

Penerapan Model *Scramble* untuk Meningkatkan Efektivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti Kebumen

Isna Putri Utami, Muhamad Chamdani, Tri Saptuti Susiani

Universitas Sebelas Maret

utamiputri12@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/3/2025

approved 1/4/2025

published 31/5/2025

Abstract

The study aimed to describe the steps of scramble, enhance the effectiveness and learning outcomes, and describe obstacles and solutions in learning. It was classroom action research conducted collaboratively between teacher and students. The subjects were teacher and students of third grade at SD Negeri 2 Gemeksekti. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were observation, interviews, and tests. Data validity used triangulation of source. Data analysis included data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicated that (1) the steps of scramble were: (a) delivering the objectives and motivating the students, (b) identifying the problems, (c) organizing the students into study groups, (d) guiding training, (e) drawing conclusion, and (f) delivering awards. (2) The effectiveness of student learning increased in every cycle since the percentages of passing grades in social science learning outcomes were 54.53% in the first cycle, 70.11% in the second cycle, and 73.21% in the third cycle. The results indicated that: the steps of scramble were: (a) delivering the objectives and motivating the students, (b) identifying the problems, (c) organizing the students into groups, (d) guiding training, (e) drawing conclusion, and (f) delivering awards. The scramble enhanced the effectiveness and student learning outcomes. The effectiveness increased in every cycle since the percentages of learning outcomes were 54.53% in the first cycle, 70.11% in the second cycle, and 73.21% in the third cycle. The solutions overcame the obstacles found in learning. It concludes that the scramble enhances the effectiveness and social science learning outcomes to third grade students of SD Negeri 2 Gemeksekti Kebumen in academic year of 2023/2024.

Keywords: *scramble, effectiveness, social studies learning*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran *scramble*, meningkatkan efektivitas dan hasil belajar, serta mendeskripsikan kendala dan solusi yang ditemui dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Subjek penelitian ialah guru dan siswa kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti. Data yang digunakan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik analisis data dilaksanakan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian mendeskripsikan langkah model *scramble* yaitu (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) identifikasi masalah, (3) mengorganisir siswa kedalam kelompok-kelompok belajar, (4) membimbing pelatihan, (5) kesimpulan, (6) memberikan penghargaan. Metode *scramble* dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa. Efektivitas belajar siswa pada siklus I, II, dan III selalu meningkat, hal itu dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I = 54,53%, siklus II = 70,11%, dan siklus III = 73,21%. Kendala dan solusi yang dialami ketika pembelajaran dapat teratasi dengan baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *scramble* dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti Kebumen tahun ajaran 2023/2024.

Kata kunci: *Model scramble, Efektivitas, Pembelajaran IPS*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya manusia untuk mengembangkan dan meningkatkan kapasitas fisik dan mental mereka sehingga dapat hidup sesuai dengan prinsip-prinsip yang dipegang oleh masyarakat. Menurut Sebayang Sodja dan Rajagukguk Tiur (2020) "Di era globalisasi saat ini, pendidikan sangat penting. Hampir semua negara memberi prioritas pada pendidikan, termasuk Indonesia". Tujuan dari pendidikan adalah untuk membantu manusia agar memiliki kehidupan yang bermakna dan mencapai kebahagiaan hidup baik secara individu maupun kelompok. Sistem pendidikan nasional telah dikembangkan lebih jauh untuk berfokus pada proses belajar siswa dan bagaimana guru membantu siswa untuk tumbuh dan berkembang secara optimal dalam berbagai aspek kepribadian mereka. Siswa sekolah dasar (SD) berusia 6 hingga 12 tahun. Pada titik ini, anak lebih banyak belajar berinteraksi dengan orang lain, belajar nilai-nilai moral keluarga, dan berusaha untuk berperan dalam kelompok. Penyebabnya yaitu adanya keinginan mencapai keberhasilan yang nyata karena setiap pencapaian akan meningkatkan kepercayaan dirinya dan rasa kemandirian. Anak juga mulai bertanggung jawab atas cara mereka berinteraksi dengan orang tua, teman, dan orang lain. Usia sekolah adalah waktu ketika anak-anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan untuk berhasil menyesuaikan diri dengan kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu.

