

# **Pengaruh Penggunaan Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPS**

Oleh:

**Bahjatun Nisa<sup>1</sup> dan Sabri<sup>2</sup>**

## **Abstrak**

*Penelitian ini dilatarbelakangi dari beberapa permasalahan pada pembelajaran IPS, diantaranya adalah siswa cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung, kemampuan siswa dalam menghafal relatif rendah, perhatian siswa terhadap materi masih kurang. Pada pencapaian kompetensi terpadu memiliki perumusan di antaranya menuntut pendekatan pembelajaran terpadu, yaitu mempelajari semua mata pelajaran secara terpadu melalui tema-tema kehidupan yang dijumpai peserta didik sehari-hari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) tingkat penerapan metode scramble pada mata pelajaran IPS adalah baik 2) tingkat hasil belajar kelas kontrol sebelum pembelajaran 58,54 dan sesudah pembelajaran 63,333) tingkat hasil belajar kelas eksperimen sebelum pembelajaran 63,80 dan sesudah pembelajaran 75,43 4) terdapat pengaruh metode scramble terhadap hasil belajar. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa penerapan metode scramble mampu mewujudkan kondisi belajar yang dinamis, kreatif dan mandiri.*

**Kata kunci:** *Scramble, Hasil Belajar, IPS*

## **Pendahuluan**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.<sup>3</sup> Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, adapun sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode.<sup>4</sup> Geografi mempelajari permukaan bumi dan bagaimana manusia mempengaruhi serta dipengaruhi oleh lingkungan fisiknya. Geografi dibagi ke dalam dua spesialisasi pokok: geografi fisik dan geografi budaya (manusia).

Para ahli geografi fisik mengkaji aspek-aspek fisik bumi meliputi iklim, tanah, sumber-sumber air, penyebaran tanaman dan binatang, dan bentuk-bentuk tanah. Para ahli geografi budaya (ahli kependudukan-*demografer*) tertarik dengan penyebaran penduduk pada suatu wilayah tertentu.<sup>5</sup> Mereka bukan hanya tertarik dengan tempat tinggal di sana, yakni faktor-faktor apa yang mempengaruhinya. Daya tarik utama kedua dari ahli geografi budaya adalah interaksi antara manusia dengan lingkungan fisiknya. Mereka mengkaji bagaimana ma-nusia

memanfaatkan dan mengubah permukaan bumi bahkan juga bagaimana permukaan bumi bahkan juga bagaimana permukaan bumi memengaruhi budaya manusia, kegiatan mencari nafkah, pola-pola perkampungan, pembangunan ekonomi, dan transportasi.

Walaupun geografi fisik lebih tepat digolongkan sebagai ilmu fisika, namun dalam prakteknya sulit untuk memisahkan pengkajian geografi fisik dari geografi budaya. Para siswa tidak dapat belajar bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan fisiknya tanpa belajar dari alam lingkungan. Dengan alasan inilah, pengajaran *social studies* dalam geografi mencakup kedua bidang spesialisasi tersebut.

Sejarah adalah studi tentang kehidupan manusia di masa lampau. Para sejarawan tertarik dengan semua aspek kegiatan manusia di masa lampau: politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreatifitas, (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur islam, literatur) keilmuan dan intelektual.<sup>6</sup> Antropologi meliputi studi-studi komperatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya yang terpilih. Antropologi juga mempelajari tentang budaya manusia yang dimulai dari kebudayaan pra-sejarah (kebudayaan yang diciptakan sebelum lahirnya zaman sejarah) sampai kebudayaan pada zaman modern saat ini.<sup>7</sup>

Sosiologi mempelajari tentang perilaku manusia dalam kelompok. Perhatian utamanya adalah dalam hubungan sosial manusia perilaku manusia seperti diwujudkan sendiri dalam perkembangan dan fungsi dari kelompok dan institusi. Psikologi mempelajari tentang perilaku individu-individu dan kelompok-kelompok kecil individu.<sup>8</sup>

Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS saat ini diharapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berfikir kritis.

