

IJEE 5 (2) 2023



Indonesian Journal Of Elementary Education  
ISSN: 2715-5161  
e-ISSN: 2716-5116  
Journal homepage: <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ijee/>  
Journal Email: [jurnalijeepgmi@alamatweb.ac.id](mailto:jurnalijeepgmi@alamatweb.ac.id)



## Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran IPS Kelas V Di MI Darul Hikmah Kota Cirebon

**Elis Firia<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon.  
E-mail : [elisfiria@gmail.com](mailto:elisfiria@gmail.com)

**Tati Nurhayati<sup>2</sup>**

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon.  
E-mail : [tatinurhayati@syekhnurjati.ac.id](mailto:tatinurhayati@syekhnurjati.ac.id)

**Ummi Nur Rokhmah<sup>3</sup>**

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon.  
E-mail : [umminurrokhmah@gmail.com](mailto:umminurrokhmah@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya masalah hasil belajar siswa yang rendah, siswa sulit untuk mengerjakan soal-soal dan kurang aktif dalam pembelajaran di kelas. Salah satu metode pembelajaran yang dinilai sangat efektif dan dapat memotivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode *scramble*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh metode *scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di MI Darul Hikmah Kota Cirebon. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian menggunakan bentuk *pre-experimental design tipe one-group pretest posttest* yaitu penelitian yang hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Darul Hikmah Kota Cirebon, dengan menggunakan sampel jenuh dengan jumlah responden 23 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Tes yang digunakan berupa tes objektif menjodohkan yang terdiri dari 10 soal dan 10 jawaban yang masih disusun secara acak pada soal *pretest* dan *posttest*. Data dalam penelitian ini dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan uji N-gain, dan uji beda diantaranya uji normalitas, uji homogenitas dan uji wilcoxon dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 *for windows*. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil belajar *pretest* siswa dengan nilai rata-rata sebesar 40,43 dan hasil belajar *posttest* siswa sebesar 76,69. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan uji wilcoxon dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan demikian terdapat pengaruh metode *scramble* dengan hasil belajar IPS siswa kelas V hal ini juga didukung dengan hasil uji N-gain sebesar 0,59 dengan kategori sedang artinya terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *scramble* yang tergolong sedang atau baik.

**Kata Kunci : Metode *Scramble*, IPS, Hasil Belajar**

### **Abstract**

*This research is motivated by the problem of low student learning outcomes, students find it difficult to work on questions and are less active in class learning. One of the learning methods that is considered very effective and can motivate student learning is by using the scramble method. The purpose of this study was to determine the effect of the scramble method on social studies learning outcomes for fifth grade students at MI Darul Hikmah, Cirebon City. The approach used in this research is to use a quantitative approach. The research design used the form of pre-experimental design type one-group pretest posttest, namely research that only used one experimental class. The population in this study were students of class V MI Darul Hikmah Cirebon City, using a saturated sample with 23 students as respondents. The data collection instruments used were observation, tests, and documentation. The test used was in the form of an objective matching test consisting of 10 questions and 10 answers which were still arranged randomly in the pretest and posttest questions. The data in this study were further analyzed by using the N-gain test, and the different tests including the normality test, homogeneity test and Wilcoxon test using the SPSS version 16.0 for windows program. Based on the results of the study, the students' pretest learning outcomes were obtained with an average value of 40.43 and students' posttest learning outcomes of 76.69. Based on the results of the study using the Wilcoxon test with a significance value of  $0.000 < 0.05$ , thus there is an influence of the scramble method with social studies learning outcomes for class V students. This is also supported by the results of the N-gain test of 0.59 with a medium category meaning that there is an increase in results. student learning by using the scramble method which is classified as moderate or good.*

**Keywords: Scramble Method, Social Studies, Learning Outcomes**

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu prose bimbingan pembelaaran yang dilakukan oleh seseorang yang melalui pelatihan atau pengajaran agar dapat memiliki kekuatan tersendiri baik spritual keagamaan, kecerdasan, serta keterampilan yang digunakan untuk diri sendiri dan oranglain (Khanifatul, 2013:30). Pendidikan adalah proses pengajaran untuk mengembangkan potensi untuk memiliki kecerdasan. Dalam dunia pendidikan, Siswa yang melakukan proses belajar, tidak melakukan secara individu. Ada beberapa komponen yang akan terlibat dalam proses pendidikan seperti pendidik atau guru, media dan strategi pembelajaran, kurikulum, dan sumber belajar yang tepat.

IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2015:7). Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah sangat penting untuk dipelajari karena siswa dapat memperoleh gambaran tentang keberadaan suatu daerah atau wilayahnya sendiri, memiliki kemampuan dasar dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sosial di masyarakat, serta dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk nilai nilai yang berorientasi sosial dan kemanusiaan.

Hasil belajar merupakan proses perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut dapat diperoleh setelah siswa menyelesaikan

program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar (Rusmono, 2017:8). Dalam hasil belajar terdapat perubahan tingkah laku seseorang baik dari pengetahuan ataupun sikap setelah melakukan proses pembelajaran yang dilakukan secara formal maupun nonformal. Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif (Haryati, 2013:21).

Berdasarkan observasi awal peneliti, terdapat pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut, khususnya kelas V cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, dimana guru masih lebih aktif dan lebih dominan dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga siswa menjadi lebih pasif karena pembelajaran berpusat kepada guru dan hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat mengakibatkan masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V ini masih banyak yang menggunakan strategi yang kurang tepat dalam proses pembelajaran. Guru langsung menugaskan kepada siswa untuk membaca soal kemudian langsung mengerjakan soal, sehingga pembelajaran tersebut menjadi membosankan dan dianggap kurang menyenangkan yang menyebabkan siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran dan tidak konsentrasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, akibatnya akan berdampak langsung kepada hasil belajar siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Adapun nilai KKM pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Darul Hikmah Kota Cirebon ini adalah 70. Rata-rata hasil nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS sebesar 65,43. Terdapat 17 siswa (80%) yang tidak tuntas dan 6 siswa (20%) yang tuntas KKM.

Dalam hal demikian, guru dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, agar pembelajaran yang dirancang oleh guru dapat menjadikan siswa tidak merasa lebih bosan dan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar yang lebih bermakna. Hal ini, perlu adanya upaya untuk menemukan solusi bagaimana pemecahan masalah yang dapat menanggulangi permasalahan belajar membutuhkan dorongan dan inspirasi untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif dan menciptakan situasi baru yang menyenangkan yaitu suatu metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang dinilai sangat efektif dan dapat memotivasi belajar siswa dalam belajar adalah menggunakan metode pembelajaran *scramble* (Shoimin, 2016:88). *Scramble* merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa dapat menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal atau lembar jawaban yang tersedia. Metode pembelajaran *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Sebagai bahan pertimbangan penelitian ini, peneliti akan mencantumkan beberapa hasil

penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang pernah saya baca diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Sumirah (2017:74) “Pengaruh Metode *Scramble* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD”, penelitian yang dilakukan oleh Pipit Sugiharti (2011:144) “Penggunaan Metode *Scramble* Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, penelitian yang dilakukan oleh Wiwin Manalu dan Eva Yanti Siregar (2019:93) “Efektivitas Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Di SMP Negeri 2 Pandan”.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sumirah, Pipit Sugiharti, Wiwin Manalu dan Eva Yanti Siregar terdapat beberapa perbedaan dan persamaan untuk membandingkan peneliti dalam penelitian ini. Adapun perbedaannya diantaranya peneliti meneliti tentang pengaruh metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada materi pembelajaran IPS Di Kelas V MI Darul Hikmah Kota Cirebon, adapun penelitian terdahulu meneliti tentang (1) metode *scramble* terhadap kemampuan membaca (2) penggunaan metode *scramble* pada pembelajaran fisika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (3) efektivitas model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Adapun persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang metode *scramble*. Namun demikian, masih diperlukan pengujian bagaimana metode pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada materi pelajaran ilmu pengetahuan social (IPS).

Menanggapi permasalahan diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPS dengan menggunakan metode *scramble*. Melalui penggunaan metode *scramble* diharapkan siswa akan lebih tertarik terhadap materi yang dipelajari. Melalui metode pembelajaran *scramble* diharapkan siswa tidak hanya sekedar mendengarkan apa yang dijelaskan guru, akan tetapi dengan metode pembelajaran ini siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta melatih siswa dalam menguatkan pemahaman mereka dalam pembelajaran. Dengan metode pembelajaran *scramble* siswa diharapkan mampu meningkatkan komunikasi dengan baik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial .

