

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF METODE
SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS DI SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**AHMAD SODIQIN
NIM F32111056**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2015**

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF METODE
SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS DI SEKOLAH DASAR**

AHMAD SODIQIN
NIMF32111056

Disetujui,

Pembimbing I



Drs. Sugivono, M.Si.
NIP. 19550712198203 1 331

Pembimbing II



Dra. Hj. Nursvamsiar T.
NIP. 19530424198103 2 002

Mengetahui,



Dr. H. Martono, M.Pd.
NIP. 19680316 199403 1 014

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



Drs. H. Maridjo Abdul Hasjmy, M.Si.
NIP. 19510128 197603 1 001

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF METODE SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR

Ahmad Sodiqin, Sugiyono, Nursyamsiar. T
Program Studi Pendidikan Dasar FKIP Untan Pontianak
e-mail: Ahmadvidfer@gmail.com

Abstrak: Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah penggunaan Model Pembelajaran kooperatif metode *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. bentuk penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *quasi exsperimental design*. Berdasarkan analisis data yang diperoleh hasil rata-rata tes akhir (post-test) kelas kontrol 60,26 dan rata-rata tes akhir (post-test) kelas eksperimen 71,41, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,919 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$) sebesar 1,997 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,919 > 1,997$), maka H_a diterima. Dan dari hasil perhitungan *effect size* (ES),diperoleh ES sebesar 0,851 dengan kriteria tergolong tinggi pada rentangan $ES > 0,8$. Hal ini berarti penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan.

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

Abstract: Influence of Cooperative Learning Model Method *Scramble* Against Student Results In Social Science Learning Class III State Elementary School 34 South Pontianak. The purpose of this study was to analyze whether the use of cooperative learning model *Scramble* method can improve learning outcomes third grade students of State Elementary School 34 South Pontianak. The method used in this study is the experimental method. forms of research that researchers use in this study is *quasi exsperimental design*. Based on analysis of data obtained an average yield of final test (post-test) control class average of 60.26 and final test (post-test) experimental class 71.41, obtained t of 3,919 dan t_{table} ($\alpha = 5\%$) amounted to 1,997, which means $t_{calculate} > t_{table}$ ($3,919 > 1,997$), the H_a accepted. And from the calculation of effect size (ES), ES obtained at 0.851 with criteria is high in the range of $ES > 0.8$. This means the use of cooperative learning models *Scramble* method provides a high impact on learning outcomes of students in the Social Sciences in class III State Elementary School 34 South Pontianak.

Keywords: *Effect, Method Scramble, Learning Outcomes*

Pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan. Suatu pendidikan dapat dipandang bermutu dan diukur dari kedudukannya untuk ikut mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan pendidikan yang berhasil membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral, dan berkepribadian. Maka dari itu perlu dirancang suatu sistem pendidikan yang mampu menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, merangsang, dan menantang bagi siswa sehingga dapat mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan bakat dan kemampuannya. sebagaimana telah ditetapkan dalam Undang – Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah, seorang guru yang profesional dituntut untuk mampu mengikuti dan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang oleh guru, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan menarik motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Suatu pembelajaran yang baik adalah apabila melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran

Pembelajaran di Sekolah Dasar salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut BSNP (2006: 575), “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.” Pada jenjang SD, mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, dan ekonomi yang dipadukan dalam bentuk unit-unit. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan cinta kedamaian. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan survey yang dilakukan peneliti di kelas III A Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan, bahwa nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih rendah atau kurang optimal yaitu sebesar 61,63 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM) yaitu 70,00. Dalam penyampaian materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, pada umumnya guru cenderung menggunakan metode ceramah. Dengan menerapkan metode ceramah, pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton, siswa tidak diberi kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri, siswa hanyalah sebagai pendengar saja dan proses pembelajaran di dalam kelas juga lebih banyak diarahkan kepada kemampuan menghafal informasi. Disinilah penyebab siswa pasif dan tidak dapat memahami materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan baik.

