

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* BERBANTU MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 TEGALONTAR

Desy Ratna Ayuningtyas, Emawati Saptaningrum, dan Kiswoyo
PGSD FIP Universitas PGRI Semarang
Surel: desyratna639@gmail.com

Abstract: Effectiveness of Puzzle-Aided Media Scramble Learning Model in Thematic Learning on Learning Outcomes of Class IV Students at SD Negeri 01 Tegalontar. This study aims to determine the effectiveness of Scramble learning models assisted by media puzzles in thematic learning on learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri 01 Tegalontar, Kab. Pekalongan. This type of research is quantitative research in the form of Pre-Experimental Design with the type of One-Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were fourth grade students of SD Negeri 01 Tegalontar, Kab. Pekalongan. The samples taken were 25 grade IV students using the Non-Probability Sampling technique in the form of saturated sampling. Data collection methods used are tests, observations, and documentation. Based on the analysis of research data, that the value t_{hitung} is greater than t_{tabel} ($4,090 > 2,064$). Then H_0 is rejected and H_a is accepted, that is, the average student learning outcomes before and after treatment are not the same.

Keywords: Scramble Learning Model, Media Puzzle, Learning Outcomes

Abstrak: Keefektifan Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tegalontar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *scramble* berbantu media *puzzle* dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Tegalontar Kab. Pekalongan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre Experimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 01 Tegalontar Kab. Pekalongan. Sampel yang diambil adalah 25 siswa kelas IV dengan menggunakan teknik *Non-Probability Sampling* berbentuk sampling jenuh. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan analisis data penelitian, bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari t_{tabel} ($4,090 > 2,064$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan tidak sama.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Scramble*, Media *Puzzle*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri 01 Tegalontar pada 20 September 2017 di kelas IV dengan wali kelas Bapak Alan Budi, proses pembelajaran sudah cukup bagus. Namun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki antara lain, pembelajaran di kelas IV SD Negeri 01 Tegalontar masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru masih dominan menggunakan metode ceramah, menurut

beberapa siswa pembelajaran terkadang terasa membosankan. Kemudian terlihat sebagian siswa masih cenderung pasif, hal tersebut terlihat kurang adanya respon tanya jawab antara guru dengan siswa. Berapa hal yang membuat pasifnya siswa dalam proses pembelajaran antara lain siswa merasa malu karena tidak yakin dengan jawaban mereka sehingga siswa takut apabila jawaban mereka disalahkan atau ditertawakan teman-temannya.

Bapak Alan juga mengatakan bahwa kendala yang cukup menjadi perhatian adalah kaitannya dengan media pembelajaran yang harus digunakan pada saat pembelajaran itu belum maksimal atau kurang memadai karena keterbatasan dari sarana dan prasarana itu sendiri. Dari media pembelajaran yang belum memadai tersebut, membuat sebagian siswa terutama siswa yang duduknya di bagian bangku belakang kurang tertarik dan kurang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Hal itu juga yang menyebabkan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan membuat hasil belajar siswa menjadi kurang atau belum maksimal. Dari data hasil belajar siswa yang saya lihat, banyak nilai yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berdasarkan hasil nilai Ulangan Harian (UH) tahun 2017/2018 didapat dari 20 siswa di kelas IV rata-rata nilainya adalah 65. Dan sebanyak 65% dari seluruh siswa kelas IV tidak mencapai KKM. Dari masalah tersebut, maka peneliti akan mencoba melakukan penelitian dengan menggunakan pemilihan model pembelajaran berbantu dengan media pembelajaran.

Dengan demikian, guru perlu menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan peran siswa secara aktif dan kooperatif salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang berarti lembar soal dengan lembar jawaban yang tersedia. *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal

dan lembar jawaban yang disertai alternatif jawaban yang tersedia (Shoimin, 2014: 166). Penggunaan model pembelajaran tersebut diharapkan agar peserta didik lebih terlibat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik juga dapat mengemukakan pemikirannya, dan peserta didik dapat saling bertukar pendapat. Model pembelajaran *scramble* dipilih dengan alasan model pembelajaran ini salah satu cara yang menyenangkan yang dapat digunakan guru untuk mengulang materi pembelajaran sehingga siswa akan lebih mengingat materi pembelajaran tersebut. Selain penggunaan model pembelajaran *scramble*, penggunaan media pembelajaran juga dapat mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik. Media yang dirasa cocok bagi peneliti untuk diterapkan sebagai pendukung model pembelajaran *scramble* adalah media *puzzle*. Menurut Adenan (1989: 9) dinyatakan bahwa “*puzzle* dan *games* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. *Puzzle* dan *games* untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Tegalontar yang berada di Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan Provinsi Jawa Tengah. Penelitian dilakukan di kelas IV dengan jumlah 25 siswa.

Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa variabel (X) yaitu model pembelajaran *scramble* dengan media *puzzle*, sedangkan variabel (Y) yaitu hasil belajar siswa. Desain atau rencana yang digunakan dalam

penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Design ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	×	O ₂

Populasi penelitian ini terdiri dari satu kelas yaitu siswa kelas IV berjumlah 25 siswa SD Negeri 01 Tegalontar Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan Tahun Pelajaran 2018/2019. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonprobability sampling jenis sampling jenuh.

PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif, yaitu untuk mengetahui Keefektifan Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tegalontar Kab. Pekalongan. Peneliti menggunakan desain penelitian *Pre Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Pada saat pelaksanaan penelitian, sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) siswa diberikan soal *pretest* diawal pembelajaran. Setelah melakukan *pretest*, peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle*. Pada awal pembelajaran guru menjelaskan materi menggunakan layar lcd dan buku siswa, kemudian guru akan membagi siswa menjadi tiga kelompok. Kemudian guru akan memberikan satu gambar *puzzle* untuk masing-masing kelompok, setiap kelompok akan berusaha untuk menjadi yang tercepat dalam menyusun gambar *puzzle*. Siswa diminta untuk mengamati gambar *puzzle* yang ada dikelompoknya,

kemudian mereka akan mendiskusikan gambar *puzzle* yang telah terpasang tersebut. Diakhir pembelajaran guru akan membagikan satu kartu pertanyaan dan satu kartu jawaban kepada masing-masing siswa secara acak. Guru akan meminta siswa untuk mencari pasangan kartu pertanyaan dan kartu jawaban tersebut, apabila siswa yang mendapat kartu pertanyaan maka ia akan mencari temannya yang mendapat kartu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ia dapatkan, begitupun sebaliknya jika ada siswa yang mendapat kartu jawaban maka ia akan mencari temannya yang mendapat kartu pertanyaan yang sesuai dengan jawaban tersebut. Perlakuan (*treatment*) tersebut dilakukan secara terus menerus selama tiga hari. Setelah diberi perlakuan, peneliti memberikan *posttest*. Peneliti membandingkan hasil belajar dari nilai *pretest* sebagai data awal dan nilai *posttest* sebagai data akhir.

Tabel Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Keterangan	Nilai	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Siswa tuntas	11	21
Siswa tidak tuntas	14	4
Rata-rata nilai	60,96	80,16
Jumlah siswa	25	25

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest dan posttest (kognitif) dengan nilai rata-rata kelas untuk tes awal (*pretest*) mendapatkan nilai 60,96 yang masih di bawah KKM, dengan KKM 65, sedangkan nilai akhir (*posttest*) mendapatkan nilai 80,16. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan

media puzzle dengan tanpa menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media puzzle. Dibuktikan dengan analisis hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata kelas untuk *pretest* sebesar 60,96 dan *posttest* sebesar 80,16 dengan $N = 25$ jadi $db = N - 1 = 25 - 1 = 24$ yang diperoleh $t_{hitung} = 4,090$ dengan taraf signifikansi 5% didapat nilai $t_{tabel} = 2,064$. Karena $t_{hitung} (4,090) > t_{tabel} (2,064)$ maka hal ini menunjukkan bahwa uji t pada hasil belajar siswa dalam aspek kognitif meningkat, sehingga perhitungan analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest*. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan dalam hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Hal tersebut terjadi karena model dan media yang digunakan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa benar-benar memahami materi yang diajarkan guru. Dengan demikian tujuan peneliti telah tercapai yaitu peneliti telah membuktikan bahwa ada model pembelajaran model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran tematik efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Tegalontar Kab. Pekalongan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan bahwa model *scramble* berbantuan media *puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 01 Tegalontar tema tiga subtema satu. Hal ini dilihat dari hasil penghitungan t_{hitung} yang diperoleh, dimana $t_{hitung} = 4,090$ dengan taraf signifikansi 5% didapat nilai $t_{tabel} =$

2,064. Karena $t_{hitung} (4,090) > t_{tabel} (2,064)$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan tidak sama. Dengan dipenuhinya indikator keefektifan tersebut artinya model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 01 Tegalontar Kab. Pekalongan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aris Shoimin. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Baharuddin. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Citrasmi. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA". Jurnal PGSD <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/8425>. Diakses 27 Maret 2017.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Djemari, Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Jogjakarta: Mitra Cendikia Press.