

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SD

Ni Wyn. Citrasmi¹, I Nym. Wiryana², I Md. Tegeh³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: citrasmi@yahoo.com¹, wiryanyoman@gmail.com²
imadetegehderana@yahoo.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada kelas IV di SD Negeri 1 Semarang Tengah Kecamatan Klungkung tahun pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas IV di SD Negeri 1 Semarang Tengah Kecamatan Klungkung tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 95 orang. Sampel penelitian ini yaitu kelas IVA yang berjumlah 31 orang dan kelas IVC yang berjumlah 33 orang. Data hasil belajar IPA siswa dikumpulkan dengan instrumen tes berbentuk pilihan ganda. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh $t_{hitung} = 19,48$ dan $t_{tabel} = 2,000$ (pada taraf signifikansi 5%). Hal ini berarti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Dari rata-rata hitung, diketahui rata-rata kelompok eksperimen adalah 25,27 dan rata-rata kelompok kontrol adalah 17,13. Hal ini berarti bahwa rata-rata eksperimen lebih besar rata-rata kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 1 Semarang Tengah Kecamatan Klungkung.

Kata-kata kunci: model pembelajaran *scramble*, media gambar, hasil belajar

Abstract

This study aims to determine the difference between the IPA learning outcomes of students who take the learning-oriented *scramble* learning model helping picture media and students who follow learning with conventional learning models in the fourth grade at SD Negeri 1 Semarang Tengah Klungkung District in the academic year 2016/2017. This research is a quasi experimental research. The population was in the fourth grade SD Negeri 1 Semarang Tengah Klungkung in the academic year 2016/2017, amounting to 95 people. Samples of this research that IVA, amounting to 31 people and a IVC which amounts to 33 people. Math student learning outcomes data collected by instruments shaped test description. Data collected were analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistics (t-test). Based on the analysis of data, obtained $t = 19,48$ and $t_{table} = 2.000$ (at the 5% significance level). This means that $t_{count} > t_{table}$, so it can be interpreted that there are significant differences between the IPA learning outcomes of students who take the learning-oriented *scramble* learning model helping picture media and students who follow learning with conventional learning models. Of the arithmetic mean, median known experimental group was 25,27 and the average control

group was 17,13. This means that on average a larger experiment the average control, so it can be concluded that the application of scramble learning model helping picture media problem-oriented influence on IPA learning outcomes fourth grade students in SD Negeri 1 Semarang Tengah Klungkung

Keywords: scramble learning model, picture media, learning outcomes

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. Selain itu, seseorang juga diharapkan dapat menguasai teknologi sehingga dapat bersaing seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni.

Negara Indonesia mengatur secara khusus perihal pendidikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Uraian ini membuktikan bahwa, dengan pendidikan diharapkan dapat membentuk suatu kualitas manusia baik dalam intelektual, emosional maupun spiritual yang nantinya dapat menjadi bekal bagi dirinya dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan bukan hanya transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi pendidikan juga harus digunakan sebagai wahana pembinaan moral. Intelegensi yang tinggi dan moral yang baik akan menciptakan manusia yang berkualitas dan dapat mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan

pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu kepada individu-individu untuk mengembangkan bakat serta kepribadian mereka, karena itu sudah sepatutnya pendidikan mendapat perhatian secara terus menerus dalam upaya peningkatan mutunya.

Begitu pentingnya peran dan tujuan pendidikan, sehingga menuntut pemerintah untuk melakukan penyesuaian terhadap sistem pendidikan nasional yang berlaku pada masa kini. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah penyempurnaan kurikulum 1994 menjadi kurikulum berbasis kompetensi (KBK), dan sekarang telah disempurnakan kembali menjadi kurikulum tahun 2006 yang dinamakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) serta dengan meningkatkan tenaga kependidikan yang bermutu, berkualitas dan profesional. Namun demikian, penyempurnaan itu harus didukung dengan sarana dan prasarana, serta lingkungan proses pembelajaran yang memadai.) KTSP dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah, karakteristik sekolah, dan karakteristik peserta didik (Mulyasa, 2008:64). Berlakunya KTSP juga menghendaki suatu pembelajaran yang tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta tetapi juga aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi, dan sintesis (Trianto,2009). Oleh karena itu, pembaharuan dalam meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan, termasuk mutu pendidikan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam perkembangan

IPTEKS. Hasil dari perkembangan teknologi yang dinikmati dewasa ini merupakan salah satu aplikasi konsep dan prinsip IPA yang diwujudkan secara teknis dalam berbagai produk teknologi. Pembelajaran IPA di SD, diupayakan adanya penekanan pada pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar yang lebih bermakna (Depdiknas, 2005).