Oleh karena itu, metode yang dianggap efektif agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif, menarik dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

adalah metode *Scramble*. Dengan menerapkan metode *Scramble* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa, karena metode *Scramble* mendorong siswa untuk berfikir cepat dan tepat. Siswa belajar menemukan jawaban atau pemecahan masalah untuk menyimpulkan suatu materi yang relevan. Siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk belajar dengan membangun pengetahuannya sendiri, serta siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dan berinteraksi dengan temannya dalam menemukan dan memahami konsep-konsep dalam proses pembelajaran. Hal ini penting karena dengan berinteraksi, siswa akan lebih mudah menyerap materi pelajaran. Menurut Hesti Damayanti dalam ([http://beredukasi.blogspot.com/2013/09/model-pembelajaran - Scramble.html](http://beredukasi.blogspot.com/2013/09/model-pembelajaran-Scramble.html)), Model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* adalah model pembelajaran yang menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok yang memerlukan adanya kerjasama antar anggota kelompok dengan berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan.” Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka yang menjadi masalah umum dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan?

Untuk mempermudah peneliti dalam membahas masalah penelitian ini, maka perlu dijabarkan menjadi sub-sub masalah sebagai berikut: (1) Berapakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas III SDN 34 Pontianak Selatan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*?; (2) Berapakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas III SDN 34 Pontianak Selatan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*?; (3) Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*?; (4) Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas III SDN 34 Pontianak Selatan?

Berdasarkan masalah dan sub masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah penggunaan Model Pembelajaran kooperatif metode *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan. Dari tujuan umum itu dijabarkan lagi menjadi beberapa tujuan khusus yang dijabarkan sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas III SDN 34 Pontianak Selatan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*; (2) Untuk mengetahui data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas III SDN 34 Pontianak Selatan

dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*;(3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* dan tanpa menggunakan model Pembelajaran kooperatif metode *Scramble*;(4) Untuk mengukur pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas III SDN 34 Pontianak Selatan.

Menurut Eggen dan Kauchak (dalam Trianto, 2007:42), menyatakan bahwa, “Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama”. Sedangkan menurut Anita Lie (2010: 12) “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran gotong royong yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain yang lebih terstruktur.” Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa siswa akan jauh lebih mudah menerima dan memahami konsep jika mereka mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Saat mereka sudah menguasai konsep dengan baik, tentu pengetahuan yang didapat juga diserap baik dan melekat lebih lama. Hal ini tentu akan membawa dampak baik bagi peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk sampai pada keberhasilan belajar yang maksimal baik secara kelompok maupun individu.

Nur Asma (2006: 12) menyatakan “Pembelajaran kooperatif menekankan kerjasama antara siswa dalam kelompok.” Hal ini dilandasi oleh pemikiran bahwa siswa lebih mudah menemukan dan memahami suatu konsep jika mereka mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Kegiatan siswa dalam belajar kooperatif antara lain mengikuti penjelasan guru secara aktif, menyelesaikan tugas-tugas dalam kelompok, memberikan penjelasan kepada teman sekelompoknya, mendorong teman sekelompoknya untuk berpartisipasi secara aktif dan berdiskusi. Dalam belajar kooperatif, kelompok belajar yang mencapai hasil belajar maksimal diberikan penghargaan. Pemberian penghargaan ini adalah untuk merangsang munculnya dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Slavin (dalam Nur Asma 2006: 12) menyatakan bahwa pandangan teori motivasi pada belajar kooperatif tersebut difokuskan pada penghargaan atau struktur-struktur tujuan di mana siswa beraktivitas.

Robert B. Taylor dalam (Miftahul Huda, 2013:303) menyatakan bahwa *Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Sedangkan Menurut Hesti Damayanti (2010: 3-4) dalam (<http://beredukasi.blogspot.com/2013/09/model-pembelajaran-Scramble.html>), Model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* adalah metode yang menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok yang memerlukan adanya kerjasama antar anggota kelompok dengan berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Metode *Scramble* merupakan metode yang memberikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa

diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal. Dalam metode ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif metode *Scramble* menurut Miftahul Huda (2013: 304) bahwa “Penerapan pembelajaran kooperatif metode *Scramble* ada tiga langkah yaitu: (1) guru menyajikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai, (2) guru membagikan lembar kerja sesuai contoh, (3) menyusun huruf-huruf pada kolom B sehingga merupakan kata kunci (jawaban) dari pertanyaan pada kolom A.” Sedangkan menurut Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad (2012:93) “langkah-langkah pembelajaran kooperatif metode *Scramble* ada dua langkah yaitu : (1) guru menyajikan materi sesuai TPK, (2) membagikan lembar kerja sesuai contoh. Berdasarkan pendapat di atas langkah-langkah pembelajaran kooperatif metode *Scramble* dikembangkan menjadi enam langkah yaitu : (1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) Menyajikan informasi, (3) Guru mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok kooperatif, (4) Membagikan lembar kerja yang berisi soal dan jawaban yang diacak (5) Memberikan penghargaan, dan (6) Evaluasi.

Kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran ini menurut Miftahul Huda (2013: 304) ialah sebagai berikut: Kelebihan, (1) Melatih siswa untuk berfikir dengan cepat dan tepat; (2) Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak; dan (3) Melatih kedisiplinan siswa. Kelemahan, (1) Siswa bisa saja mencontek jawaban temannya; (2) Siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif; dan (3) Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik.

Hasil belajar merupakan suatu tujuan akhir yang akan diperoleh dari setiap individu yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Ada beberapa pendapat para ahli mengenai hasil belajar, diantaranya yaitu menurut Abdurrahman, 1999 (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris 2013:14) “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Sedangkan menurut Sri Anitah, dkk (2007: 2.19) “hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar.” Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan tingkah laku yang baru dari siswa yang bersifat permanen, fungsional, positif, dan disadari. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diperoleh anak dari suatu proses kegiatan yang telah dilakukan oleh siswa dalam belajar. Hasil belajar siswa dapat ditampilkan dari tingkah laku dengan memberikan gambaran yang lebih nyata yang bertujuan untuk mengukur kemajuan belajar siswa.

Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor dari dalam diri peserta didik itu sendiri (intern) dan faktor dari luar diri peserta didik (ekstern). Sri Anitah, dkk (2007: 2.7) mengungkapkan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut : (1) Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar dan (2) Faktor dari luar siswa yang mempengaruhi hasil belajar .

Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai siswa melalui proses belajar. Menurut Sri Anitah (2007: 12.3) bahwa, “Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yang ditata dan diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar dalam pelaksanaannya dapat mencapai hasil yang diharapkan dan kompetensi dasar dapat tercapai secara efektif”. Sedangkan Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab I, pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dari pengertian pembelajaran yang dikemukakan para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang diatur sedemikian rupa dengan langkah-langkah tertentu pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar secara efektif.

Menurut Sardiyo, dkk (2007: 1.26) mengungkapkan, “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.” Sedangkan Menurut Silvester Petrus Taneo (2009:1.14), menyatakan bahwa, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dan cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didatik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. Dari kedua pendapat tentang pengertian IPS di atas, dapat disimpulkan bahwa, IPS adalah cabang ilmu pengetahuan yang menggabungkan beberapa cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya yang memiliki ciri-ciri yang hampir sama seperti sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi dan psikologi sosial serta politik. Aspek-aspek inilah yang kemudian mengkondisikan untuk menghasilkan pengetahuan disiplin ilmu sosial dan dipelajari di sekolah-sekolah termasuk Sekolah Dasar.

Mengingat begitu luasnya kajian Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pendidikan di Indonesia, maka tiap jenjang pendidikan memiliki ruang lingkup atau pembatasan kajian yang jelas. Menurut KTSP (2006: 575) mengungkapkan ruang lingkup pembelajaran IPS adalah sebagai berikut : (1) Manusia, tempat, dan lingkungan, (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) Sistem sosial dan budaya, dan (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Sedangkan Petrus Taneo (2009: 1.38) menyatakan bahwa “warna ekonomi, politik, kedaerahan, suku bangsa, dan lain-lainnya itu pasti dapat kita amati dalam hubungan sosial. Kenyataan ini di masyarakat merupakan salah satu ruang lingkup IPS.” Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS adalah semua manusia sebagai anggota masyarakat, serta tindakan-tindakan manusia dalam kehidupan sosialnya yang menyangkut kegiatan ekonomi, budaya, dan lain sebagainya. Jadi segala peristiwa dan masalah-masalah yang ada dalam lingkungan masyarakat dapat dijadikan sebagai sumber dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Hadari Nawawi (2012: 88) mengemukakan bahwa, “Metode eksperimen adalah

prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih, dengan mengendalikan variabel yang lain.” Sedangkan menurut Sugiyono (2012:72) menyatakan bahwa, “Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Alasan pemilihan metode eksperimen dalam penelitian ini adalah karena peneliti menerapkan suatu model pembelajaran yaitu, metode *Scramble* untuk menganalisis keberhasilan penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 34 Pontianak Selatan.