Usia sekolah dasar keinginan anak-anak untuk bermain sangat tinggi sehingga guru harus memilih model pembelajaran dengan unsur permainan yang dapat menarik perhatian anak di dalamnya. Bate'e dkk., (2023) mengungkapkan bahwa belajar sambil bermain dapat digunakan untuk meningkatkan keefektifan dan inovasi siswa. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien untuk mendidik, menghibur, dan memberikan dampak positif. Beberapa contoh permainan yang dapat digunakan guru yaitu permainan puzzle, permainan papan, menyusun kartu, dan menyusun balok. Dalam hal ini, Guru harus memilih model yang tepat untuk membuat situasi belajar siswa lebih aktif dan kondusif, dan diharapkan pembelajaran menjadi efektif, dan menyenangkan. Berikut beberapa model yang dapat digunakan guru agar pembelajaran menjadi menyenangkan: 1) *role playing*, 2) proyek kreatif, 3) *scramble*, 4) tebak kata, 5) *team teaching method*. Belajar sambil bermain diharapkan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat memberikan pelajaran yang berkualitas bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 2 Gemeksekti melalui proses pembelajaran IPS, guru masih menggunakan model ceramah. Menurut Siswati Jamik (2021) "Pada dasarnya, pembelajaran IPS melalui ceramah menyebabkan siswa menjadi pasif atau tidak peduli". Model ceramah tidak cukup dalam mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya. Pembelajaran ini tidak menantang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, yang merupakan kompetensi yang diharapkan. Akibatnya, hasil belajar siswa tidak mencapai target. Salah satu peran penting guru dalam proses belajar mengajar adalah membantu membentuk sumber daya manusia agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik..

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III di SD Negeri 2 Gemeksekti, sebagian siswa kurang antusias saat pembelajaran IPS. Hal itu dibuktikan pada perilaku siswa yang selalu mengobrol dengan temannya dan bermain dengan kegiatan yang sedang dilakukan, sehingga siswa tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan. Menurut Febriani (2021), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi pada aspek praktis dari mempelajari, dan menyelidiki gejala dan masalah sosial masyarakat. Bidang-bidang ini disesuaikan dengan tingkat pendidikan masing-masing. Menurut Siswati Jamik (2021) tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membuat warga negara yang cerdas dan mampu mendukung keberlangsungan negara dan bangsa. Dengan guru menggunakan model pembelajaran

yang tepat, pembelajaran harus menjadi lebih menyenangkan dan siswa tidak akan bosan.