Jadi, hakikat pendidikan IPS itu hendaknya dikembangkan berdasarkan realita kondisi sosial budaya yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan ini akan dapat membina warga negara yang baik yang mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial disekitarnya, serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan, baik di masyarakatnya, negara, maupun dunia.<sup>9</sup>

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis.<sup>10</sup> Dengan demikian peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik. Walau memiliki tujuan yang sangat mulia, kualitas pembelajaran IPS seringkali jauh dari harapan. Peran guru menghadapi masalah klasik, seperti rendahnya prestasi siswa serta kurangnya motivasi atau keinginan terhadap pelajaran IPS adalah pelajaran yang susah karena banyak materi yang harus dihafalkan. Pertanyaan dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan metode *Scramble* berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar IPS tema Cita-Citaku dan sub tema hebatnya Cita-Citaku di SD kelas IV? Dan bagaimanakah perbedaan hasil pembelajaran siswa di kelas IV yang menggunakan metode pembelajaran *Scramble*?

### **Hasil Belajar**

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa karena adanya interaksi antara individu yang satu dengan individu lainnya yaitu antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa.<sup>11</sup> Pada hakekatnya setiap siswa ingin berprestasi dalam belajarnya. Namun untuk mencapai prestasi dalam mengajar dituntut dorongan atau semangat belajar yang sungguh-sungguh dan disiplin yang tinggi dalam belajar. Disamping itu hasil belajar seseorang akan dapat dicapai melalui latihan dan ulangan, karena terlatih dan sering mengulangi pelajaran, maka kecakapan dan pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadi semakin dikuasai. Sehingga hasil belajar yang dicapai akan maksimal dan sesuai yang diharapkan.

Menurut S. Nasution, Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.<sup>12</sup> Sedangkan pengukuran hasil belajar adalah membandingkan fakta/obyek pengukuran dengan angka untuk menentukan luas kualitas atau kuantitas pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Skala yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar

meliputi skala ordina, skala nominal, skala interval dan skala rasio. Sedangkan aspek belajar yang diukur meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.<sup>13</sup> Tingkah laku akhir sebagai hasil belajar yang diukur adalah adanya perubahan dari sebelumnya. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak cerdas menjadi cerdas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, tetapi secara komprehensif.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di antaranya adalah:

#### **a. Faktor internal**

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

#### **b. Faktor eksternal**

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, dikemukakan oleh Wasliman bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.<sup>14</sup> Oleh karena itu, belajar sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang reatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar.

#### **Metode Pembelajaran IPS**

Metode secara harfiah diartikan dengan 'cara'. Dalam pemakaian yang umum diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis. Dalam ke-

nyataannya masih banyak guru yang melakukan pembelajaran dalam bidang studi ini dengan menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab. Dalam situasi yang demikian, maka peran guru dan buku-buku teks masih merupakan sumber belajar yang sangat utama. Perlu disadari bersama oleh para guru, khususnya guru sekolah dasar yang memegang mata pelajaran IPS, bahwa pembelajaran IPS hendaknya dapat membantu peserta didik untuk memperoleh keterampilan yang dibutuhkan untuk mengenal dan memecahkan masalah, menganalisis, menyampaikan pendapat dan membuat suatu keputusan yang rasional sehingga dapat membantu memecahkan masalah.

Metode pembelajaran IPS berpijak pada aktivitas yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip IPS secara holistik dan autentik. Melalui pembelajaran IPS peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dengan demikian, siswa terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari.

### **Metode Pembelajaran *Scramble***

Menurut Rober B. Taylor, *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri.<sup>15</sup> Dalam metode ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedianamun masih dalam kondisi acak. Keteepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran *scramble*. Skor siswa ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan.

*Scaramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Sesuai dengan sifat jawabannya *Scramble* terdiri atas macam-macam bentuk, yakni:

a. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya:

Tpeian = petani

Kberjae = bekerja

b. *Scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat harusnya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya:

Pergi-aku-bus-ke-naik-bandung = aku pergi ke Bandung naik Bus.

c. *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana yang logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

Melalui pembelajaran *scramble* siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya.

Suatu model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan atau manfaat pembelajaran *scramble* antara lain:

1. Melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat
2. Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak
3. Melatih kedisiplinan siswa

Selain kelebihan tersebut model pembelajaran *scramble* juga memiliki kekurangan diantaranya:

1. Siswa bisa saja mencontek jawaban temannya
2. Siswa tidak dilatih untuk berlatih untuk berfikir kreatif
3. Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik.<sup>16</sup>

Metode *scramble* dalam proses pembelajaran dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyajikan materi sesuai topik tentang tema Cita-Citaku
2. Setelah selesai menjelaskan tentang tema cita-citaku, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya
3. Guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal
4. Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru
5. Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa
6. Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik siswa yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawabannya.
7. Guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar.
8. Guru memberi apresiasi dan rekognisi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.<sup>17</sup>

Proses pembelajaran dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

#### **a. Persiapan**

Pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban, yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru menyiapkan kartu-kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi. Guru mengatur hal-hal yang mendukung proses belajar mengajar misalnya mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan siswa belajar dan sebagainya.

#### **b. Kegiatan inti**

Kegiatan pada tahap ini adalah setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru melakukan diskusi kelompok untuk menganalisis dan mendengar pertanggung-jawaban dari setiap kelompok kecil atas hasil kerja yang telah disepakati dalam masing-masing kelompok kemudian membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.

#### **c. Tindak lanjut**

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa. Contoh kegiatan tindak lanjut antara lain:

1. Kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda.
2. Kegiatan penyempurnaan susunan teks asal, jika terdapat susunan yang tidak memperlihatkan kelogisannya.
3. Kegiatan mengubah materi bacaan (memparafrase atau menyederhanakan bacaan).
4. Mencari makna kosakata baru didalam kamus dan mengaplikasikan dalam pemakaian kalimat.
5. Membetulkan kesalahan-kesalahan tata bahasa yang mungkin ditemukan dalam teks wacana latihan.

Sintaknya adalah: buatlah kartu soal sesuai materi bahan ajar, buat kartu jawaban dengan diacak nomornya, sajikan materi, membagikan kartu soal pada kelompok dan kartu jawaban, siswa berkelompok mengerjakan soal untuk jawaban yang cocok.<sup>18</sup>

#### **Metode**

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen, yakni satu metode penelitian yang benar-benar dapat menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat.<sup>19</sup> Menurut Gay metode penelitian eksperimen dapat mewakili pendekatan yang paling sah

dalam memecahkan masalah, baik secara praktis maupun secara teori.<sup>20</sup> Peneliti ini akan melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelompok siswa yang pelajarannya diberi perlakuan pembelajaran menggunakan metode *scramble*. Kelas kontrol yaitu kelompok siswa yang pelajarannya konvensional. Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan, maka akan dilakukan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*posttest*).

Dalam pelaksanaannya penelitian eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebaiknya diatur intensif sehingga kedua variabel mempunyai karakteristik yang sama. Yang membedakan dari dua kelompok ialah group eksperimen diberi treatment atau perlakuan tertentu, sedangkan group kontrol diberikan treatment atau seperti keadaan biasa.

Penelitian ini merupakan studi eksperimen dengan desain "Kelompok Kontrol Non-Ekuivalen" yang merupakan bagian dari bentuk kuasi eksperimen. Subjek yang diambil tidak dikelompokkan secara acak, tetapi peneliti terima keadaan subjek apa adanya. Penggunaan desain dilakukan dengan pertimbangan bahwa pembentukan kelas baru akan menyebabkan kacanya jadwal pelajaran yang telah ada.

