mampu mempengaruhi tingkah laku manusia melebihi media cetak, (3) dapat digunakan seketika, (4) dapat digunakan secara berulang, (5) dapat menyajikan materi yang secara fisik tidak dapat dibawa ke dalam kelas, (6) dapat menyajikan objek secara detail, (7) tidak memerlukan ruang gelap, (8) dapat menyajikan objek yang

berbahaya, (9) dapat diperlambat atau dipercepat, (10) dapat digunakan untuk klasikal ataupun individual. Media video pembelajaran disamping memiliki kelebihan, juga memiliki kekurangan. Kekurangan yang dimiliki media video pembelajaran sebagai berikut. (1) memerlukan dana yang relatif banyak/mahal, (2) memerlukan keahlian khusus, (3) sukar untuk direvisi, (4) memerlukan arus listrik.

Berdasarkan kelebihan yang dimiliki media video pembelajaran, media video pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting terutama dalam pembelajaran. Peranan media video pembelajaran menurut Mahadewi (2006:7) sebagai berikut. (1) dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami siswa, (3) metode pengajaran lebih bervariasi, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Berdasarkan pendapat tersebut, dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Apalagi penggunaan media pembelajaran ini digunakan pada mata pelajaran IPA. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai media penyampaian informasi pelajaran yang baik, sehingga digunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

Adapun implementasi Penerapan model pembelajaran *scrambel* berbantuan media videopada mata pelajaran IPA yaitu dengan tahapan atau langkah-langkah sebagai berikut. (1) guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah

pembelajaran, (2) guru memutarakan sebuah rekaman video yang sesuai dengan materi yang diajarkan, (3) guru menggali pengetahuan siswa melalui video yang diputarakan, (4) guru menyiapkan kartu soal yang telah dibuat untuk proses pembelajaran, (5) guru menyiapkan kartu jawaban dengan diacak nomornya sehingga anak dapat mencari jawaban yang tepat, (6) guru membagi siswa dalam kelompok kecil, (7) guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok, (8) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal dan mencari jawaban yang sesuai, (9) setiap perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya ke depan kelas dan kelompok lain memberikan tanggapan, (10) guru bersama siswa menyimpulkan inti materi yang telah dibahas.

Dalam uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* dapat digunakan untuk mengoptimalkan peningkatan hasil belajar IPA untuk itu peneliti berniat untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Semester Genap di Gugus V Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2012/2013".

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*kuasi experiment*) karena tidak semua variabel yang muncul dalam kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat. Desain Penelitian yang digunakan adalah *non equivalent post-test only control group design*, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	Treatment	Post-test
Eksperimen	X	O1
Kontrol	-	O2

(Sugiyono, 2008:112)

Keterangan:

E = kelompok eksperimen ,K = kelompok kontrol, O1 = *post-test* terhadap kelompok eksperimen , O2 = *post-test* terhadap kelompok kontrol , X= ada *treatment* (model pembelajaran *scramble* berbantuan media video).

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 145 orang. Populasi tersebut kemudian diuji kesetaraannya untuk menentukan sampel penelitian. Pemilihan sampel penelitian dilakukan secara undi dengan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV SD No. 1 Sari Mekar sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SD No. 2 Sari Mekar sebagai kelas kontrol. Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini ada dua yaitu model pembelajaran *scrambled* dan pembelajaran konvensional sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

Data penelitian bersumber dari perolehan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model

pembelajaran *scramble* berbantuan media video yang diukur melalui tes hasil belajar yang sudah melalui uji coba instrumen. Tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes objektif sebanyak 30 butir. Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

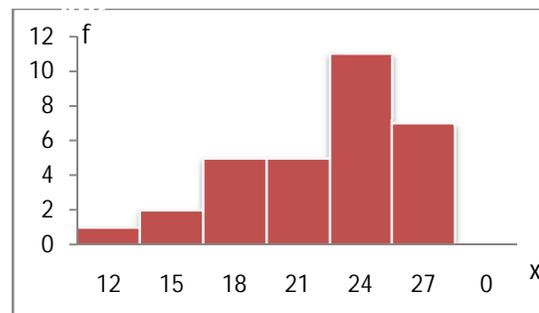
Data penelitian ini adalah skor hasil belajar siswa sebagai akibat dari pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Rekapitulasi perhitungan data hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Hasil Belajar Siswa

Data Statistik	Hasil Belajar	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	22,26	13,56
Median	23,19	13,19
Modus	23,49	12,7
Varians	16,21	19,41
Standar deviasi	4,03	4,40
Skor maksimum	27	23
Skor minimum	11	6
Rentangan	16	18

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa mean data hasil belajar kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video sebesar 22,26 lebih besar daripada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional sebesar 13,56.