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Di MI Darul Hikmah Kota Cirebon”.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma post positivist mengembangkan ilmu pengetahuan berupa pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi, serta pengujian teori. Menggunakan

strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik (Emzir, 2013:98). Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen *pre-experimental design tipe one-group pre-test dan post-test* yaitu penelitian yang hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa menggunakan kelas kontrol atau kelas pembanding. Penelitian ini dilaksanakan di MI Darul Hikmah Kota Cirebon, yang terletak di Jl. Pekalipan VII No. 14 Kelurahan Pekalipan Kecamatan Pekalipan Kota Cirebon, Jawa Barat. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Desember 2021 - Mei 2022. Sumber data dalam penelitian ini dari data primer yang diperoleh peneliti langsung dengan informan yang terdiri dari guru IPS, wali kelas V, dan 23 siswa MI Darul Hikmah Kota Cirebon. Peneliti memperoleh informan penelitian dengan teknik *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2016:85).

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes dan dokumentasi. (1) Observasi, observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Fatoni, 2011:104). Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan berbagai informasi baik secara tertulis atau pun secara tidak tertulis. Observasi ini dilakukan melalui pengamatan langsung oleh peneliti saat melakukan penelitian di lapangan. (2) Tes, tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tes yang digunakan berupa tes objektif menjodohkan yang terdiri dari 10 soal dan 10 jawaban yang masih disusun secara acak dengan teknik penskoran jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Tes yang dilakukan oleh peneliti ini berupa *pretest* atau tes sebelum perlakuan dan *posttest* atau tes setelah dilakukan perlakuan, dengan tujuan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan hasil belajar sesudah diberi perlakuan. Sebelum tes digunakan dalam penelitian, tes tersebut terlebih dahulu melakukan validasi kepada validasi ahli, validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang berkompeten untuk memberikan penilaian dan saran pada soal yang akan diberikan kepada siswa dan hasilnya valid kemudian dilakukan uji tingkat kesukaran. Berdasarkan hasil pengujian tingkat kesukaran butir tes dapat diperoleh dengan hasil 0,83 yang artinya soal tersebut termasuk ke dalam kategori mudah. Berdasarkan ranah kognitif menurut *Taksonomi Bloom* termasuk kedalam tingkatan C1 dan C2, C1 merupakan tingkatan awal untuk menggali tingkat pengetahuan, dan mengingat materi yang sudah dipelajari. Adapun C2 ini yaitu tingkat pemahaman untuk mengartikan, mencontohkan dan menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. (3) Dokumentasi, Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil data biografi sekolah, seperti profil sekolah, data peserta didik dan lainnya, dalam hal ini dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penelitian ini (Tanzeh, 2009:76).

Dokumentasi ini digunakan Peneliti untuk mendapatkan data tentang keadaan sekolah, jumlah siswa Kelas V Di MI Darul Hikmah Kota Cirebon.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji *N-gain*, *N-gain* ditujukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan proses dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran dilakukan. Peningkatan ini didapatkan dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa *N-gain* yang diperoleh dinormalisasi oleh selisih skor *pretest*. Perhitungan nilai *N-gain* ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*.

Setelah analisis data hasil penelitian selesai, kemudian dilakukan uji prasyarat berupa analisis deskriptif, tujuan utama analisis statistik deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai variabel-variabel yang digunakan, seperti nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata dan standar deviasi (Ghozali, 2016:23). Selanjutnya uji prasyarat berupa uji normalitas, uji normalitas ini digunakan untuk menguji apakah setiap variabel bebas tertentu berdistribusi normal atau tidak dalam model regresi linear. Uji normalitas ini bertujuan untuk menguji apakah distribusi variabel terikat untuk setiap nilai variabel bebas tertentu berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan *Test of Normality Kolmogorov-Smirnov*. Setelah data berdistribusi normal selanjutnya dilakukana uji homogenitas yang digunakan untuk menguji apakah kedua data tersebut homogen atau tidak. Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal dan homogenitas, maka digunakan statistik parametric. Tetapi jika data yang diperoleh tidak berdistribusi normal atau tidak homogen, maka digunakan statistik non parametric.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Pelaksanaan Penggunaan Metode *Scramble* Di Kelas V MI Darul Hikmah Kota Cirebon**