Berdasarkan metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini, maka bentuk penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian Eksperimen Semu (*Quasi Experimental Design*) karena penelitian ini tidak mungkin sepenuhnya dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Menurut Sugiyono (2012: 77), “Bentuk *quasi experimental design* terbagi menjadi dua bentuk desain, yaitu *Time-series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*”. Maka bentuk penelitian *quasi experimental design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design* yang akan peneliti gunakan.

Menurut Sugiyono(2012:80), ”Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Sedangkan Hadari Nawawi (2012:150) menyatakan bahwa ”Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu didalam suatu penelitian.” Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek atau obyek penelitian sebagai sumber data yang menjadi kualitas dan karakteristik yang telah ditetapkan untuk ditarik kesimpulannya. Berdasarkan karakteristik tersebut, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan yang terdiri dari 5 kelas yaitu kelas III A, III B, III C, III D, dan III E yang berjumlah 169 orang.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:174), ”Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian/wakil dari populasi yang memberikan keterangan/data yang diperlukan pada suatu penelitian yang dapat mewakili keseluruhan jumlah populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling*. Menurut Sugiyono (2012:82), *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Probability sampling yang digunakan yaitu *cluster sampling* yaitu pengambilan anggota sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, misalnya terdapat 30 propinsi, dan sampelnya akan menggunakan 15 propinsi, maka pengambilan 15 propinsi dilakukan dengan cara random

(Sugiyono, 2012:82). Alasan peneliti mengambil sampel penelitian dengan cara *cluster sampling* karena menurut wali kelas III, penyebaran siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah di kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan hampir merata di setiap kelas. Oleh karena itu, maka pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak dengan mengundi. Berdasarkan hasil dari pengundian itu diperoleh sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 1
Tabel Pengundian Sampel Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Kelas	Ukuran Sampel
E	III E	35
K	III A	34

Teknik pengumpul data dalam penelitian ini adalah Teknik Observasi Langsung. Menurut Hadari Nawawi (2012: 100), “Teknik observasi langsung adalah cara pengumpulan data yang dilakukan oleh pengamat melalui pengamatan langsung pada tempat dimana suatu peristiwa, keadaan atau situasi sedang terjadi.” Jadi, dalam pelaksanaan, peneliti sebagai pengajar dan guru IPS tempat peneliti mengadakan penelitian sebagai observer. Menurut Hadari Nawawi (2012: 101) “teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan.” Pengukuran data dalam penelitian ini menggunakan tes awal dan tes akhir pada pembelajaran IPS di kelas III SDN 34 Pontianak Selatan yang diberikan oleh guru. Teknik pengukuran ini sesuai digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan yaitu hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut: (1) Lembar Observasi, Alat pengumpul data yang berupa lembar observasi ini digunakan dalam teknik pengumpul data berupa pengamatan langsung pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* dikelas III SDN 34 Pontianak Selatan; (2) Tes, Alat pengumpul data disesuaikan dengan teknik pengumpul data yang digunakan. Oleh karena teknik pengumpul data yang digunakan adalah teknik pengukuran, maka alat pengumpul data yang sesuai digunakan adalah tes. Serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2013: 193). Langkah-langkah penyusunan tes dapat dijelaskan sebagai berikut; (1) Menelaah kurikulum, silabus, buku paket dan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial; (2) Membuat kisi-kisi soal; (3) Membuat soal tes (tes awal dan tes akhir); dan (4) Melakukan validasi dan uji coba soal. Untuk mendapatkan alat pengumpul data yang objektif dan mampu menguji hipotesis penelitian, maka diperlukan analisis terhadap alat pengumpul data yaitu; (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (2) Validitas; (3) Reliabilitas; (4) Tingkat Kesukaran Soal; (5) Daya pembeda,