Kelompok kontrol dan eksperimen pada penelitian ini dibagi-bagi lagi dalam unit-unit penelitian yang ditentukan berdasarkan tingkat kategori sekolah yaitu kategori sedang dan rendah serta berdasarkan tingkat kemampuan siswa yaitu tinggi, sedang dan kurang. Alasan pengkategorian adalah untuk lebih mengetahui secara mendalam apakah efektifitas pelaksanaan penelitian tergantung pada kategori sekolah atau tidak. Dari tiap unit penelitian diteliti bagaimana pengaruh pembelajaran IPS dengan metode *scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Serang 13. Dalam pelaksanaannya penelitian eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebaiknya diatur intensif sehingga kedua variabel mempunyai karakteristik yang sama. Yang membedakan dari dua kelompok ialah group eksperimen diberi treatment atau perlakuan tertentu, sedangkan group kontrol diberikan treatment atau seperti keadaan biasa.

Adapun design penelitian kuasi eksperimen yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\frac{0 \quad x_1 \quad 0}{0 \quad \quad 0}$$

Keteramngan:

O : Tes (*Pretest* dan *Posttest*)

X : Perlakuan (Pembelajaran dengan menggunakan metode *Scramble*)

Maksud dari desain penelitian yang digambarkan di atas adalah sebelum pembelajaran kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dari dua kategori kelas masing-masing diberi pretest (O) untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggambarkan kemampuan pemahaman konsep dan penalaran.

Instrumen dalam penelitian ini meliputi alat yang digunakan untuk memperoleh data/informasi berkaitan dengan variabel-variabel bebas yang telah ditetapkan yang meliputi instrument tes dan non tes. Instrumen non tes meliputi: lembar observasi dan angket. Sedangkan instrumen tes meliputi soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman dan penalaran siswa.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### a. Uji Homogenitas Hasil Pre Test

Pada penelitian eksperimen, kemampuan awal kelompok kontrol dan kelompok eksperimen harus sama. Untuk mengetahui kemampuan awalsiswa pada kelas eksperimen dan kontrol berkaitan dengan pemahaman konsep, maka pada masing-masing kelas diberikan tes awal yang menggali kemampuan pemahaman konsep. Pada data hasil dilakukan pengujian kehomogenan menggunakan *Levene Test* pada SPSS 16. Untuk mengetahui apakah kemampuan pemahaman kelas eksperimen dan kelas kontrol berawal dari kondisi yang serupa atau tidak. Hipotesis dan kriteria untuk uji homogenitas dapat dinyatakan sebagai berikut:

$H_0$  : Variansi kedua populasi homogen

$H_1$  : Varian kedua populasi tidak homogen

Kriteria uji: Jika signifikan hasil perhitungan  $> \alpha$ , maka  $H_0$  diterima. Nilai  $\alpha$  yang diambil adalah  $\alpha=0,05$  (data homogeny jika sig. $> \alpha$ .)

Homogenitas mengenai tes awal kemampuan pemahaman konsep disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel Homogenitas Data Tes Awal Pemahaman Konsep  
Test of Homogeneity of Variances

| Kelas      | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig.  |
|------------|------------------|-----|-----|-------|
| Eksperimen | 1.589            | 2   | 8   | 0.162 |
| Kontrol    | 0.429            | 2   | 7   | 0.067 |

Dari hasil perhitungan homogenitas yang disajikan pada Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data pemahaman awal kelas eksperimen

homogen, karena nilai  $\text{sig.} > \alpha$  yaitu  $0.162 > 0,05$  dan kelas kontrol  $0.067 > 0,05$ . Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

### **b. Uji Normalitas dan Homogenitas Hasil Post Test**

Mekanisme uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov* Z pada program SPSS 16. Hipotesis dan kriteria uji normalitas dapat dinyatakan dengan :