Tujuan pembelajaran IPA di SD adalah pemahaman terhadap disiplin keilmuan IPA dan keterampilan berkarya untuk menghasilkan suatu produk yang akan merefleksikan penguasaan kompetensi seseorang sebagai hasil belajarnya (Sukra, 2006). Oleh karena itu, pembelajaran IPA seharusnya diorientasikan pada aktivitas-aktivitas yang mendukung terjadinya pemahaman terhadap konsep, prinsip, dan prosedur dalam kaitannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari di luar sekolah, sehingga pembelajaran IPA menjadi bermakna dan menyenangkan.

Namun dalam kenyataannya, proses pembelajaran IPA di SD masih berorientasi produk dengan kegiatan yang didominasi oleh guru. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih terbatas pada penerimaan materi yang disampaikan dengan metode ceramah. Dalam pembelajaran, siswa masih pasif dan menunggu informasi, catatan maupun pertanyaan-pertanyaan dari guru. Hal ini berdampak banyak siswa memperoleh nilai yang rendah atau tidak mencapai kondisi yang diharapkan. Hasil temuan dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 Semarang Tengah menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar IPA. Hal ini merupakan salah satu indikator bahwa pembelajaran IPA di sekolah belum maksimal.

Ada beberapa permasalahan yang diidentifikasi sebagai penyebab rendahnya hasil belajar IPA siswa. Pertama, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini terjadi karena pengetahuan dianggap dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke pikiran siswa. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah daripada

memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari. Siswa cenderung pasif dan hanya terjadi transfer ilmu oleh guru, bukan karena aktivitas dari siswa itu sendiri. Siswa hanya mendengarkan, mencatat, sesuai perintah guru. Kedua, kurangnya aktivitas fisik siswa dalam belajar. Siswa hanya datang dan duduk di kelas, sehingga tidak jarang siswa mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Siswa yang seperti ini saat pembelajaran kurang mendapat perhatian dari guru.

Pembelajaran yang membuat siswa tidak aktif secara fisik dalam waktu yang lama akan menyebabkan kelumpuhan otak dan belajarpun menjadi lambat. Ketiga, saat proses pembelajaran, siswa jarang melihat fenomena nyata atau media yang berhubungan dengan materi yang dibahas. Sebagian besar materi dan penyampaian materi bersifat *book oriented*, siswa jarang diajak untuk melihat langsung kejadian atau fenomena yang nyata, ataupun media-media yang representatif dengan fenomena yang berkaitan tersebut. Dari permasalahan-permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar IPA rendah di SD Negeri 1 Semarang Tengah.

Sebelumnya telah dilakukan observasi di SD Negeri 1 Semarang dan juga telah melakukan wawancara terhadap guru kelas III dan IV dan siswa yang baru naik ke kelas IV di SD Negeri 1 Semarang Tengah dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA di kelas III adalah 70 dan diperoleh informasi nilai siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah. Diketahui jumlah siswa yang baru naik kelas IV sebanyak 95 siswa yang dibagi menjadi 3 kelas, yaitu kelas A, B, dan C terdiri dari kelas A sebanyak 31 orang siswa, kelas B sebanyak 31 orang siswa, dan kelas C sebanyak 33 orang siswa perkelas. Dengan nilai rata-rata ulangan umum kelas III untuk kelas A sebanyak 68,8, kelas B sebanyak 68 dan untuk kelas c sebanyak 68.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu diadakan perbaikan dalam model pembelajaran yang dilaksanakan. Model pembelajaran hendaknya dirancang

sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan kondusif sehingga terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran IPA. Untuk dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan, guru dalam menyajikan materi pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri, mengadakan penyelidikan, percobaan, mencoba menganalisis serta mendiskusikan dengan anggota kelompoknya. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru di lapangan, peneliti mencoba menginterpretasikan model pembelajaran dalam upaya mengoptimalkan proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar IPA. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut adalah dengan model pembelajaran *scramble*.

Model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang menyediakan kartu soal dan kartu jawaban yang diacak nomernya 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. Sehingga siswa dituntut berpikir kreatif dalam pembelajaran di dalam kelas, untuk dapat mengurutkan kata-kata dalam kunci jawaban menjadi kata yang logis.