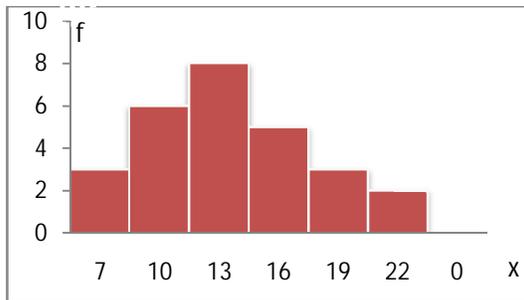
Data hasil belajar kelompok eksperimen dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video dapat disajikan ke dalam bentuk grafik histogram seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Histogram Data Hasil Post-test Kelompok Eksperimen

Sebaran data hasil belajar kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video menunjukkan bahwa $\text{mean} < \text{median} < \text{modus}$ yang artinya kurva berada pada juring negatif, sehingga sebagian besar skor cenderung tinggi.

Sedangkan data hasil belajar kelompok kontrol dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, dapat disajikan ke dalam bentuk grafik histogram seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Histogram Data Hasil *Post-test* kelompok kontrol

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji-t *Independent* dengan *Polled Varians*

Data	Kelompok	N	\bar{X}	s^2	t_{hitung}	t_{tabel}
Hasil Belajar	Eksperimen	31	22,26	16,21	7,90	2,00
	Kontrol	27	13,56	19,41		

Keterangan: N = jumlah data, \bar{X} = mean, s^2 = varians

Berdasarkan Tabel 3, hasil perhitungan uji-t, diperoleh t_{hitung} sebesar 7,90. Sedangkan, t_{tabel} dengan $db (31+27) - 2 = 56$ dan taraf signifikansi 5% adalah 2,00. Hal ini berarti, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_0 **ditolak** dan H_1 **diterima**. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Sebaran data hasil belajar kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional menunjukkan bahwa $\text{mean} > \text{median} > \text{modus}$ yang artinya kurva berada pada juring positif, sehingga sebagian besar skor cenderung rendah.

Kemudian dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran yang diterapkan. Namun sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu normalitas dan homogenitas. Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis diperoleh bahwa data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah normal dan varians kedua kelompok homogen. Untuk itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel *independent* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians*. Ringkasan hasil perhitungan uji-t antar kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 3.

Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini memaparkan hasil belajar IPA siswa baik pada kelompok yang belajar menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video maupun dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa yang dicapai dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video berbeda dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Secara deskriptif, kelompok yang belajar menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media

video memiliki skor rata-rata hasil belajar sebesar 22,26, sedangkan kelompok yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki skor rata-rata hasil belajar sebesar 13,56. Hal ini menunjukkan hasil belajar IPA siswa yang belajarmenggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video lebih tinggi daripada siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

Hasil uji-t terhadap hipotesis penelitian yang diajukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa antara kelompok yang belajar menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video dengan kelompok yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat terlihat berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa mempunyai nilai statistik $t_{hitung} = 7,90$ dan $t_{tabel}(db = \text{dan taraf signifikansi } 5\%) = 2,00$. Secara statistik hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* berbantuan media video dan model pembelajaran konvensional berbeda secara signifikan dalam pencapaian hasil belajar IPA siswa pada taraf signifikansi 5%.