Berdasarkan nilai hasil belajar kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti Kebumen pada mata Pelajaran IPS Sebagian masih belum maksimal. Perolehan Penilaian Akhir Semester (PAS) yang rata-ratanya masih belum bisa memenuhi kriteria ketuntasan (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Dari hasil ulangan tersebut terlihat 7 dari 14 siswa nilainya masih dibawah KKM yang di tetapkan, sedangkan 7 lainnya sudah memenuhi kriteria KKM. Pada penelitian ini sebagian murid mengatakan bahwa pembelajaran kurang menarik karena guru menjelaskan materi IPS dengan monoton. Artinya pembelajaran yang monoton membuat sebagian siswa kurang bersemangat dan tidak tertarik mengikuti pelajaran, sehingga murid kurang memiliki minat untuk terlibat dalam suatu pembelajaran. Menurut Marpaung & Cendana (2020), jika guru menjelaskan materi hanya dengan model ceramah, siswa hanya memperoleh informasi tanpa terlibat dalam pembelajaran, sehingga siswa akan merasa bosan dan asyik berbicara sendiri dengan teman sebangku. Permasalahan ini dapat diatasi dengan model pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa, sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Saat ini banyak model yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS untuk menciptakan minat belajar siswa sekolah dasar. Salah satunya yaitu menerapkan model *scramble*. *Scramble* ini sejenis permainan yang dapat meningkatkan kreatifitas, menstimulus siswa untuk lebih aktif, meningkatkan jiwa kompetitif, belajar dengan santai, menyenangkan, dan dapat menumbuhkan rasa solidaritas, sehingga sesuai jika diterapkan pada siswa sekolah dasar. Model *scramble* yaitu sebuah permainan dengan cara menyusun atau mengurutkan struktur yang sebelumnya sudah diacak untuk di susun kembali. Menurut Sulaeman dkk (2021), model *scramble* adalah cara bermain bahasa dengan menggunakan kartu yang berisi pertanyaan yang disusun menjadi wacana singkat. Siswa dapat berkreasi dalam menyusun pertanyaan dan jawaban secara tepat. Dengan penerapan model *scramble* ini sangat diharapkan dapat mendukung siswa lebih mudah memahami materi Pelajaran IPS dengan cepat yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Tindakan kelas kolaboratif dengan guru kelas III dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Efektivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti Kebumen Tahun Ajaran 2023/2023". Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) mengetahui penerapan model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti Tahun Ajaran 2023/2024, (2) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model *scramble* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti Tahun Ajaran 2023/2024, (3) untuk mengidentifikasi kendala dan solusi penerapan model *scramble* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti Tahun Ajaran 2023/2024.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Prosedur penelitian ini sejalan pada penelitian yang dikemukakan oleh Arikunto, Suhardjono, & Supriadi (2021) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, yaitu merencanakan tindakan yang dilakukan, (2) pelaksanaan, yaitu tindakan yang dilakukan pada saat pembelajaran, (3) observasi, yaitu pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran, (4) refleksi, yaitu menganalisis dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif yang diperoleh dari informasi/data observasi dan wawancara pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *scramble* dan data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar IPS. Sumber data dari penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas menggunakan sumber dan teknik, sejalan pada penyajian data menurut Sugiyono (2020). Menurut Millah et al (2023) teknik analisis data terdiri dari tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus dengan jumlah lima pertemuan. Penelitian ini akan dinyatakan berhasil jika penerapan langkah-langkah model pembelajaran *scramble* yang diukur melalui observasi dan wawancara pelaksanaan tindakan dapat memenuhi indikator kinerja penelitian dengan persentase 85%. Keefektivan belajar siswa yang baik dapat meningkatkan hasil belajar setelah menerapkan model *scramble* yang diukur dengan tes hasil belajar siswa dapat mencapai persentase 85% dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)=65.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *scramble* untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti dilakukan dalam tiga siklus, masing-masing siklus I dan siklus II terdiri dua pertemuan, dan siklus III terdiri dari satu pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan dengan alokasi waktu 70 menit. Dalam satu siklus terdiri dari empat tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penerapan Model *Scramble* Berbantu Media Kartu

Penerapan model *scramble* dilaksanakan melalui langkah-langkah berikut: a) menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan memotivasi siswa, b) mengidentifikasi masalah, c) guru mengorganisir siswa kedalam kelompok belajar dan memberikan soal berupa lembar kerja yang berisi soal dan jawaban yang sudah teracak dengan cara mencocokkan jawaban dan soal, d) guru memberikan membimbing pelatihan kartu, e) guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran, f) guru menutup pembelajaran dengan memberikan penghargaan. Langkah-langkah yang telah digunakan peneliti dikemukakan oleh Aris Shoimin dkk (2017) yang kemudian dikembangkan oleh Sari Said Farika (2020). Berikut ini merupakan hasil observasi penerapan model *scramble* pada siklus I, II, dan III.

