

THE INFLUENCE OF SCRAMBLE LEARNING MODEL ON INTEREST IN LEARNING OF SOCIAL SCIENCE TO FOURTH GRADE STUDENTS OF PUBLIC ELEMENTARY SCHOOLS IN PEJAGOAN SUBDISTRICT KEBUMEN REGENCY IN ACADEMIC YEAR 2019/2020

Lutfiana Rahmyanti¹, Joharman², Moh Salimi³

Universitas Sebelas Maret

rahma_ajh@student.uns.ac.id

Article History

accepted 30/8/2021

approved 30/9/2021

published 30/10/2021

Abstract

The study aimed to determine the interest in learning on social science before and after having scramble learning model to fourth grade students of public elementary schools in Pejagoan Subdistrict Kebumen Regency in academic year of 2019/2020. The research was a pre-experimental quantitative design in the form of one-group pretest-posttest design. The results indicated that the Sig.(2-tailed) in the hypothesis test was $0,000 < 0,05$. The result of $t_{count} > t_{table}$ was $4,350 > 2,010$. In addition, based on the average score of interest in learning of social science, the pretreatment was 150.00310 and the posttreatment was 155.52406. It meant that the application of the Scramble learning model effected in increasing students' interest in learning in social science. It concludes that there is difference between the interest in learning on social science before and after having scramble learning model to fourth grade students of public elementary schools in Pejagoan Subdistrict Kebumen Regency in academic year of 2019/2020.

Keywords: Scramble learning model, interest in learning, social science

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar IPS sebelum dan sesudah diberi perlakuan model pembelajaran *scramble* pada siswa kelas IV SDN Sekecamatan Pejagoan tahun ajaran 2019/2020. Peneliti ini menggunakan penelitian kuantitatif *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *Sig.(2-tailed)* pada uji hipotesis sebesar $0,000 < 0,05$. Adapun hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,350 > 2,010$. Selain itu berdasarkan rata-rata skor minat belajar IPS siswa *pretreatment* sebesar 150,00310 dan *posttreatment* sebesar 155,52406. Hal ini berarti bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Scramble* berpengaruh dalam peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar IPS sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Scramble* pada siswa kelas IV SD Negeri Sekecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2019/2020.

Kata kunci: Model Pembelajaran Scramble, Minat Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial



PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu bagian penting dalam menentukan kualitas bangsa terutama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Ujung tombak pendidikan ada pada pembelajaran dan pengajaran dengan perangkat mata pelajaran yang diajarkan pada lembaga pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang diintegrasikan dalam Kurikulum 2013 saat ini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan (Susanto, 2014: 10). Tujuan pembelajaran IPS untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Upaya untuk mencapai tujuan IPS tersebut adalah melalui kegiatan pembelajaran dan pengajaran siswa didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatifnya. Pembelajaran sebagai proses kerja sama tidak hanya terpaku pada kegiatan guru atau kegiatan siswa saja, namun guru dan siswa harus bersama-sama memiliki usaha kesadaran dan keterpahaman dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Masih terdapat guru yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar IPS yang bersifat monoton dan membosankan sehingga minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS pun rendah. Dapriansyah, Sudarmanto, dan Purnomo (2013: 92) menyampaikan beberapa problema pembelajaran IPS, yaitu: (a) sebagian besar guru belum terampil menggunakan beberapa model mengajar dan (b) ketersediaan alat dan bahan mengajar mempengaruhi proses belajar mengajar. Oleh karena itu, untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa diperlukan model pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan siswa secara aktif, menyenangkan, dan menumbuhkan kembangkan minat dan motivasi siswa.

Minat belajar didefinisikan sebagai keinginan dan keterlibatan yang disengaja dalam aktivitas kognitif yang memainkan bagian dalam proses pembelajaran, menentukan bagian apa yang kita pilih untuk belajar, dan seberapa baik kita mempelajari informasi yang diberikan (Klassen dan Klassen dalam Ricardo dan Meilani, 2017: 190). Karena itu, tinggi rendahnya minat dapat mempengaruhi hasil belajar. Jika minat belajar tinggi maka pembelajaran akan berjalan dengan baik, sebaliknya jika minat belajar rendah, maka kualitas pembelajaran akan rendah dan akan mempengaruhi hasil belajar. Faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah faktor intern dan ekstern (Syah, 2015).

Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, dapat berupa emosi, rasa senang, perhatian lebih terhadap pembelajaran IPS. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, dapat berupa model mengajar guru, lingkungan, dan iklim sekolah. Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Kondisi inilah yang diduga bisa membuat minat belajar IPS siswa menjadi rendah. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran *scramble*. *Scramble* merupakan sejenis permainan sehingga akan sesuai diterapkan untuk siswa kelas IV. Model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa menyelesaikan suatu soal dengan kreatif serta aktif bekerja sama menyusun jawaban. Hasil penelitian lain juga menjadi pertimbangan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *scramble*. Sya'ban (2016) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh *Scramble* terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta", menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* khususnya pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN SeKecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2019/2020”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan minat belajar IPS sebelum dan sesudah diberi perlakuan model pembelajaran *scramble* pada siswa kelas IV SDN SeKecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2019/2020.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Exsperimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2018:74). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV di SDN se-Kecamatan Pejagoan tahun ajaran 2019/2020. Dari 28 SDN yang ada, diambil siswa kelas IV di 5 SDN sebagai sampel penelitian yang diambil melalui *Probability sampling* teknik *cluster stratified random sampling*. Populasi dibagi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan peringkat prestasi sekolah. Kelompok atas 27%, kelompok tengah 46%, dan kelompok bawah 27%. Masing-masing kelompok atas dan bawah dipilih 1 SD Negeri dan kelas tengah dipilih 3 SD Negeri.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan angket yang digunakan untuk mengumpulkan data minat belajar IPS. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu melakukan uji prasyarat. Uji prasyarat analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya uji hipotesis menggunakan uji *t paired sample t test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan memberikan *pretreatment* dan *posttreatment* berupa angket minat belajar. *Treatment* (perlakuan) model pembelajaran *scramble* diberikan setelah siswa mengerjakan angket *pretreatment*. Kemudian setelah perlakuan dilaksanakan siswa akan mengerjakan angket *posttreatment*. Hasil *pretreatment* dan *posttreatment* digunakan sebagai sumber data. Prasyarat data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas data *pretreatment* yaitu nilai *Sig.* $0,200 > 0,05$ dan data *posttreatment* yaitu nilai *Sig.* $0,200 > 0,05$. Dengan demikian data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas untuk mengetahui data mempunyai variansi yang sama atau tidak. Hasil uji homogenitas diperoleh nilai *Sig.* sebesar $1,000 > 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang bersifat homogen.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar IPS sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *scramble*. Hipotesis penelitian yang digunakan adalah $H_0 =$ Tidak ada perbedaan minat belajar IPS sebelum dan sesudah diberi perlakuan model pembelajaran *Scramble* pada siswa kelas IV dan $H_1 =$ Ada perbedaan minat belajar IPS sebelum dan sesudah diberi perlakuan model pembelajaran *Scramble* pada siswa kelas IV. Berikut adalah tabel hasil uji hipotesis.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test				
	Paired Differences	t	df	Sig. (2-

Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				tailed)
					Lower	Upper			
1	pretest - posttest	-5,520960	8,973660	1,269067	-8,071246	-2,970674	-4,350	49	,000

Pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* adalah jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05; maka H_0 ditolak. Sebaliknya jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05; maka H_0 diterima. Adapun berdasarkan t_{hitung} , tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan tabel 4.6 di atas, diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Artinya nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 [0,000 < 0,05], maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,350 > 2,010$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar IPS sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *scramble*.

Peningkatan minat belajar IPS siswa setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* menunjukkan bahwa model ini dapat berpengaruh pada minat belajar IPS siswa. Pemberian lembar kerja kuis berupa soal dengan jawaban yang huruf yang diacak mampu membuat siswa menjawab pertanyaan lebih berhati-hati agar menjadi kata dan jawaban yang sesuai agar memperoleh poin dan memenangkan kuis. Dengan model *scramble* ini siswa dapat banyak berkomunikasi dengan teman kelompok dan belajar sekaligus sehingga siswa tidak jenuh. Sesuai dengan pendapat Hanafiah dan Suhana (dalam Zainuddin, 2018: 83) bahwa model pembelajaran *scramble* menuntut siswa aktif bekerjasama dan bertanggungjawab terhadap kelompoknya dan menyelesaikan soal acak guna memperoleh poin dan meningkatkan kebersamaan siswa. Proses belajar yang menyenangkan membuat siswa termotivasi dan minat untuk belajar meningkat. Karena adanya waktu dalam mengerjakan soal, membuat setiap siswa saling berkompetisi untuk dapat mengerjakan lebih cepat dan benar. Kondisi seperti ini juga akan menimbulkan perasaan senang dalam belajar, siswa lebih memperhatikan pelajaran dan hasil belajarnya meningkat.

Pengaruh model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa didukung juga oleh beberapa penelitian yang relevan. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Sya'ban (2016) yang berjudul "Pengaruh *Scramble* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta" yang menghasilkan bahwa penerapan model *scramble* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* dapat berpengaruh terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN seKecamatan Pejagoan yang dapat dilihat dari hasil perhitungan uji t dari data yang diperoleh saat penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV seKecamatan Pejagoan Tahun Ajaran 2010/2020 mengalami perubahan minat belajar IPS sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *scramble*. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis bahwa nilai *Sig.* Sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya tolak H_0 dan H_1 diterima.

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran: (1) bagi guru, harus benar-benar mempersiapkan keperluan, seperti materi dan media apa yang akan digunakan dalam menunjang pembelajaran; (2) bagi sekolah, dapat mempertimbangkan untuk menggunakan model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan minat belajar siswa; (3) bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat

dijadikan referensi dalam melakukan penelitian yang sama dan juga dapat dihubungkan dengan penelitian yang serupa dengan materi dan kemampuan siswa yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Dapriansyah,. Sudarmanto, R.G., Purnomo, E. (2013). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Studi Sosial Vol. 1 No. 4 (2013)*.
- Ricardo dan Meilani, R.I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol. 2 No. 2, Juli 2017, Hal. 188-201, E-ISSN 2656-4737*
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sya'ban, V. M. (2016). Pengaruh Metode Scramble Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta Juli 2016*.
- Syah, M. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zainuddin, N. A. (2018). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model Scramble. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School April 2018, Vol. 1, No. 1, hal. 81-90, ISSN(P): 2356-1483; ISSN(E): 2615-3904*