

Model Kooperatif Tipe *Scramble* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Rahmawati¹, Haifaturrahmah², Sukron Fujiaturrahman³, Johri Sabaryati⁴

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram

⁴Pendidikan Fisika, Universitas Muhammadiyah Mataram

rwati9206@gmail.com , haifaturrahmah@yahoo.com , sukronfu27@gmail.com , joyafarashy@gmail.com

Keywords:

*Scramble Type
Cooperative Learning
Model,
Learning Outcomes.*

Abstract: *This study aims to determine the effect of scramble type cooperative learning model on the learning outcomes of fourth grade elementary school students at SDN 5 Lendang Nangka. This study uses an experimental research method with a quasi-experimental design, pretest and post-test group. The subjects in this study were 24 students in class IVA and an experimental class, and 24 students in class IVB as a control class. The instrument used to measure learning outcomes is a multiple choice test with 20 questions. The results of hypothesis testing on the independent samples t-test are $t_{test} = 4.484$ at a significant level of 5% with t_{table} of 1.678. Based on the independent samples t-test hypothesis testing criteria that H_0 is rejected and H_a is accepted, it can be concluded that the scramble type cooperative learning model affects the learning outcomes of fourth grade elementary school students.*

Kata Kunci:

Model Pembelajaran
Kooperatif Tipe
Scramble,
Hasil Belajar.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar di SDN 5 Lendang Nangka. Penelitian ini menggunakan metode penelitan eksperimen dengan desain *quasi experiment, pretest and posttest group*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA sebanyak 24 siswa dan merupakan kelas eksperimen, serta kelas IVB sebanyak 24 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar adalah tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Hasil uji hipotesis pada uji *independent samples t-test* yaitu $t_{hitung} = 4,484$ pada taraf signifikan 5% dengan t_{tabel} sebesar 1,678. Berdasarkan pada kriteria pengujian hipotesis uji *independent samples t-test* bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Article History:

Received: 12-08-2021

Revised : 10-09-2021

Accepted: 22-09-2021

Online : 30-09-2021



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. LATAR BELAKANG

Pada sistem pendidikan, guru merupakan tulang punggung dalam proses pembelajaran karena guru bertugas menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Di Indonesia, Pendidikan mengalami perubahan dari waktu ke waktu khususnya penerapan kurikulum. Kurikulum yang berlaku saat ini pada jenjang Pendidikan dasar dan menengah adalah Kurikulum 2013 (K-13). Penerapan K-13 ini dalam proses pembelajarannya diupayakan berpusat pada siswa (*student centered*), yakni selama proses pembelajaran siswa harus lebih aktif dan guru hanya sebagai

fasilitator (Julaifah & Haifaturrahmah, 2019). Meskipun guru hanya berperan sebagai fasilitator, namun dalam proses pembelajaran tetap terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Suatu proses pembelajaran tidak akan terlaksana jika tidak adanya kedua belah pihak yang dimana keduanya sangat berperan penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Keberhasilan inilah yang menjadi tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan, baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya di SDN 5 Lendang Nangka pada kelas IV, menunjukkan hasil belajar pada aspek kognitif bahwa dari 24 siswa hanya 58% jumlah siswa yang tuntas memenuhi KKM sebesar 75, sedangkan sisanya 42% termasuk kategori belum tuntas. Berdasarkan data tersebut, permasalahan dalam pembelajaran di kelas tidak hanya menuntut guru saja akan tetapi juga pada model pembelajaran yang digunakan. Hal ini sejalan yang disampaikan oleh Islahudin et al., (2020: 517) bahwa guru harus mampu berinovasi dalam pembelajaran sesuai tuntutan dari penerapan K-13 di sekolah untuk memperoleh tujuan yang diharapkan. Hasil belajar merupakan salah satu tujuan akhir dari suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nasution, 2018: 9).

Model pembelajaran kooperatif memiliki bervariasi tipe salah satunya yaitu tipe *scramble*. Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan tipe pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna karena mengajak siswa dalam menjawab pertanyaan melalui proses mengacak huruf, kata maupun kalimat sehingga menjadi kalimat yang tepat (Sudarmi & Burhanuddin, 2017: 74). Hal ini menuntut siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi yang disampaikan, menjawab pertanyaan dan mengkonstruksi pengetahuan yang diberikan (Inayatusufi et al., 2020: 30). Dan, pada akhirnya diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkatkan, karena siswa memperoleh jawaban serta mampu memecahkan masalah (Pasani et al., 2018:182).