Model pembelajaran *scramble* akan semakin menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar dengan adanya bantuan media gambar. Media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikiran atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk dua dimensi dan dapat dimengerti serta dinikmati dimana-mana. sebab 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 gambar pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bahwa model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar sangat berbeda dengan model pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru-guru disekolah. Perbedaan ini dapat dilihat dari sintaks dan metode yang digunakan dalam pembelajaran, dengan perbedaan-perbedaan tersebut, diyakini memberikan efek yang berbeda terhadap hasil belajar IPA. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas IV di SD Negeri 1 Semarang Tengah tahun pelajaran 2016/2017.

METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap kondisi tertentu (Sanjaya, 2013:87). Dalam penelitian ini unit eksperimennya berupa kelas, sehingga penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Disebut eksperimen semu karena dalam eksperimen ini tidak semua variabel (gejala) yang muncul dapat diatur dan dikontrol secara ketat. Dalam eksperimen semu, penempatan subjek ke dalam kelompok yang dibandingkan tidak dilakukan secara acak. Individu subjek sudah ada dalam kelompok yang dibandingkan sebelum diadakannya penelitian. Penelitian ini menggunakan rancangan *nonequivalent posttest only control group design*. Secara prosedural desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post-Test
E	X	Q ₁
K	–	Q ₂

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SD Negeri 1 Semarang Tengah pada rentang waktu semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Semarang Tengah. Kelas IV di SD Negeri 1 Semarang Tengah terdiri dari tiga kelas yaitu kelas A, B dan C dengan jumlah seluruh siswanya sebanyak 95 siswa. Prosedur pemilihan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *random sampling*. Teknik ini diterapkan dengan mencampur subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama dan mendapat hak yang sama untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi anggota sampel (Agung, 2011). Sampel yang dirandom dalam penelitian ini adalah kelas karena dalam eksperimen tidak memungkinkan untuk menggubahkan kelas yang ada. Ketiga kelas yang terdapat di SD Negeri 1 Semarang Tengah, hanya diambil dua kelas yang akan dijadikan sampel. Sebelum menentukan sampel penelitian, dilakukan uji kesetaraan pada semua kelas yang ada di SD Negeri 1 Semarang Tengah. Data yang digunakan dalam uji kesetaraan adalah ulangan umum pada mata pelajaran IPA kelas III, kenapa data yang diambil kelas III tapi dalam penelitian ini yang diteliti yaitu siswa kelas IV karena penelitian ini dilakukan di awal semester ganjil, maka dari itu siswa yang awalnya kelas III akan naik ke kelas IV. Uji kesetaraan ini menggunakan anava satu jalur. Hasil analisis dengan anava satu jalur pada taraf signifikansi 5%, diperoleh $F_{hitung} = 1,08$ dan $F_{tabel} = 2,03$. Jadi $F_{hitung} < F_{tabel}$, sehingga disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Semarang Tengah adalah setara. Berdasarkan hasil pengundian diperoleh sampel, yaitu siswa kelas IVA

sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar dan siswa kelas IVC sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *scramble* dan model pembelajaran konvensional sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Menurut Agung (2011:60), metode tes dalam kaitannya dengan penelitian adalah cara memperoleh data yang berbentuk suatu tugas yang dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang atau kelompok orang yang dites (testee). Jenis instrumen berupa tes pilihan ganda. Tes tersebut kemudian diuji coba lapangan untuk mencari validitas, reabilitas, taraf kesukaran dan daya bedanya. Hasil tes uji lapangan akan diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui Uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

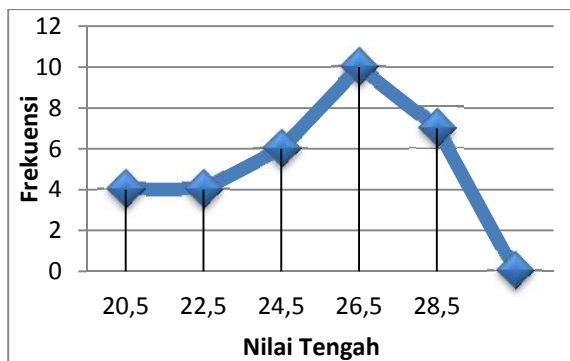
Data penelitian ini adalah skor hasil belajar IPA siswa sebagai akibat dari penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Rekapitulasi perhitungan data hasil penelitian tentang hasil belajar siswa dapat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

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Hasil Belajar IPA

Data Statistik	Hasil Belajar IPA	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol

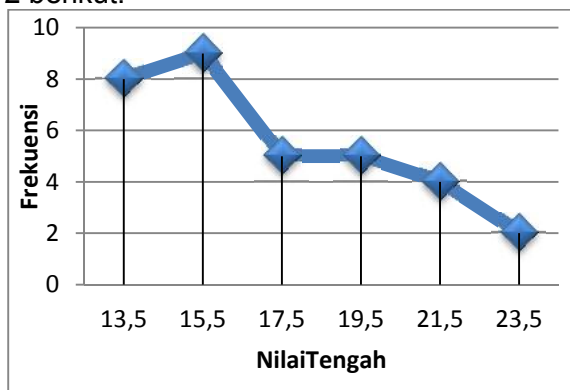
<i>Mean</i>	25,27	17,13
<i>Median</i>	25,8	16,38
<i>Modus</i>	26,64	14,90

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol (25,27 > 17,13). Kemudian, data hasil belajar kelompok eksperimen disajikan ke dalam bentuk grafik poligon, seperti pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Grafik Poligon Data Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Berdasarkan grafik polygon di atas, diketahui *modus* lebih besar dari *median* dan *median* lebih besar dari *mean* ($Mo > Md > M$). Dengan demikian, grafik poligon di atas menunjukkan juling negarif yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi. Sedangkan data hasil belajar kelompok kontrol disajikan ke dalam bentuk grafik poligon, seperti pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Grafik Poligon Data Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Berdasarkan grafik poligon tersebut, diketahui *modus* lebih kecil dari *median* dan *median* lebih kecil dari *mean* ($Mo < Md < M$).

Dengan demikian, grafik poligon di atas menunjukkan juling positif yang berarti 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 normalitas dengan rumus Chi-Kuadrat diperoleh χ^2_{hitung} hasil *post-test* kelompok eksperimen adalah 4,44 dengan χ^2_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan dk = 2 adalah 5,591. Hal ini berarti, χ^2_{hitung} hasil belajar IPA kelompok eksperimen lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), sehingga data hasil belajar IPA kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan, untuk data hasil belajar kelompok kontrol, diperoleh χ^2_{hitung} hasil *post-test* kelompok kontrol adalah 5,67 dengan χ^2_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan dk = 3 adalah 7,815. Hal ini berarti, χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), sehingga data hasil belajar IPA kelompok kontrol berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan rumus uji-F, diperoleh F_{hitung} hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol adalah 1,264, sedangkan F_{tabel} pada $db_{pembilang} = 32$, $db_{penyebut} = 30$, dan taraf signifikansi 5% adalah 1,84. Hal ini berarti, varians data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Untuk itu, pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel *independent* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians*. Rangkuman hasil perhitungan uji-t antar kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji-t

Data	Kelompok	N	\bar{X}	s^2	t_{hitung}	t_{tabel}
Hasil Belajar IPA	Eksperimen	31	25,27	2,78	19,48	2,000
	Kontrol	33	17,13	3,14		

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji-t di atas, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 19,48. Sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2,000. Hal ini berarti nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Semarang Tengah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor pemahaman konsep siswa. Rata-rata skor hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar adalah 25,27 dan rata-rata skor hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional adalah 17,13.

Berdasarkan pengujian hipotesis, diketahui nilai $t_{hitung} = 19,48$ dan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% = 2,000. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Hal ini berarti, terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara siswa pada kelompok eksperimen dan siswa pada kelompok kontrol.

Secara teoretis penyebab yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran

scramble dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional disebabkan oleh perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran dan proses penyampaian materi. 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 Hanafiah dan Suhana (dalam Rakhmawati 2011:8) penerapan model pembelajaran *scramble* ini menuntut siswa bersifat aktif bekerja sama serta bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk menyelesaikan kartu soal guna memperoleh poin dan diharapkan dapat meningkatkan kebersamaan siswa.

Penerapan model pembelajaran *scramble* harus memperhatikan langkah-langkah maupun petunjuk-petunjuk agar dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan karena model pembelajaran *scramble* ini menekankan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, berikut adalah langkah-langkah model pembelajaran *scramble* yaitu pendapat yang dikemukakan oleh 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. Model pembelajaran *scramble* pada intinya memberikan kemudahan kepada siswa pada saat belajar dan paling efektif digunakan untuk membantu siswa

mengingat istilah yang sulit bagi siswa. Selain itu model pembelajaran *scramble* dapat memperbaiki sistem pembelajaran karena dapat memberikan layanan yang terbaik bagi siswa dan guru dapat semakin menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan tapi tetap serius dalam belajar. Untuk lebih menarik minat siswa dalam belajar dapat menerapkan model pembelajaran *scramble* dengan berbantuan media gambar. Menurut Winataputra (1997:58) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut (1) sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang lebih efektif, (2) merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, (3) dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran, (4) media pembelajaran bukan berfungsi sebagai hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau untuk memancing perhatian siswa saja, (5) mempercepat proses pembelajaran, (6) meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Maka dari itu dengan berbantuan media gambar diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dapat menghidupkan suasana kelas, pelajaran lebih menarik, lebih mudah dipahami sehingga dapat mempertinggi daya serap belajar siswa.