Tabel 1. Perbandingan antarsiklus hasil observasi penerapan model *scramble*

Subjek Penelitian	Langkah-langkah	Siklus I	Siklus II	Siklus III
		%	%	%
Guru	1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	80,21	85,42	89,58
	2. Identifikasi masalah	82,29	86,46	91,67
	3. Mengorganisir siswa ke dalam kelompok belajar	81,67	87,50	93,33
	4. Membimbing pelatihan	82,50	85,84	88,33
	5. Kesimpulan	82,29	85,96	93,75
	6. Memberikan penghargaan	81,25	88,04	95,83
Rata-rata		81,70	86,54	92,08
Siswa	1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	81,25	85,42	91,67
	2. Identifikasi masalah	83,33	84,38	89,58
	3. Mengorganisir siswa ke dalam kelompok belajar	82,50	85,84	90,00
	4. Membimbing pelatihan	80,83	87,50	91,67
	5. Kesimpulan	83,34	86,46	91,67
	6. Memberikan penghargaan	84,37	88,54	95,83
Rata-rata		82,60	86,35	91,74

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa penerapan model *scramble* berbantu media kartu pada pembelajaran IPS materi cuaca siklus I,II,III selalu mengalami peningkatan. Peningkatan hasil observasi terhadap guru dari siklus I ke siklus II sebesar 4,84% dan dari siklus II ke siklus III sebesar 5,54%. Hasil observasi terhadap siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 3,75% dan pada siklus II ke siklus III sebesar 5,39%.

Berdasarkan hasil pengamatan, dapat diketahui bahwa langkah-langkah model *scramble* yang diterapkan adalah:

a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Langkah ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang cuaca. Guru memberikan contoh cuaca yang ada di sekitar lingkungan agar siswa mudah memahami materi. Siswa menyimak penjelasan guru pada saat menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan memberikan motivasi kepada siswa agar dapat membangkitkan minat siswa terhadap materi yang akan dipelajari dan menciptakan suasana yang positif di dalam kelas, sehingga siswa lebih siap menerima pelajaran.

b. Identifikasi masalah

Tahap ini, guru menyampaikan pokok materi tentang cuaca. Seluruh siswa memperhatikan guru. Selanjutnya siswa mencari informasi sendiri di buku paket yang telah disediakan. Siswa mendalami materi yang akan dipelajari dengan cara mencatat hal-hal yang penting dan membuat pokok-pokok materi. Pada tahap ini sangat penting dilakukan karena untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian dalam belajar.

c. Mengorganisir siswa ke dalam kelompok belajar

Tahap ini, guru memberikan intruksi kepada siswa untuk membentuk kelompok belajar dengan menghitung satu sampai lima hingga mendapatkan tiga kelompok. Dalam satu kelompok terdiri dari 4 hingga 5 siswa. Guru mempersilakan setiap anggota kelompok untuk mengambil kartu soal dan jawaban tentang cuaca yang telah diacak susunannya. Siswa mengambil kartu yang telah disediakan oleh guru dan membagikan kepada teman sekelompoknya sekaligus memastikan setiap anggota kelompok telah mendapatkan bagian kartu masing-masing. Guru juga memberikan waktu 10 menit untuk siswa memikirkan jawaban. Dalam hal ini, guru memberikan waktu kepada setiap siswa untuk saling berdiskusi terkait pembagian kartu yang telah diterima.

d. Membimbing pelatihan

Tahap ini, siswa mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang diperoleh dan ditempelkan pada kertas yang telah disediakan oleh guru. Guru juga membantu siswa yang merasa kesulitan dalam mencocokkan kartu soal dan jawaban tentang cuaca dengan cara memberikan petunjuk-petunjuk sederhana.

e. Kesimpulan

Langkah ini, guru menguji pengetahuan siswa dengan pertanyaan-pertanyaan tentang cuaca yang telah dipelajari selama pembelajaran. Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang telah guru berikan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah siswa menanggapi guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran secara bersama-sama.

f. Memberikan penghargaan

Tahap ini, guru memberikan penghargaan berupa bolpoin, pensil, penghapus, rautan, dan correction tape kepada siswa yang telah mendapatkan nilai terbaik. Tahap ini guru juga memberikan motivasi kepada siswa yang tidak mendapat penghargaan

agar tidak pantang menyerah dan terus berlatih sehingga siswa akan bersemangat untuk terus belajar walaupun tidak mendapatkan penghargaan.