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain *quasi experiment, pretest and posttest group* (Sugiyono, 2016). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA sebanyak 24 siswa dan merupakan kelas eksperimen, serta kelas IVB sebanyak 24 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan di siswa kelas IV SDN 5 Lendang Nangka, semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda pada materi di tema 7 sub tema 1 pembelajaran ke 3 dan 4. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* sedangkan hasil belajar merupakan variabel terikat. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes pilihan ganda sebanyak 30 butir, dan setelah uji validasi pada siswa kelas V di SDN 2 Kuranji, soal yang valid sebanyak 20 butir dan digunakan pada kelas IV di SDN 5 Lendang Nangka yang mencakup ranah kognitif yaitu C1) Mengetahui, C2) Memahami, dan C3) Menerapkan. Uji validasi soal pilihan ganda menggunakan rumus *r product moment* dengan taraf signifikan 5% menggunakan bantuan program SPSS 16 *for windows*.

Tabel 1. Kategori Validitas Soal

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
$0,0 < r \leq 0,2$	Sangat rendah
$0,2 < r \leq 0,4$	Rendah
$0,4 < r \leq 0,6$	Cukup
$0,6 < r \leq 0,8$	Tinggi
$0,8 < r \leq 1,0$	Sangat tinggi

(Arikunto, 2013).

Dalam uji reliabilitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16 *for windows* teknik *Alpha cronbach's*.

Tabel 2. Kriteria Reliabilitas Soal

Harga r	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2013).

Uji tingkat kesukaran butir soal dilakukan untuk mengetahui soal yang baik dengan menggunakan bantuan program SPSS 16 *for windows*.

Tabel 3. Keriteria Indeks Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran
$0.0 < r \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < r \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < r \leq 1,0$	Mudah

(Arikunto, 2013).

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai.

Tabel 4. Kriteria Indeks Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Kriteria Daya Pembeda
Negatif	Sangat buruk, harus dibuang
$0,0 < r \leq 0,2$	Jelek (<i>poor</i>)
$0,2 < r \leq 0,4$	Cukup (<i>satisfactory</i>)
$0,4 < r \leq 0,7$	Baik (<i>good</i>)
$0,7 < r \leq 1,0$	Baik sekali (<i>excellent</i>)

(Arikunto, 2013).

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan teknik *Kolmogorov-smirnov* dengan taraf signifikan 0,05 dan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan teknik *lavene test*. Selanjutnya uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji *independent sampel t-test* pada taraf signifikan 0,05. Semua perhitungan menggunakan program SPSS 16 *for windows*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan mengetahui pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 5 Lendang Nangka. Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 2 Kuranji, dari 30 butir soal yang valid sebanyak 20 butir soal, dimana r_{tabel} 0,428 dengan ketentuan soal yang valid yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Data hasil uji realibilitas dianalisis melalui *cronbach Alpha*, dengan nilai sebesar 0,689. Oleh karena itu, instrumen soal tes pilihan ganda tersebut dapat diterapkan dalam penelitian di siswa kelas IV di SDN 5 Lendang Nangka. Namun, dari jumlah 20 butir soal tersebut berada pada kategori tingkat kesukaran yang sedang, sedangkan hasil uji daya beda terdapat 5 soal pada kategori sangat baik yaitu soal nomor 4, 6, 7, 9 dan 16; 14 soal ketegori baik dan 1 soal ketegori cukup yaitu butir soal nomor 17.

Berdasarkan hasil pretes dan postes di kelas eksperimen maupun kontrol, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Pretest dan Postes

Kelompok	N	Tes	Nilai Maximum	Nilai Minimum	Rata-rata
Eksperimen	24	Pre-test	80	45	70,416
		Post-test	100	65	84,958
Kontrol	24	Pre-test	70	35	54,583
		Post-test	90	55	73,75

Dari tabel 5, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memberikan pengaruh karena proses pembelajaran yang dapat dikatakan jarang digunakan sehingga siswa menjadi antusias dan semangat.

Hasil uji prasyarat diperoleh data yang normal yakni hasil belajar pretest pada kelas kontrol adalah 0,174 dan kelas eksperimen adalah 0,194 dan postes siswa pada kelas kontrol adalah 0,196 dan pada kelas eksperimen adalah 0,200. Perolehan data tersebut $> 0,05$ pada taraf signifikan yang artinya data berdistribusi normal. Sedangkan hasil data uji homogenitas adalah 0,210 yang artinya $> 0,05$. Sehingga subyek penelitian dikatakan homogen atau sama.