Berbeda halnya dengan model pembelajaran konvensional yang mencirikan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Secara teoretis, pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang menekankan guru sebagai sumber informasi dan pusat aktivitas pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif (Rasana, 2009). Dalam hal ini, secara teoretis terlihat bahwa pembelajaran konvensional kurang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan tinjauan empiris, perbandingan kedua model pembelajaran tersebut dapat dilihat dari perbedaan pelaksanaan pembelajaran antara kedua model. Pada model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar, siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada model

pembelajaran konvensional, siswa terlihat pasif dan terkesan bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Perbedaan kedua model tersebut baik secara teoretis maupun empiris, membuktikan bahwa model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar cenderung unggul dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Suryanta (2014) dengan judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V semester 1 SD Gugus Yos Sudarsono Sanur Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah Eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah SD N 12 Sanur yang berjumlah 39 siswa dan SD N 2 Sanur yang berjumlah 45 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode tes. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini dibuktikan dari rata-rata hasil belajar IPA siswa dengan model *scramble* adalah 77,05 dan rata-rata skor hasil belajar IPA dengan model pembelajaran konvensional adalah 69,21.

Senada dengan hal tersebut, Triana Ramadani (2014) melakukan penelitian mengenai model pembelajaran *Scramble* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan penelitian Eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V di Desa Dauharu Kecamatan Jimbaran yang berjumlah 104 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode tes dengan tes objektif. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Hasil ini dibuktikan dari rata-rata hasil belajar IPA siswa dengan model *scramble* adalah 21,03 dan rata-rata skor hasil belajar IPA dengan model pembelajaran konvensional adalah 13,73.

Meskipun temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya

yang telah dilakukan dan teori pendukungnya, ada beberapa hal yang memerlukan pembahasan lebih lanjut mengenai hasil belajar yakni faktor-faktor yang menyebabkan pencapaian hasil belajar IPA siswa pada kelompok eksperimen belum sepenuhnya optimal. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yakni, *pertama* siswa belum terbiasa belajar dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *scramble*, dan *kedua* menyita waktu yang cukup banyak untuk membiasakan siswa menggunakan model pembelajaran *scramble*.

Implikasi yang ditimbulkan pada pembelajaran di kelas akibat penerapan *scramble* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari pembelajaran model *scramble* berbantuan media gambar lebih banyak menekankan keterlibatan siswa dalam menemukan sendiri pengetahuannya dengan melakukan kegiatan praktikum sedangkan guru hanya bertugas sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan uraian tersebut simpulan penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar dan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Hasil analisis menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 19,48 sedangkan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% sebesar 2,000. Hal ini berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($19,48 > 2,000$). Kualifikasi hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar berada pada kategori sangat tinggi sedangkan hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional berada pada kategori tinggi. Skor rata-rata hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar adalah 25,27 sedangkan skor rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah 17,13.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disampaikan beberapa saran adalah sebagai berikut. (1) Siswa-siswa SD agar selalu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan mendapatkan pengetahuan baru melalui pengalaman yang ditemukan sendiri. (2) Guru hendaknya lebih berinovasi dalam pembelajaran dengan cara memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakter siswa. (3) Peneliti lain yang berminat mengadakan penelitian lebih lanjut tentang model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar dalam bidang ilmu IPA maupun bidang ilmu lainnya yang sesuai agar memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Suatu Pengantar*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tentang Standar isi*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.
- Mulyasa. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ramadani, Ni Komang Triana. 2014. Pengaruh Pembelajaran Scramble Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Di Desa Dauharu Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Singaraja: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UNDIKSHA
- Sanjaya, Ade. 2011. "Pengertian, Definisi Hasil Belajar Siswa". Tersedia pada

- <http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html> (diakses tanggal 19 Januari 2016).
- Sugiharti, Piping. 2009. Penggunaan Metode *Scramble* Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*. No. 16. Tahun Ke-10. Hal. 46-54.
- Sukra, Warpala. 2006. Pengaruh Pendekatan Pembelajaran dan Strategi Belajar Kooperatif yang Berbeda terhadap Pemahaman dan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA SD. *Disertasi* (tidak diterbitkan). Universitas Negeri Malang.
- Suryanta. 2014 "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester 1 SD Gugus Yos Sudarso Sanur Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014" *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Singaraja: UNDIKSHA.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Winataputra. 1997. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.