



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS III SD NEGERI 24 LUBUKLINGGAU

¹Legi Laura Octe, ²Syaprizal, ³Candres Abadi

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

¹laurare2019@gmail.com, ²frimasoemantri@gmail.com,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa PKN Kelas III SD Negeri 24 Lubuklinggau secara signifikan tuntas. Desain penelitian berbentuk *eksperiment semu* kategori *pre-test and post-test group*. Penelitian dilakukan di SD Negeri 24 Lubuklinggau dengan populasinya yaitu siswa kelas III. Pengambilan sampel dilakukan dengan random sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes yang terdiri dari 25 soal. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji-Z. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKN di kelas III SD Negeri 24 Lubuklinggau setelah penerapan model pembelajaran *picture and picture* secara signifikan tuntas. Rata-rata nilai hasil belajar siswa untuk pretes sebesar 59,08, untuk posttest meningkat menjadi sebesar 83,54 dengan jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan sebesar 84,61%. Sedangkan berdasarkan hasil analisis pengujian hipotesis diperoleh $Z_{hitung} > Z_{tabel} = Z_{hitung} (6.237) > Z_{tabel} (1,64)$, dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima kebenarannya, model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa PKN Kelas III SD Negeri 24 Lubuklinggau secara signifikan tuntas.

Kata Kunci : *Scramble*, Hasil Belajar, PKN

ABSTRACT

This study aims to determine whether the scramble learning model on the learning outcomes of third grade Civics students of SD Negeri 24 Lubuklinggau significantly completed. The research design was in the form of a pseudo-experiment in the pre-test and post-test group category. The research was conducted at SD Negeri 24 Lubuklinggau with the population being third grade students. Sampling was done by random sampling. The data collection technique was done with a test technique consisting of 25 questions. The data collected was then analyzed using the Z-test. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the learning outcomes of Civics in class III SD Negeri 24 Lubuklinggau after the application of the picture and picture learning model is significantly complete. The average value of student learning outcomes for the pretest was 59.08, for the posttest it increased to 83.54 with the number of students who were complete also increased by 84.61%. While based on the results of hypothesis testing analysis obtained $Z_{hitung} > Z_{tabel} = Z_{hitung} (6.237) > Z_{tabel} (1.64)$, thus the proposed hypothesis can be accepted, scramble learning model on student learning outcomes Civics Class III SD Negeri 24 Lubuklinggau significantly Completed.

Keywords: Scramble, Learning Outcomes, Civics

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan usaha sadar seseorang untuk mengembangkan potensinya agar berkembang secara optimal guna mengangkat harkat dan derajat seseorang. Trianto (2018:1) mengemukakan bahwa pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Perubahan atau perkembangan pendidikan adalah



hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Selanjutnya menurut Uno (2019:138) pendidikan pada hakikatnya adalah suatu proses pendewasaan siswa melalui interaksi, proses dua arah antara guru dan siswa.

Pendidikan adalah upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan bentuk usaha manusia untuk mengembangkan potensi menjadi lebih optimal. Sehingga untuk menjadi optimal, pendidikan memerlukan guru yang profesional dan sebagai pendidik generasi muda bangsa, guru berkewajiban menarik dan menemukan masalah-masalah belajar yang dihadapi oleh siswa untuk kemudian mencari solusinya. Guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri. Dalam Kurikulum 2013 pendidik harus kreatif dalam merancang pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran. Pembelajaran dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan, maka diperlukan kontribusi guru dan proses pembelajaran.

Maka dari itu dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, seorang guru yang profesional dituntut untuk mampu mengikuti dan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik dengan langkah-langkah yang telah dirancang oleh guru itu sendiri, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan menarik, serta memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Belajar yaitu adalah merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mengetahui hal yang belum ia ketahui, dan mengerti apa yang sebelumnya belum dimengerti. Sedangkan hasil belajar adalah merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar dapat dilihat dan diukur melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Trianto, 2018:1). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di kelas III adalah mata pelajaran PKn.

PKn merupakan mata pelajaran yang membahas tentang pengembangan kemampuan peserta didik agar dapat tumbuh menjadi warga negara yang baik (*good citizen*). Salah satu aspek yang dibahas dalam Pendidikan Kewarganegaraan yaitu tentang cara berpikir kritis dan kreatif. Hal tersebut didukung dengan pernyataan yang disampaikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) bahwa salah satu tujuan mata pelajaran PKn yaitu memberikan kompetensi-kompetensi kepada siswa agar mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Siswa diberi kesempatan untuk berpikir dengan baik dalam menyatakan pendapatnya terhadap masalah kewarganegaraan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas III SD Negeri 24 Lubuklinggau menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran PKn, siswa dituntut untuk mencatat materi, atau mengerjakan soal dari guru. Kegiatan-kegiatan tersebut belum membuat siswa dapat berpikir kritis dan kreatif sesuai dengan tujuan pada pembelajaran PKn. Padahal mata pelajaran PKn membutuhkan pemahaman materi dengan baik karena luasnya kompetensi yang dipelajari oleh siswa.

