

Kajian Pembelajaran Menggunakan Model Scramble Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah dasar

_Andika Surya Perdana¹, Rendy Nugraha Frasandi²,

^{1,2}Universitas Negeri Padang; Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25157

^{3P}Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

e-mail: *1andikaperdana073@gmail.com, 2rendynugraha@uinib.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, studi kepustakaan. Tujuan penelitian ini ialah menganalisis peningkatan hasil belajar melalui penggunaan model scrambled terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. peneliti mengumpulkan data dari penelitian ini dengan mengumpulkan dan meninjau data dari peneliti sebelumnya yang konsisten. Hasil dari penelitian ini ialah kenaikan hasil belajar peserta didik sekolah dasar yang memakai model scrambled. Peserta Didik saat proses pembelajaran memakai model scramble diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan dimana huruf-huruf dienkripsi dan menempatkan kata-kata yang dienkripsi. Model pembelajaran ini sangat memikat serta tidak menjemukan bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci : Pembelajaran, Hasil Belajar, Model Scramble.

Abstract

This research uses an approach approach, literature study. The purpose of this study was to analyze the improvement of learning outcomes through the use of scrambled models of elementary school student learning outcomes. The researcher collected data from this study by collecting and reviewing consistent data from previous researchers. The result of this study is an increase in learning outcomes of elementary school students who use the scrambled model. Students during the learning process using the scramble model are asked to answer several questions where the letters are encrypted and the words are encrypted. This learning model is very useful and not boring for elementary school students.

Keywords: Studies, Learnig Outcomes, Scramble Model .

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah pusat dari belajar dalam suatu badan pendidikan. Pembelajaran adalah sebuah transformasi dalam wawasan, skill serta perilaku sebagai parameter buat pembelajaran (Dadri et al., 2019).

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 perihal standar proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan jika pembelajaran kurikulum 2013 mengutamakan pada prinsip pembelajaran bahwa peserta didik dituntut untuk mencari sendiri konsep keilmuannya sendiri. Menurut Rafianti dkk (Prasasti et al., 2019) Kurikulum 2013 mencakup aspek PPK (Peningkatan Pendidikan Karakter) dan 4C yaitu *Creative, Critical Thinking, Communicative, Collaborative* serta HOTS (*Higher Order Thinking Skill*).

Salah satu desakan kurikulum 2013 adalah peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis karena harus giat menggali konsep-konsep keilmuannya secara mandiri. Tetapi, berbanding terbalik dengan fakta yang terdapat dilapangan. Proses pembelajaran pada saat ini pendidik masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran bukannya terfokus kepada Peserta Didik tetapi menjadi terfokus kepada Pendidik. Ketika pendidik memaparkan suatu materi pembelajaran peserta didik banyak diam dan hanya

mendengarkan saja sehingga kemampuan siswa untuk berpikir kritis menjadi rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa mempengaruhi hasil belajar mereka.

Salah satu cara buat menanggulangi kasus di atas yakni dengan memakai model-model pembelajaran yang menarik untuk siswa sekolah dasar. Pemakaian model pembelajaran di dalam proses pembelajaran yang kurang efektif dan terlalu monoton secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik nantinya. Maka, seorang pendidik dituntut sekreatif mungkin dalam menggunakan model pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai.

Menurut Sugiyono (Kaban et al., 2020), "Model pembelajaran merupakan menjadi suatu skema yg mendeskripsikan proses yang rinci & penjadian keadaan lingkungan yang memungkinkan peserta didik buat berafiliasi sebagai akibatnya, siswa mengalami perubahan atau kemajuan.

Bagi Istarani (2012: 184) Scramble ialah model pembelajaran yang berikan modul pelajaran dengan berikan persoalan ataupun statment kurang lengkap sehingga para peserta didik diserukan buat mencukupi persoalan tersebut. Sebaliknya bagi Ningtyas (2018), "Scramble ialah model

pembelajaran yang mengajak siswa buat secara kreatif mencari jawaban atas sesuatu persoalan ataupun pendamping konsep dengan menyusun huruf- huruf yang tersusun secara acak membentuk sesuatu jawaban ataupun pendamping konsep.”

Menurut Istarani (2012:184), “Langkah-langkah *Scramble* sebagai berikut: Pendidik menyiapkan pertanyaan yang berkarakter menggenapi suatu pernyataan, Pendidik menyiapkan jawaban pada rangka mengisi kelengkapan istilah yg sinkron menggunakan pertanyaan yang terdapat, Pendidik menyajikan materi sinkron kompetensi yang ingin dicapai, membagikan lbr kerja yang sinkron, siswa mengerjakan lbr kerja masing-masing, Pendidik dan peserta didik mengoreksi secara bersama output lbr kerja, Pengambilan kesimpulan, Penutup”.

Bagi Istarani (2012: 185), “Kelebihan dari model pembelajaran *scramble* ialah: memudahkan peserta didik memahami bahan ajar, Mempermudah peserta didik menguasai bahan ajar, karena peserta didik nanti akan menyelesaikan sebuah soal dimana jawabannya telah dipersiapkan hanya saja peserta didik tinggal mencocokkannya, bisa mempermudah pendidik pada mengungkapkan materi ajar, karena merujuk dalam kertas kerja yang sudah dipengaruhi peserta didik akan mempelajarinya menggunakan

seksama, Meningkatkan motivasi belajar anak didik, lantaran dilengkapi menggunakan kata kerja-kerja yang sudah dipersiapkan sebelumnya, Melatih Peserta didik buat berpikir secara kritis, karena tanpa terdapat pikiran yg kritis mereka nir akan sanggup melengkap pertanyaan sinkron yang diinginkan.