Efektivitas Pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil analisis efektivitas pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *scramble* yang telah dilakukan pada siklus I, II, dan III dapat disimpulkan bahwa model *scramble* dengan media kartu merupakan teknik pembelajaran yang aktif sehingga siswa dihadapkan pada kartu soal dan kartu jawaban yang telah di acak urutannya dan harus menyusunnya dalam urutan yang benar. Dalam hal ini dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik melalui keterlibatan aktif dan pemecahan masalah secara bersama-sama. Hal ini dapat didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hakim Femiliana (2021) model *scramble* sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga hasil belajar dan prestasinya menjadi meningkat. Menurut Rahayu Isti Setia, Nurhayati Siti, & Manik (2021) model pembelajaran *scramble* lebih efektif diterapkan pada siswa karena dapat meningkatkan hasil belajar dari pada pembelajaran yang konvensional.

Hasil Belajar IPS

Peningkatan hasil belajar IPS diukur menggunakan teknik tes dengan menggunakan tes evaluasi yang dilaksanakan pada akhir kegiatan pembelajaran. Perbandingan hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I, II, dan III yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Belajar IPS Materi Cuaca

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
95-100	-	-	-	21,42	85,71
90-94	-	-	21,42	21,42	7,14
85-89	-	7,14	14,28	7,14	-
80-84	-	14,28	7,14	14,28	-
75-79	14,28	7,14	7,14	-	14,28
70-74	14,28	7,14	7,14	14,28	-
65-69	-	7,14	7,14	-	14,28
60-64	7,14	-	21,42	14,28	14,28
55-59	14,28	-	-	-	-
50-54	28,57	42,85	7,14	-	-
<49	21,42	14,28	7,14	7,14	-
Jumlah	100	100	100	100	100
Nilai Tertinggi	75	85	94	100	100
Nilai Terendah	33	38	40	45	60
Rata-Rata	52,47	55,40	73,57	81,21	90,50
Tuntas	28,57	42,85	64,28	64,28	92,85
Tidak Tuntas	71,42	57,14	35,71	35,71	14,28

Berdasarkan tabel 2 diperoleh data bahwa ketuntasan hasil belajar siswa terus meningkat dari siklus I, II, dan III. Rata-rata persentase ketuntasan pada siklus I yaitu 35,71%, siklus II sebesar 71,42%, dan pada siklus III sebesar 92,85%. Hasil belajar siswa mencapai target ketuntasan 85% pada siklus III.

Berdasarkan persentase di atas, pada siklus I dengan sub materi keadaan cuaca, guru mulai memperkenalkan kepada siswa model pembelajaran *scramble* beserta langkah-langkahnya, akan tetapi siswa masih kebingungan dengan model tersebut karena belum pernah mempraktikkan. Pada siklus II dengan sub materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia, guru sudah menerapkan model *scramble* dengan lancar, siswa telah memahami penerapan model *scramble*, akan tetapi beberapa siswa masih ada yang kebingungan dalam mencari jawaban kartu, sehingga guru harus membimbing dalam mencari jawaban kartu. Pada siklus III dengan sub materi

cuaca, musim, dan iklim, guru dan siswa sudah sepenuhnya memahami model *scramble*. Seluruh siswa merasa senang ketika guru menerapkan model tersebut, karena pembelajaran tidak membosankan. Sehingga penerapan model *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu dapat didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Tiara Lian, Santi Pipin Devi Era, & Chandra (2023) penerapan model *scramble* dapat memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat mencapai kriteria nilai ketuntasan yang sesuai dengan KKM yang telah diberlakukan oleh sekolah. Menurut Nurtikasari Evi & Fahri Muhammad (2020) hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan cukup memuaskan. Menurut Kartikasari Apriliyani Diah (2023) terdapat pengaruh pada penerapan model *scramble* terhadap hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar mencapai kriteria nilai ketuntasan yang baik.