Selain hasil pengamatan, proses wawancara bersama guru juga dilakukan untuk mencari kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Afriyadi, S.Pd selaku wali kelas III SD Negeri 24 Lubuklinggau pada tanggal 27 Juli 2023, diketahui bahwa dari nilai ujian tema untuk pembelajaran PKn banyak belum tuntas. Hal ini dapat dilihat nilai rata-rata siswa yang masih di bawah tingkat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang



ditetapkan sebesar 70. Dari 26 jumlah siswa, persentase siswa yang nilainya di atas KKM sebanyak 12 siswa (45,00%) dan sebanyak 14 siswa (55,00%) masih di bawah KKM.

Masih banyaknya persentase siswa yang belum tuntas pada umumnya disebabkan oleh kejenuhan siswa belajar. Pada saat berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar di kelas menunjukkan motivasi siswa rendah dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan oleh siswa yang cenderung pasif dalam belajar. Siswa tidak mau bertanya dan belum ada keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, Tampak pada saat guru menjelaskan materi, siswa banyak yang mengobrol sendiri di luar topik pembelajaran, sehingga menimbulkan kegaduhan dan pembelajaran di kelas menjadi tidak kondusif. Kejenuhan siswa dalam belajar dapat diatasi jika guru mencoba penerapan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran yang dibangun dengan prinsip kooperatif adalah model pembelajaran *scramble*.

Menurut Shoimin (2017:166), “Model *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok”. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Metode permainan ini diharapkan dapat melatih kerjasama setiap siswa dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata sambil bermain, selain siswa diajak berlatih berpikir, siswa juga di ajak untuk berkreasi dengan susunan baru yang mungkin lebih baik dari susunan semula.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan mengangkat judul “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SD Negeri 24 Lubuklinggau”

METHODS

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti maka jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Menurut Syahrudin dan Salim (2014:56), tujuan penelitian eksperimental semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimental yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variabel yang relevan. Peneliti harus dengan jelas mengerti alasan apa yang ada pada internal validitas dan *external validity* rancangan dan berbuat sesuai dengan keterbatasan-keterbatasan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti menggunakan sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding. Desain eksperimen yang digunakan berbentuk desain *eksperimen semu* kategori *pre-test and post-test group*. Adapun desain eksperimen semu menurut Winarno (2015:64).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 24 Lubuklinggau dengan alamat Jl. Kenanga 1 Kelurahan Senalang, Kecamatan Lubuk Linggau Utara II, Kota Lubuk Linggau, Sumatera Selatan, dengan kode pos 31617. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 24 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 26 siswa.

HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus Sampai dengan 11 September 2023 di SD Negeri 24 Lubuklinggau. Pelaksanaannya dilakukan secara langsung oleh peneliti dan sesuai dengan jadwal yang berlangsung di sekolah tersebut. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Scramble* pada materi makna lambang negara.

Kemampuan awal siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebelum mengikuti pembelajaran yang diberikan. Kemampuan awal tersebut menggambarkan kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Pemberian tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi pokok makna lambang negara. Pemberian tes awal dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 4 Agustus 2023 yang diikuti 26 siswa.

Tabel 1 Rekapitulasi Data Hasil Tes Awal

Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-Rata Nilai
72	44	0 siswa (0%)	26 siswa (100%)	59.08

Berdasarkan tabel tabulasi rekapitulasi data tes awal diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 59.08 dengan nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 72 dan nilai terendah sebesar 44. Sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 0 siswa (0%) dan sebanyak 26 siswa (100%) tidak tuntas. Sehingga dapat dikatakan bahwa ketuntasan belajar siswa untuk tes awal sebesar 0%. Jadi secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Scramble* termasuk kategori belum tuntas.

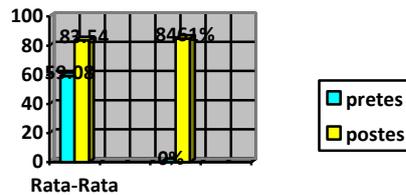
Pada akhir penelitian dilakukan tes akhir untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Kemampuan akhir siswa adalah kemampuan siswa dalam penguasaan materi Makna lambang negara pada kelas IV di *Scramble* yang merupakan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Tes kemampuan akhir dilaksanakan pada hari Sabtu, 8 Agustus 2023 yang diikuti sebanyak 26 siswa.