Hasil penelitian ini telah membuktikan hipotesis yang diajukan, yaitu terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

Secara teoritis model pembelajaran *scramble* berbantuan media video lebih unggul dari pada model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *scramble* berbantuan media video dapat dipahami sebagai pembelajaran yang berpusat pada pebelajar (*student centered*) dengan guru berperan sebagai moderator dan fasilitator (mediator) sedangkan siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui belajar berkelompok untuk mendapatkan pengetahuan secara langsung, cara belajar seperti ini akan memberikan efek yang baik bagi siswa

dalam memahami pengetahuan itu dan tidak dipungkiri pengetahuan yang didapat itu dapat bertahan lama tersimpan dalam memori siswa. Selain itu dalam proses pembelajaran dengan model *scramble* berbantuan media video siswa dituntun untuk meningkatkan kerjasama yang dimiliki pada diri siswa, dan meningkatkan interaksi dengan kerja kelompok, dan belajar dengan bantuan media video proses ini sangat penting bagi siswa karena melalui bantuan media video siswa dapat lebih cepat memahami materi yang dipelajarinya.

Secara operasional model pembelajaran *scramble* berbantuan media video terdiri dari beberapa langkah yang meliputi (1) tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), (2) penyampaian tentang belajar berkelompok (kegiatan inti), (3) menyampaikan materi pembelajaran (kegiatan inti), (4) menyiapkan media video (kegiatan inti), (5) menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban (kegiatan inti), (6) siswa berdiskusi di dalam kelompok (kegiatan inti), (7) Siswa mempersentasikan hasil diskusinya, (8) guru memberikan penghargaan, dan (9) menyimpulkan materi dan penutup (kegiatan penutup). Langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video sangat mengutamakan peran dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Guru hanya berperan sebagai fasilitator seperti menyediakan sumber-sumber belajar yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran selain buku paket, media dan LKS, guru juga sebagai mediator atau pengarah untuk membantu siswa dalam mengkaji pengetahuannya sendiri sebagai acuan untuk memahami materi yang dibahas di kelas.

Kekuatan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video adalah menunjang munculnya proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk belajar IPA. Kelebihan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video terletak pada proses pembelajarannya yang menekankan siswa yang lebih aktif dibandingkan dengan guru, dalam proses pembelajarannya guru hanya sebagai fasilitator, mediator, dan evaluator

dalam proses pembelajaran, siswa dituntut bekerja sama dengan kelompoknya, ini menekankan ada interaksi yang dibangun oleh diri siswa yang akan menjadi saling bertukar pendapat.

Berbeda dengan model pembelajaran konvensional. Pelaksanaan proses pembelajarannya mengutamakan penyampaian materi secara jelas dan menyeluruh bagi siswa dan pemberian soal-soal latihan yang ada pada buku paket dan buku LKS. Latihan soal-soal lebih ditekankan pada materi yang telah disampaikan sebelumnya tanpa ada tindak lanjut untuk memberikan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Model pembelajaran konvensional lebih menekankan pada aktivitas guru (*teacher centered*). Langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional meliputi pendahuluan atau penyampaian informasi awal dan apersepsi, penyampaian materi pelajaran dengan metode ceramah, pemberian soal-soal atau tugas, dan terakhir membuat kesimpulan dan penutup. Proses pembelajaran dengan model konvensional akan berlangsung apabila ada guru yang memberikan informasi atau arahan kepada siswa untuk belajar melalui penyampaian materi pelajaran secara detail. Tanpa ada guru proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal dan kondusif sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Berdasarkan pemaparan di atas tentang model pembelajaran *scramble berbantuan* media video dan model pembelajaran konvensional dapat dilihat bahwa secara konseptual dan operasional antara kedua model tersebut terdapat perbedaan yang jelas. Dalam proses pembelajaran apabila kedua model ini diterapkan dan hasil dari penerapan kedua model ini dibandingkan maka akan terjadi perbedaan pula.

Beberapa keunggulan model pembelajaran *scramble berbantuan* media video tersebut didukung oleh beberapa hasil penelitian. Beberapa penelitian yang dimaksud adalah penelitian oleh Tri Rakhmawati (2011) bahwa model pembelajaran *scramble* dalam pembelajaran IPA (Fisika) dapat meningkatkan motivasi

belajar pada siswa kelas VII A SMP Negeri 16 Purworejo. Sedangkan Lis Listiani Iryanti (2012) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV semester ganjil SD Negeri Meda Krisna 01 tahun pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan pemaparan di atas baik secara teoritis maupun operasional empirik, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *scramble berbantuan* media video lebih tinggi daripada siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Begitu juga secara deskriptif skor rata-rata hasil belajar IPA siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *scramble berbantuan* media video lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat diidentifikasi temuan dari penelitian yang menunjukkan keunggulan dari model pembelajaran *scramble berbantuan* media video dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut.