Penentuan hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} yang dimana jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka data tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Dilihat dari perolehan data yang telah dilakukan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 5 Lendang Nangka. Hal ini dapat dilihat dari nilai t_{hitung} 4,484 dan $t_{tabel} = df - 2 = 48 - 2 = 46$. Jadi, t_{tabel} pada df 46 yaitu 1,687. Jika dibandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan.

2. Pembahasan

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Lendang Nangka pada metari tema 7 sub tema 1 pembelajaran ke 3 dan 4. Hasil belajar yang terukur dalam proses pembelajaran ini hanya fokus pada hasil belajar kognitif siswa yang terlihat dari perubahan nilai pretes dan postes, sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran melalui monoton pada ceramah dan fokus pada buku siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* bukanlah model pembelajaran yang baru, namun jarang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* seperti pembelajaran kooperatif pada umumnya, dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena mengandung unsur permainan, dan dengan adanya unsur permainan dapat mengaktifkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa (Khasanah, 2012: 2). Salah satu unsur permainannya adalah siswa diajak mencari jawaban dari pertanyaan yang ada dikartu kemudian menyusunnya menjadi kalimat yang utuh dan tepat. Menurut (Ariyanto, 2016) ketika siswa mencari jawaban dan menyusun kata menjadi kalimat yang tepat, secara tidak sadar siswa mengasah kreatifitas, kemampuan nalar, dan meningkatkan interaksi dengan teman sekelas.

Bermain sambil belajar dapat juga diperuntukan bagi siswa usia anak sekolah dasar. Hal ini untuk mengurangi proses pembelajaran yang monoton dan menggunakan model pembelajaran yang selalu sama dan tidak bervariasi. Proses tersebut dapat mengakibatkan

siswa menjadi bosan dan jenuh (Wijanarko, 2017). Obi Setiti (2019: 291) berpendapat bahwa guru memiliki kewajiban untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Najib & Elhefni (2016: 19) bahwa pembelajaran yang bermakna menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajar siswa pun meningkat

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, pada uji hipotesis *independent samples t-test* yaitu bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 5 Lendang Nangka. Sebagai seorang guru dapat berinovasi dan kreatif ketika menerapkan model-model pembelajaran sehingga tidak terkesan menggunakan model pembelajaran yang monoton selama proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada: 1) kedua dosen pembimbing atas motivasi dan bimbingan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, dan 2) kepala sekolah, dewan guru serta siswa di SDN 2 Kuranji sebagai lokasi validasi soal dan SDN 5 Lendang Nangka yang telah menerima sekaligus memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 134–140.
- Inayatusufi, C., El Hakim, L., & Sari, P. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis melalui Model Kooperatif Tipe Scramble dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Segiempat dan Segitiga di Kelas VII. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 2(1), 28–37.
- Islahudin, I., Prayogi, S., & Haifaturrahmah, H. (2020). PKM Pendampingan Pengembangan Alat Peraga Mekanika Aplikatif Bagi Guru IPA. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 570–574.
- Julaifah, N., & Haifaturrahmah, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Carousel Feedback Terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 44–48.
- Khasanah, M. (2012). Penggunaan Metode Permainan Dalam Peningkatan Pembelajaran PKN Siswa Kelas IV SD N 2 Jatimulyo, Kecamatan Petanahan Tahun Ajaran 2011/2012. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 1(1).
- Najib, D. A., & Elhefni. (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 19–28.
- Nasution, M. K. (2018). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika*, 11(01), 9–16.
- Obi Setiti, N. N. (2019). Memaksimalkan Penggunaan Metode Bercerita Dengan Bermain Peran Sambil Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Kelas Ib Semester I

- Tahun Pelajaran 2016/2017 SD NO 10 JIMBARAN. *Widyadari*, 21(26), 1-13.
- Pasani, C. F., Kusumawati, E., & Imanisa, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Membina Karakter Tanggung Jawab Dan Disiplin Siswa. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2).
- Sudarmi, S., & Burhanuddin, B. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(1).
- Sugiyono. (2016). *Statistik untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Wijanarko, Y. (2017). Model pembelajaran Make a Match untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52-59.