Tabel 2 Rekapitulasi Data Tes Akhir

Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-Rata Nilai
96	68	22 siswa (84.61%)	4 siswa (15.39%)	83.54

Berdasarkan tabel tabulasi rekapitulasi data tes akhir diketahui bahwa rata-rata (\bar{x}) nilai secara keseluruhan sebesar 83.54 dengan nilai tertinggi sebesar 96 dan nilai terendah sebesar 68. Siswa yang tuntas untuk tes akhir sebanyak 22 siswa (84.61%) dan sisanya sebanyak 4 siswa (15.39%) tidak tuntas. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan akhir siswa setelah penerapan model pembelajaran *Scramble* termasuk dalam kategori tuntas karena persentase ketuntasan yang diperoleh siswa secara klasikal sebesar 85%.

Hasil analisis diperoleh bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 59,08 dan untuk rata-rata nilai *posttest* adalah 83,54. Ini dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest* sebesar 24,46. Sedangkan persentase jumlah siswa yang tuntas pada *pretest* sebesar 0% dan pada *posttest* sebesar 84.61%). Untuk ketuntasan belajar inipun mengalami peningkatan sebesar 84,61%. Secara rinci peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar tersebut dapat dilihat pada grafik1.



Gambar 1 Rata-rata Nilai dan Ketuntasan Belajar

Berdasarkan grafik 4.1 mengenai peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar dapat dideskripsikan ada peningkatan pada nilai rata-rata, dimana nilai *pretest* sebesar 59,08 meningkat menjadi 83,54 pada saat *posttest*. Ada peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest* sebesar 24,46. Begitu juga dengan ketuntasan belajar, persentase jumlah siswa yang tuntas pada *pretest* sebesar 0% kemudian meningkat saat *posttest* menjadi 84,61%. Untuk ketuntasan belajar inipun mengalami peningkatan sebesar 84,61%.

Pengambilan kesimpulan data post-test dapat dilakukan setelah melakukan pengujian hipotesis secara statistik sebelum dilakukan, maka terlebih dahulu diadakan uji normalitas dan uji homogenitas varians dari data tersebut.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Tes	χ^2_{hitung}	dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Pretest	7.9882	5	11.070	Normal
Posttest	9.4288	5	11.070	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data tes awal diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 7.9882$ dan tes akhir diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 9.4288$. Selanjutnya χ^2_{hitung} dibandingkan χ^2_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) = $j - 1$, dimana j adalah banyaknya kelas interval. Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal dan dalam hal lainnya data tidak berdistribusi normal. Nilai χ^2_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 5$ adalah 11,070. Dengan demikian $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka dapat dinyatakan bahwa data tes akhir berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal dan simpangan baku populasi tidak diketahui maka untuk menguji hipotesis digunakan rumus uji-z. Hipotesis statistik yang diuji adalah:

Rekapitulasi hasil uji-z posttest dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Zhitung	dk	Ztabel	Kesimpulan
6.237	26-1 (25)	1,64	H_0 ditolak dan H_a diterima

Berdasarkan analisis pengujian hipotesis diperoleh bahwa $Z_{hitung} = 6.237$. Selanjutnya Z_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada daftar distribusi z dengan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 26 - 1 = 25$, $\alpha = 0,05$ diperoleh $Z_{tabel} = 1,706$. Dengan demikian $Z_{hitung} (6.237) > Z_{tabel} (1,64)$, hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa PKn Kelas III SD Negeri 24 Lubuklinggau secara signifikan tuntas.



CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn di kelas III SD Negeri 24 Lubuklinggau setelah penerapan model pembelajaran *scramble* secara signifikan tuntas. Rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 83,54 dan jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan sebesar 84,61%. Sedangkan berdasarkan hasil analisis pengujian hipotesis diperoleh $Z_{hitung} > Z_{tabel} = Z_{hitung} (6.237) > Z_{tabel} (1,64)$, dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima kebenarannya, model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa PKn Kelas III SD Negeri 24 Lubuklinggau secara signifikan tuntas.

REFERENCES

- Afandi Muhammad. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Sultan Agung Press.
- Astuti dkk. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS. 2 (1):13-18.
- Bustami, dkk (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Diah. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Di Dukong Media Konkrit Tergadap Kemampuan Mengidentifikasi Jenis-Jenis Tanah Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 5 (3):80-96.
- Farida, Umul, et.al. (2017). Efektifitas model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas III SD Negeri Kebondalem 01 Batang” dalam jurnal ilmiah Sekolah Dasar. Vol.1 (3) pp. 192-199
- Helmiati. (2015). *Model Pembelajaran*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Huda. (2018). *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Garaika. (2019). *Metodologi Penelitian*. Lampung: CV. Hira Tech.
- Kurniasih dan Sani. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Mukrimah. (2014). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Shoimin. (2017). *Metode Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Indonesia University of Education.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, Agus. (2014). *Teori dan Aplikasi Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto. (2014). *Riset Statistika Penelitian*. Bandung: Bumi Aksara.
- Trianto. (2018). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo : Nizamial Learning Center.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Uno. (2019). *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Winarno. (2015). *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang (UM Press).