Pertama, dalam proses pembelajaran siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran karena proses pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble berbantuan* media video dalam penyampaian materi pelajaran selalu dikaitkan dengan masalah yang kontekstual atau dikaitkan dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu dalam pembelajaran menggunakan media-media yang dapat membantu siswa mengerti dan memahami materi pelajaran seperti media video-video yang sesuai dengan materi pelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan video akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa akan antusias dalam mengikuti pelajaran IPA.

Kedua, pembelajaran dengan model *scramble berbantuan* media video sangat menarik dan menyenangkan karena siswa diajak terlibat langsung dalam pembelajaran melalui diskusi dan pengamatan secara nyata di lingkungan sekolah dan lingkungan sekitar siswa. Pembelajaran seperti ini akan

memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar IPA secara mendalam melalui pengamatan secara nyata, sehingga siswa tidak cepat bosan dan mengantuk dalam belajar karena siswa dilibatkan secara penuh dalam belajar.

Implikasi temuan penelitian ini adalah pembelajaran IPA dapat memberikan hasil belajar yang optimal jika implementasi pembelajaran didasarkan pada paradigma pembelajaran konstruktivisme. Model pembelajaran *scramble* berbantuan media video merupakan salah satu model pembelajaran yang berlandaskan teori belajar atau paradigma konstruktivisme, dimana dalam kegiatan pembelajaran antara konsep yang dipelajari dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa, sehingga akan memberikan peluang yang cukup besar dalam proses pembelajaran IPA yang lebih bermakna dan siswa akan membangun pengetahuannya sendiri melalui proses aktif dalam proses pembelajaran berdasarkan pengetahuan awal yang telah dimiliki siswa. Selain itu, model pembelajaran *scramble* berbantuan media video tidak hanya mementingkan aktivitas siswa secara individu, tetapi juga kontribusi terhadap anggota kelompok sehingga dapat mengoptimalkan kerja sama antar anggota kelompok. Hal ini dapat melatih siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dalam kelompoknya. Model pembelajaran *scramble* berbantuan media video dapat diunggulkan dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Dari rata-rata hasil belajar diketahui rata-rata hasil belajar kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video yaitu 22,26 lebih besar dari pada rata-rata hasil

belajar kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu 13,56.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka diajukan beberapa saran guna peningkatan hasil belajar IPA ke depan. a) Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video berada pada kategori sangat tinggi, sehingga model pembelajaran tersebut pada dasarnya cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA sehingga diharapkan kepada siswa agar selalu menerapkan diskusi dan kerja sama dalam setiap pembelajaran baik di luar maupun di dalam kelas, b) Berdasarkan hasil penelitian ini, terlihat bahwa hasil belajar IPA yang dicapai kelas yang belajar dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video lebih tinggi dari pada kelas yang belajar dengan model pembelajaran Konvensional. Untuk itu, para guru hendaknya mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa, c) Selain model pembelajaran yang digunakan, masih terdapat variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPA siswa. Untuk itu, disarankan agar para praktisi dan peneliti lain senantiasa memperhatikan dan menggali faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPA siswa, misalnya IQ, pengetahuan awal, gaya belajar dan lain-lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Iryanti, Lis Listiani. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan*. Vol.1. No.1. Halaman 1-8.
- Mahadewi, Putrini. 2006. *Media Video Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Rasana, I Dewa Putu Raka. 2009. Laporan Sabbatical Leave Model-model

Pembelajaran.Singaraja:DIPA
PNBP FIP UNDIKSHA.

Sumarni, Ni Ketut. 2011. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Minat Terhadap Lingkungan Siswa Kelas V SD Se-Desa Sibangkaja".Tesis.Program Pascasarjana,Singaraja:Universitas Pendidikan Ganesha.

Siddiq, Djauhar.2008.Pengembangan Bahan Pembelajaran SD.Jakarta:DirektoratJenderalPendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatifdan R n D). Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2007.Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.Jakarta: Prestasi Pustaka.

Thobroni, Muhammad & Mustofa, Arif. 2011.Belajar& Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