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung di MI Darul Hikmah Kota Cirebon dengan menggunakan metode *Scramble* dengan menggunakan instrumen lembar penilaian observasi terhadap guru dan siswa diperoleh hasil presentase yang baik. Pengamatan pelaksanaan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dimulai dari kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti dan diakhiri dengan kegiatan penutup. Keberhasilan dalam belajar ini sangat dipengaruhi oleh aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Kurangnya aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran akan menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar (Ahmad, 2016:128). Pengamatan ini dilakukan oleh peneliti sendiri yang sebagai obsever saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Persentase hasil observasi aktivitas guru dan siswa

Aktivitas Pembelajaran	Persentase Hasil Penilaian Observasi	Kategori
Aktivitas Guru	91%	Sangat Baik
Aktivitas Siswa	89%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengamatan sesuai tabel diatas bahwa selama dilakukannya proses pembelajaran berlangsung, dapat diketahui bahwa aktivitas guru dan siswa selama belajar menggunakan metode pembelajaran *Scramble* adalah aktif. Suasana kelas ini terlihat bahwa siswa bersemangat, siswa lebih kreatif dalam belajar berpikir dan termotivasi dalam menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran memperoleh tingkat yang sangat tinggi yaitu 89%. Sedangkan hasil persentase guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas memperoleh persentase yang sangat tinggi yaitu 91%.

Hal ini sesuai dengan pendapat Ajeng Navy Intan Anggraini (2017) yang menyatakan bahwa aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada mata pelajaran IPS materi menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia di kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto mengalami peningkatan (Intan Anggraini, 2017;34).

### Hasil Belajar IPS Kelas V Dengan Menerapkan Metode *Sramble* Di MI Darul Hikmah Kota Cirebon

Berdasarkan perolehan data pada tahap awal, peneliti menggunakan data *pretest* yang dilakukan pada awal pertemuan. Pelaksanaan *pretest* dilaksanakan di kelas V MI Darul Hikmah Kota Cirebon. Dari hasil *pretest* yang dilakukan pada kelas V masih terdapat banyak siswa yang memperoleh hasil belajar dibawah KKM yaitu 70. Berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest* diperoleh data rekapitulasi sebagai berikut :

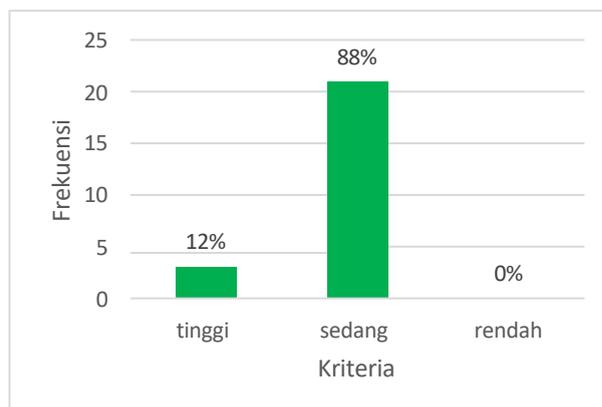
Tabel 3.Rekapitulasi Data Pretest dan Posttest

	N	Min	Max	Mean	Median	Modus	Std. Deviation
<b>Pretest</b>	23	20	70	40,43	40	50	13,31
<b>Posttest</b>	23	70	90	76,09	80	80	5,83

Berdasarkan tabel 3 diatas, terlihat bahwa pada pelaksanaan *pretest* nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 70. Nilai *pretest* diambil sebelum dilakukannya *treatment* atau perlakuan terhadap kelas eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar instrumen kisi-kisi soal dan soal *pretest posttest* dalam melakukan penelitian. Selisih nilai *pretest* dan *posttest* terendah memiliki selisih 50, sedangkan nilai tertinggi memiliki sebesar 20, adapun selisih nilai rata-rata nya adalah 35,66 sedangkan yang memiliki frekuensi paling banyak (modus) selisih nya adalah 30. Selisih nilai tengah atau median

adalah 40. Oemar Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Oemar, 2015:45). Untuk mempermudah melihat selisih hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar indeks nilai *N-gain* dibawah ini :

Gambar 1. hasil *N-gain* data *pretest* dan *posttest*



Berdasarkan hasil analisis gambar 1 dapat dilihat bahwa nilai *N-gain* diperoleh sebanyak 88% siswa memiliki indeks *N-gain* sedang, dan sebanyak 12% siswa memiliki indeks *N-gain* tinggi dan nilai rata-rata sebesar 0,59. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil tes. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa serta dapat dilihat pula melalui indeks *N-gain* yang diperoleh dengan kriteria sedang. Dengan demikian peningkatan hasil tes dengan menggunakan metode *scramble* tergolong sedang atau baik.