Kendala Dan Solusi Penerapan Model Scramble

Pada penerapan model pembelajaran *scramble* tentunya terdapat beberapa kendala pada siklus I, II, dan III. Kendala-kendala yang tersebut yaitu: (a) siswa belum berinisiatif untuk mengutarakan pendapatnya, karena sebagian siswa masih takut ketika pendapatnya salah; (b) siswa kesulitan dalam mencari kelompok, karena kurangnya kepercayaan diri untuk berbicara di hadapan teman-temannya; (c) siswa kesulitan mencari jawaban kartu, karena tidak diperbolehkan untuk membuka buku ataupun catatan yang ada; (d) siswa belum menanggapi kelompok yang sedang berpresentasi, karena takut salah menjawab atau dihakimi oleh teman-temannya; (e) siswa belum menyimak pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran, karena pada saat pertama kali model *scramble* dikenalkan kepada siswa, mereka belum mempraktikkan bagaimana langkah-langkah model *scramble*, sehingga dianggap kurang menarik; (f) siswa masih bertanya jawaban kepada temannya; (g) siswa belum berhenti mencari jawaban ketika waktu telah selesai; (h) siswa tidak sabar ingin mendapatkan penghargaan sehingga kelas menjadi kurang kondusif.

Adapun solusi untuk mengatasi kendala tersebut yang peneliti dan guru terapkan yaitu: (a) guru membantu menunjuk setiap siswa untuk mengutarakan pendapatnya agar siswa lebih percaya diri; (b) guru membantu membentuk kelompok dengan cara menghitung satu sampai lima hingga mendapatkan tiga kelompok; (c) guru membimbing siswa yang merasa kesulitan dalam mencari jawaban kartu, dengan cara memberikan petunjuk-petunjuk sederhana agar siswa mudah memahami; (d) guru mengacak setiap kelompok yang tidak presentasi untuk menanggapi kelompok yang presentasi; (e) guru melibatkan siswa dengan pertanyaan atau aktivitas pada saat penyampaian materi, dengan cara menghubungkan dengan kehidupan nyata seperti melihat cuaca yang ada di sekitar lingkungan mereka; (f) guru memberikan pertanyaan yang lebih menantang untuk memotivasi siswa berpikir secara mandiri, dengan cara mengajukan pertanyaan yang merangsang keingintahuan siswa, seperti: 1) mengapa ini bisa terjadi?, 2) bagaimana hal seperti ini bisa terjadi, 3) apakah hanya terjadi di negara kita? ; (g) guru memberikan peringatan beberapa menit sebelum waktu yang telah ditentukan habis; (h) guru dengan tegas menetapkan aturan agar siswa memahami bahwa ada waktu yang tepat untuk menerima penghargaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, kesimpulan dari penelitian ini adalah 1) Penerapan model *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: (a) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (b) identifikasi masalah, (c) mengorganisir siswa kedalam kelompok belajar, (d) membimbing pelatihan, (e) kesimpulan, (f) memberikan penghargaan. 2) Penerapan model *scramble* dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti. 3) Kendala penerapan model *scramble* berbantu media