$H_0$  : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

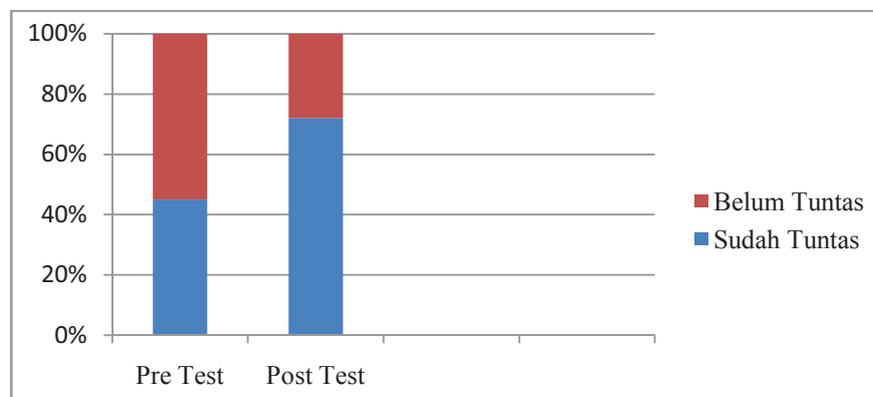
$H_1$  : Sampel berada dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria uji : Jika signifikan hasil perhitungan  $> \alpha$ , maka  $H_0$  diterima. Nilai  $\alpha$  yang diambil adalah  $\alpha = 0,05$  (data homogen jika  $\text{sig.} > \alpha$ .)

Tabel Pesentase Ketuntasan Nilai Tes Awal (*Pretest*) dan Tes Akhir (*Posttest*) Kelas Kontrol

| o | Keterangan   | Pre -Test    |            | Post -Test   |            |
|---|--------------|--------------|------------|--------------|------------|
|   |              | Jumlah Siswa | Presentasi | Jumlah Siswa | Presentasi |
| . | Tuntas       | 20           | 45%        | 32           | 72%        |
| . | Belum Tuntas | 28           | 55%        | 16           | 28%        |

Berdasarkan isi tabel di atas, maka hasil belajar individu dapat tergambar melalui di bawah ini.



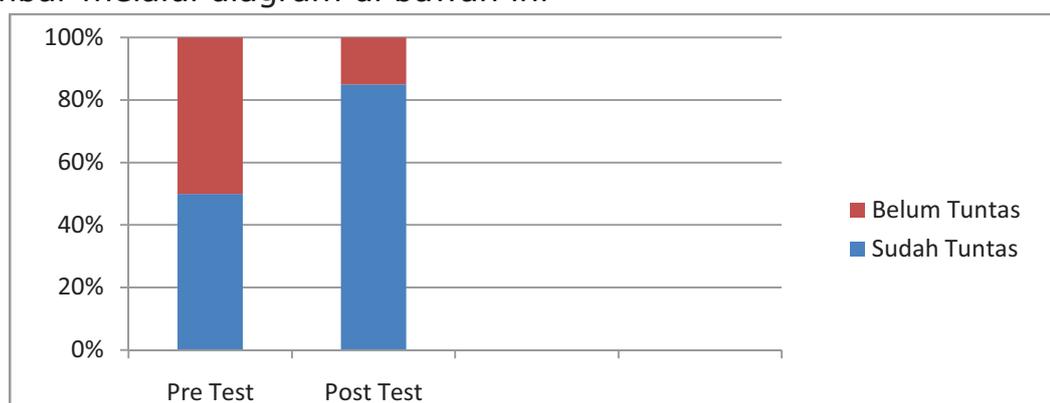
Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan tingkat ketuntasan *pretest* sebesar 45% dan tingkat ketidak tuntasan sebesar 55%. Sedangkan tingkat ketuntasan *posttest* kelas kontrol sebesar 72% dan tingkat ketidak tuntasan sebesar 28%.