### **Pengaruh Metode Scramble Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Di MI Darul Hikmah Kota Cirebon**

Setelah data hasil belajar siswa didapatkan selanjutnya dilakukan uji prasyarat untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa. Berikut ini tabel hasil uji statistic data *pretest* dan *posttest* siswa :

#### **a) Uji Normalitas**

Uji normalitas ini bertujuan untuk menguji apakah distribusi variabel terikat untuk setiap nilai variabel bebas tertentu berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan jenis uji *One-sampel kolmogorov-smirnov test* dengan diperoleh hasil dibawah ini :

Tabel 4. hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		46
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.05104537
Most Extreme Differences	Absolute	.152
	Positive	.140
	Negative	-.152
Kolmogorov-Smirnov Z		1.033
Asymp. Sig. (2-tailed)		.236
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan tabel uji diperoleh hasil yakni dengan nilai signifikan 0,236. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $0,236 > 0,05$  maka kriteria keputusannya yaitu  $H_0$  diterima dan data tersebut berdistribusi normal.

#### b) Uji Homogenitas

Setelah diketahui data hasil penelitian ini berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan dengan pengujian homogenitas. Uji homogenitas berfungsi apakah populasi itu bersifat homogen atau tidak. Maksud dari uji homogenitas disini adalah menguji mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan *one way analysis of varian* (one way anova) yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata (mean). Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas :

Tabel 5. hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil_Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
10.754	1	44	.002

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 5 dapat diperoleh data nilai signifikan uji homogenitas varians (sig) adalah 0,002 yang artinya nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak homogen.

#### c) Uji Wilcoxon

Berdasarkan data yang sudah diuji homogenitas nya ternyata hasilnya adalah tidak homogen, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Uji

Wilcoxon ini dapat digunakan untuk menguji perbandingan sampel yang berhubungan atau berkorelasi (Sundayana, 2016). Uji Wilcoxon ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dalam menggunakan Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Di MI Darul Hikmah Full Day School Kota Cirebon.

Tabel 6. hasil uji wilcoxon signed ranks test

Test Statistics <sup>b</sup>	
	Post Test - Pre Test
Z	-4.226 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan hasil uji *wilcoxon signed test* data dapat dikatakan diterima jika nilai Asymp.Sig < 0,05. Dapat dilihat pada tabel 6 bahwa pada hasil uji *wilcoxon signed test* memiliki Sig adalah 0,000 maka terdapat perbedaan rata-rata sehingga hipotesis diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode scramble terhadap hasil belajar IPS Kelas V Di MI Darul Hikmah Full Day School Kota Cirebon.

Dari analisis deskriptif diketahui bahwa sebagian besar siswa pada saat dilakukan *pretest* mendapat nilai kurang. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil tersebut diantaranya adalah kurang mampunya siswa menguasai materi yang diujikan. Hal tersebut bisa disebabkan karena banyak faktor eksternal siswa maupun internal pada siswa. Pada faktor eksternal siswa salah satunya adalah pembelajaran yang kurang bisa membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa pada materi tertentu. Sedangkan faktor internal terdapat pada fisiologis dan psikologis siswa terutama dalam motivasi belajar siswa. Menurut (Kurniawan Budi, Ono Wiharna, 2017;156) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu. Namun setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan metode *scramble* nilai yang didapatkan oleh siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut bisa diketahui melalui hasil *posttest* yang didapatkan oleh siswa. Mayoritas siswa mendapatkan nilai dengan kategori baik. Peningkatan juga terjadi pada kategori sangat baik. Jika sebelumnya tidak ada siswa yang mendapatkan nilai pada kategori baik maka setelah pembelajaran terjadi peningkatan. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gian Handini (2016) menyatakan bahwa *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Menurut Istarani (2011) metode *scramble* cocok digunakan peserta didik dalam mengingat dan memahami materi yang