Bagi Istarani (2012: 185), “Kekurangan dari model pembelajaran *scramble* ialah: Susah bagi pendidik apabila bahan yang disampaikan dalam bahan termin awal, menciptakan misteri atau penjelasan yang sinkron menggunakan kepandaian peserta didik adalah proses nan sukar bagi pendidik nan terbatas mengenai terali pembuatan soal, ditemui ketidakcocokan antara penjelasan menggunakan kelengkapan istilah menjadi *output* jawaban yang telah ada, peserta didik menganggap siasat seperti ini tak belajar namun semata-mata bermain.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi literature. Untuk datanya sendiri diambil lewat artikel, jurnal serta buku yang dianggap sesuai dengan data yang diperlukan. Kemudian, data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti. Pengumpulan informasi yang dibutuhkan dilakukan dengan cara

menjelajahi artikel yang ada pada jurnal online bereputasi serta dipergustakaan. Hasil dari penjelajahan tersebut nantinya akan dianalisis oleh peneliti, lalu disimpulkan dan disajikan dengan penjelasan lebih rinci dalam bentuk laporan hasil penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian Sodikin (2015) mendapatkan hasil nilai rerata kelas control sebelum diberikan perlakuan ialah 48,44 sementara itu untuk kelas eksperimen ialah 50,8. Setelah diberikan perlakuan memakai model scramble diperoleh nilai rata-rata kelas control ialah 60,26 sementara itu untuk kelas eksperimen ialah 71,41. Dari hasil riset ini, rerata hasil belajar kelas yang diberikan perlakuan model scramble terlihat terjadi kenaikan yang signifikan sebelum diberikan perlakuan menggunakan model scramble.

Hasil penelitian Apriyanti (2019) didapatkan nilai rata-rata sebelum perlakuan ialah 61,3 sedangkan nilai rata-rata setelah diberi perlakuan ialah 83,4. Dari hasil penelitian yang ada tampak kenaikan hasil belajar 73% dari sebelum diberikan perlakuan menggunakan model scramble. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian diperoleh sebesar 16.369 hasil riset. oleh karena itu, menampakkan jika ada perbedaan yang signifikan hasil belajar kelas control dengan kelas eksperimen.

Hasil penelitian Citrasmi dkk

(2016) yang dilakukan pada kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Semarang Tengah Kec. Klungkung Tahun Ajaran 2016-2017. Diperoleh hasil rata-rata hitung untuk kelas kontrol ialah 17,13 sedangkan untuk kelas eksperimen ialah 25,27. Artinya rerata nilai kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata kontrol, serta bisa disimpulkan jikalau penggunaan model scramble berbantuan media visual mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil penelitian Marbun (2019) didapatkan nilai rata-rata peserta didik sebelum diberikan perlakuan ialah 10,14, lalu setelah diberikan perlakuan naik terjadi peningkatan yaitu 16,72. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan jika *mathmagic* dengan model scramble mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan mode memadamkan kartu soal yang tersedia dan kartu jawaban dalam kondisi acak. Walaupun beberapa siswa memiliki nilai yang lebih rendah karena siswa tidak segera dihitung.

Hasil penelitian Astuti (2017) didapatkan bahwa ada perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia yang besar antara kelompok siswa yang diajar dengan model scramble yang didukung kartu soal dan kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran tradisional. Hal ini dapat dilihat bahwa model pembelajaran scramble yang didukung dengan kartu soal dapat mencapai efek yang lebih baik

daripada model pembelajaran tradisional. Pernyataan ini didukung oleh nilai rata-rata kelas kontrol ialah 63,61, lalu untuk nilai rata-rata kelas eksperimen ialah 80,82.

Berdasarkan hasil beberapa penelitian yang dilakukan dan diuraikan di atas, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa model pembelajaran scramble dapat meningkatkan hasil belajar siswa/i sekolah dasar.

IV. KESIMPULAN

Dari studi literatur yang peneliti lakukan, model scramble membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup, pembelajaran tidak hanya terfokus kepada pendidik tetapi kepada siswa/i. Peserta didik dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran scramble akan mengerjakan beberapa soal yang hurufnya diacak dan peserta didik akan diminta untuk menyusun kata yang teracak tadi sehingga memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk menyelesaikannya. Dengan aktifnya peserta didik didalam jalannya pembelajaran akan bisa meningkatkan hasil belajar dari siswa/i tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. M. D. K., Made Sumantri, M. P., & Sudarma, I. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Kecamatan Buleleng. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2).
- Apriyanti, N. E. (2019). Keefektifan Model Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 149-154.
- Citrasmi, N. W., Wirya, N., & Tegeh, I. M. (2016). Pengaruh model pembelajaran scramble berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA di SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(2).
- Dadri, P. C. W., Dantes, N., & Gunamantha, I. M. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus III Mengwi*. 3(2).
- Istarani, 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Marbun, N. E., Rohani, R., Muti'ah, R., & Suriyani, S. (2019). PENGARUH MATHMAGIC DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 5(1), 1-10.
- Sodiqin, A., & Tirtowarti, N. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(9).
- Prasasti, D. E., Dewi Koeswanti, H., & Giarti, S. (2019). *PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING DI KELAS IV SD* (Vol. 3, Issue 1). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.