Tabel Persentase Ketuntasan Nilai Tes Awal (*Pretest*) dan Nilai Tes Akhir (*Posttest*) Kelas Eksperimen

| o | Keterangan   | Pre -Test    |            | Post -Test   |            |
|---|--------------|--------------|------------|--------------|------------|
|   |              | Jumlah Siswa | Persentase | Jumlah Siswa | Persentase |
| . | Tuntas       | 23           | 50%        | 27           | 85%        |
| . | Belum Tuntas | 23           | 50%        | 19           | 15%        |

Berdasarkan isi tabel di atas, maka hasil belajar individu dapat tergambar melalui diagram di bawah ini



Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar di atas menunjukkan tingkat ketuntasan pretest kelas eksperimen sebesar 50% dan tingkat ketidak tuntas sebesar 50%, sedangkan tingkat ketuntasan posttest kelas eksperimen sebesar 85% dan tingkat ketidak tuntas sebesar 15%.

### Simpulan

Berdasarkan deskripsi pembahasan di atas disimpulkan bahwa adanya perbedaan pengaruh penggunaan metode pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN serang 13 sebagai kelas eksperimen. Adanya perbedaan pengaruh hasil belajar antara kelas eksperimen yang diajarkan. Bila menggunakan metode pembelajaran *scramble* dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional. Hal ini terbukti dari data yang menunjukkan perbedaan rata-rata posttes kelas eksperimen yaitu 75,43 lebih tinggi dibandingkan hasil posttes kelas kontrol 63,33. Nilai probabilitas 0,05 lebih besar dari nilai probabilitas sig (0,05 > 0,000) artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima berarti terbukti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Uji t menunjukkan signifikansi 0,009 dengan probabilitas signifikansi 0,009 < 0,05, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan penga-

ruh yang signifikan pada pelajaran IPS menggunakan metode pembelajaran *scramble* dengan pembelajaran IPS dengan pendekatan konvensional. Pembelajaran menggunakan *scramble* metode juga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar melalui kompetensi individu, dan berpengaruh baik pada hasil belajar siswa. Suasana belajar yang di-timbulkan dalam pembelajaran juga lebih menyenangkan dan dinamis karena siswa menjadi lebih aktif, tidak mudah bosan, antusias dalam mengikuti pelajaran dan pendapat kesempatan untuk dapat saling bertukar pikiran sehingga dapat menghilangkan rasa malas dalam pelajaran IPS.

### Catatan Akhir

<sup>1</sup> Alumni PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SMH Banten

<sup>2</sup> Pengajar pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SMH Banten

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD* (Jakarta: Prenadamedia Group 2014), 6

<sup>4</sup> Ibid., Ahmad Susanto, 7

<sup>5</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 32

<sup>6</sup> Ibid., Sapriya, 33

<sup>7</sup> Ibid., Sapriya, 8

<sup>8</sup> Ibid., Sapriya, 15

<sup>9</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013).139

<sup>10</sup> Ibid., Ahmad Susanto, 143.

<sup>11</sup> Darwan Syah, Supardi, Eneng Muslihah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Diadit Media, 2009).,65

<sup>12</sup> Op.cit.,.43.

<sup>13</sup> Supardi, *Tes dan Asesmen di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta:Hartomo Media Pustaka, 2013),.17.

<sup>14</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013),.13

<sup>15</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013 ),. 303

<sup>16</sup> Ibid., Miftahul Huda,.306

<sup>17</sup> Ibid.,Miftahul Huda,.304

<sup>18</sup> Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2011),.176

<sup>19</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Tangerang, Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2011). 42

<sup>20</sup> Ibid.,43

### Daftar Pustaka

Darwiansyah, Supardi, Eneng Muslihah, 2009. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Diadit Media.

Huda, Miftahul, 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ngalimun, 2011. *Strategi dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- 
- Sapriya, 2012. *Pendidikan IPS*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudaryono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*, Tangerang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten.
- Supardi, 2013. *Tes dan Asesmen di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta: Hartomo Media Pustaka.
- Susanto, Ahmad, 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad, 2013. *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar* Jakarta: Prenadamedia Group.