diajarkan. Menurut Saridewi dan Kusmariyatni (2017;232) menyatakan bahwa model *scramble* merupakan pembelajaran yang motivasional yang merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dan mampu menciptakan suasana baru dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Penerapan metode pembelajaran *scramble* ini dapat membawa pengaruh yang positif yaitu setiap peserta didik memiliki tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran, dalam pembelajaran ini peserta didik juga tidak hanya diminta untuk menjawab soal saja akan tetapi kecepatan mencari soal yang sudah disediakan di kartu jawaban dalam kondisi masih acak, ketepatan dan kecepatan berfikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan dalam pembelajaran *scramble*. Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dengan menerapkan metode pembelajaran *scramble* maka dapat dikatakan metode pembelajaran *scramble* bisa diterapkan di kelas V MI Darul Hikmah Full Day School Kota Cirebon.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V tentang pengaruh metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa, hasil observasi yang telah peneliti lakukan, yaitu peneliti mengamati langsung guru dan siswa pada saat pembelajaran di dalam kelas. Guru ikut serta dalam proses penggunaan metode *scramble* terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki hasil presentase sebesar 92% dapat dinyatakan bahwa aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas berjalan sesuai dengan ketentuan yang ada, sementara yang tidak sesuai ketentuan ada 8%. Adapun pelaksanaan aktivitas siswa dalam pembelajaran memperoleh presentase sebesar 89%, sementara yang tidak sesuai dengan ketentuan ada 11%. Sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan metode *scramble* siswa diberikan soal *pretest* terlebih dahulu hasil dari soal *pretest* tersebut masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM 70, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 40,43 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 76,09. Nilai N-gain diperoleh sebanyak 88% siswa memiliki indeks N-gain sedang, dan sebanyak 12% siswa memiliki indeks N-gain tinggi dan nilai rata-rata sebesar 0,59. Dengan demikian dapat disimpulkan mengalami peningkatan hasil tes.

Hasil uji normalitas diperoleh hasil yakni dengan nilai signifikan 0,236. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $0,236 > 0,5$  maka kriteria keputusannya yaitu  $H_0$  diterima dan data tersebut berdistribusi normal. Kemudian di lanjut dengan menggunakan uji *wilcoxon signed test* memiliki nilai probabilitas *asym.sig (2-tailed)*  $0,000 < 0,05$  maka terdapat perbedaan rata-rata atau hipotesis diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *scramble* terhadap hasil belajar ips kelas v di mi darul hikmah kota cirebon.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. (2016). Aktivitas Aktif Siswa dalam Pembelajaran Matematika Realistik. *Education and Development, Vol.2 No 5*, 45.
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: kuantitatif & kualitatif*. PT. RaJa Grafindo Persada.
- Eva Yanti Siregar, W. M. (2019). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA DI SMP NEGERI 2 PANDAN. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal), Vol.2 No.2*(ISSN. 2621-9832), 93.
- Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Rineka Cipta.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program. IBM SPSS 23 (Edisi 8)* (8th ed.). Badan Penerbit.
- Handini, G. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 21 Palembang*. Universitas Sriwijaya.
- Haryati, M. (2013). *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Referensi.
- Hermawan Budi Santoso, S. (2017). PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR DENGAN METODE PROBLEM BASIC LEARNING (PBL) PADA MATA PELAJARAN TUNE UP MOTOR BENSIN SISWA KELAS XI DI SMK INSAN CENDEKIA TURI SLEMAN TAHUN AJARAN 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi Vol. 5, No. 1, Juni 2017*, 5(1), 1–27.
- Intan Anggraini, A. N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto. *PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, Vol. 05. N, 34*.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif (Reverensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Media Persada.
- Khanifatul. (2013). *PEMBELAJARAN INOVATIF*. Ar-Ruzz Media.
- Kurniawan Budi, Ono Wiharna, T. P. (2017). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education, 4*(2), 156–162.
- M, A. (2016). Aktivitas Aktif Siswa dalam Pembelajaran Matematika Realistik. *Education and Development, Vol.2 No 5*, 45.

- Oemar, H. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Ghalia Indonesia.
- Sapriya. (2015). *Pendidikan IPS*. Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sugiharti, P. (2011). Penggunaan Metode Scramble Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, No.16(Tahun ke 10), 49.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT.Afabeta.
- Sundaya, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Tanzeh, A. (2009). *pengantar metode penelitian*. Teras Ambar.
- Tuti Herawati, Deasyanti, D. Z. S. (2017). Pengaruh Metode Scramble terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 1, No(ISSN: 2597-4866), 74.