kartu pada pembelajaran IPS yaitu: (a) siswa belum berinisiatif untuk mengutarakan pendapatnya, karena sebagian siswa masih takut ketika pendapatnya salah; (b) siswa kesulitan dalam mencari kelompok, karena kurangnya kepercayaan diri untuk berbicara di hadapan teman-temannya; (c) siswa kesulitan mencari jawaban kartu, karena tidak diperbolehkan untuk membuka buku ataupun catatan yang ada; (d) siswa belum menanggapi kelompok yang sedang berpresentasi, karena takut salah menjawab atau dihakimi oleh teman-temannya; (e) siswa belum menyimak pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran, karena pada saat pertama kali model *scramble* dikenalkan kepada siswa, mereka belum mempraktikkan bagaimana langkah-langkah model *scramble*, sehingga dianggap kurang menarik; (f) siswa masih bertanya jawaban kepada temannya; (g) siswa belum berhenti mencari jawaban ketika waktu telah selesai; (h) siswa tidak sabar ingin mendapatkan penghargaan sehingga kelas menjadi kurang kondusif. Adapun solusi untuk mengatasi kendala tersebut yaitu: (a) guru membantu menunjuk setiap siswa untuk mengutarakan pendapatnya agar siswa lebih percaya diri; (b) guru membantu membentuk kelompok dengan cara menghitung satu sampai lima hingga mendapatkan tiga kelompok; (c) guru membimbing siswa yang merasa kesulitan dalam mencari jawaban kartu, dengan cara memberikan petunjuk-petunjuk sederhana agar siswa mudah memahami; (d) guru mengacak setiap kelompok yang tidak presentasi untuk menanggapi kelompok yang presentasi; (e) guru melibatkan siswa dengan pertanyaan atau aktivitas pada saat penyampaian materi, dengan cara menghubungkan dengan kehidupan nyata seperti melihat cuaca yang ada di sekitar lingkungan mereka; (f) guru memberikan pertanyaan yang lebih menantang untuk memotivasi siswa berpikir secara mandiri, dengan cara mengajukan pertanyaan yang merangsang keingintahuan siswa, seperti: 1) mengapa ini bisa terjadi?, 2) bagaimana hal seperti ini bisa terjadi, 3) apakah hanya terjadi di negara kita? ; (g) guru memberikan peringatan beberapa menit sebelum waktu yang telah ditentukan habis; (h) guru dengan tegas menetapkan aturan agar siswa memahami bahwa ada waktu yang tepat untuk menerima penghargaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Supriadi, & Suhardjono. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi. (Suryani, Ed) Jakarta: PT. Bumi Aksara. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id>
- Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies, 48.
- Evilayanida. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. Visipena Journal, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. Journal Of Student Research, 1 (2), 01-07.
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>
- Hakim, Femiliana. (2021). Efektivitas metode scramble dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SDN balonggabus sidoarjo. El Bidayah: journal of islamic elementary education 3, no. 2: 161-78. <https://doi.org/10.33367/jiee.v3i2.1917>.
- Hanifah, Susianti & Adji, A.S. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. Manazhim, 2(1), 105-117. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/manazhim>
- Handini, G. (2020). Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Palembang. Jurnal Inovasi Sekolah Dasar, 7(2),

- 1–15. <https://doi.org/10.36706/jisd.v7i2.13250>
- Julianto, B., & Agnanditiya Carnarez, T. Y. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Organisasi Professional: Kepemimpinan, Komunikasi Efektif, Kinerja, Dan Efektivitas Organisasi (Suatu Kajian Studi Literature Review Ilmu Manajemen Terapan). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(5), 676–691. <https://doi.org/10.31933/jimt.v2i5.592>
- Jundu, Ricardus, et.al. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Lentera Sains Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 66.
- Kristiani Bate'e, A., Derana Laoli, J., Dohona, S., & Lase, W. (n.d.). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Marpaung, J.N., & Cendana, W. (2020). Keterampilan Menjelaskan Guru untuk Membangun Minat Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Inovasi Penelitian*, (Vol.1, issue 7).
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Nurtikasari, E., & Fahri, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iii Mi Nurul Huda 1 Curug. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(1), 42.
- Rajagukguk, T. (2019). Pengaruh Pendidikan, Pelatihan Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru Di Sd Dan Smp Swasta Budi Murni 3 Medan. *Jurnal Ilmu Manajemen Methonomix*, 2(2), 105-119. www.methonomi.net
- Rahayu, I. S., Nurhayati, S., & Manik, N. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Scramble pada Keterampilan Menulis Kalimat Siswa Kelas III SDN Pabuaran Tumpeng 2 Kota Tangerang. *Masaliq*, 1(3), 191–202.
- Siswati Negeri, J. S., & Trenggalek, K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ips Materi Kerja Sama Negara Asean Melalui Model Talking Stick. *Jurnal Pendidikan Dewantara*, (Vol. 7, Issue 1).
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021>
- Suryani, E., & Aman, A. (2019). Efektivitas pembelajaran IPS melalui implementasi metode jigsaw ditinjau dari aktivitas dan hasil belajar. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v6i1.17376>
- Tiara, L., Santi, P. D. E., & Chandra. (2023). Penerapan Model Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Rejang Lebong. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 8(2), 121–209.