Untuk menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian ini dan dapat menentukan kesimpulan yang tepat, maka perlu dilakukan teknik pengolahan data. Untuk menjawab masalah tentang rata-rata hasil belajar IPS siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* dan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*, menjawab apakah ada perbedaan hasil belajar IPS antara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*, serta menjawab masalah tentang apakah terdapat pengaruh penggunaan model Pembelajaran kooperatif metode *Scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 34 Pontianak Selatan, maka akan dilakukan penghitungan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Menghitung rata-rata (\bar{X}) hasil tes awal dan tes akhir siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i} \quad (\text{Sugiyono, 2013: 54})$$

Menghitung Standar Deviasi (SD) hasil tes awal dan tes akhir siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - \bar{X})^2}{(n-1)}}$$

Melakukan uji normalitas data dengan menggunakan Chi Kuadrat dengan prosedur sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \quad (\text{Subana dan Sudrajat, 2000: 124})$$

Jika ternyata kedua data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas variansinya.

$$F = \frac{s^2_b}{s^2_k} \quad (\text{Burhan Nurgiyantoro, Gunawan, dan Marzuki, 2012: 216})$$

Dengan rumus varians, yaitu :

$$S^2 = \frac{\sum f_i (X_i - \bar{X})^2}{(n-1)} \quad (\text{Sugiyono, 2013: 57})$$

Selanjutnya untuk pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test Polled variance* sebagai berikut, Sugiyono (2012: 196-197),

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Kemudian melakukan pengujian dengan taraf signifikan 5%, yaitu jika (1) Nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima, (2) Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran dengan menggunakan metode *scramble* maka digunakan *effect size*. Rumus *effect size* dari Cohen yang diadopsi Glass (Sutrisno, Hery, dan Kartono, 2008: 4.9)

Kriteria besarnya *effect size* yang digunakan yaitu.

$$ES = \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{s_c}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak selatan. Dari tes yang diberikan oleh peneliti, maka diperoleh hasil tes kelompok siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang meliputi; (1) Nilai hasil tes siswa pada kelas kontrol yang tidak diajar dengan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*; dan (2) Nilai hasil tes siswa pada kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*.

Adapun data hasil pengolahan nilai *pre test* dan *post test* siswa dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 2
Hasil Pengolahan Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Siswa

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
Rata-rata (\bar{X})	48,44	60,26	50,8	71,41
Standar Deviasi (SD)	11,79	13,17	12,11	10,41

Berdasarkan tabel 2, sebelum siswa diberi perlakuan baik di kelas kontrol maupun eksperimen, terlebih dahulu peneliti memberikan tes awal (*pre test*) untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan table, diketahui bahwa nilai rata – rata *pre test* di kelas kontrol sebesar 48,44 dan Standar Deviasinya 11,79. Sedangkan di kelas eksperimen, nilai rata – rata *pre test* sebesar 50,8 dan Standar Deviasinya 12,11.

Setelah peneliti memberikan perlakuan pada kelas kontrol maupun eksperimen, peneliti memberikan tes akhir (*post test*) untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* dan kelas eksperimen dengan diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*. Berdasarkan tabel, diketahui bahwa nilai rata – rata *post test* di kelas kontrol sebesar 60,26 dan Standar Deviasinya 13,17. Sedangkan di kelas eksperimen, nilai rata – rata *post test* sebesar 71,41 dan Standar Deviasinya 10,41.

Pembahasan

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pre test* siswa kelas kontrol adalah 48,44 dan rata-rata *post test* siswa kelas kontrol adalah 60,26. rata-rata nilai *pre test* siswa kelas eksperimen adalah 50,8 dan rata-rata *post test* siswa kelas eksperimen adalah 71,41. Dengan demikian, hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif metode *Scramble* lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*. Namun secara keseluruhan, hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan.

Setelah dilakukan uji normalitas pada data *pre test* kelas eksperimen, maka diperoleh hasil X^2 hitung = 4,0978 dan X^2 tabel ($\alpha = 5\%$ dan dk 3) sebesar 7,815. Ternyata nilai X^2 hitung < X^2 tabel. Maka, *pre test* kelas Eksperimen berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas pada data *pre test* kelas kontrol maka diperoleh hasil X^2 hitung = 7,0827 X^2 tabel ($\alpha = 5\%$ dan dk 3) sebesar 7,815. Ternyata nilai X^2 hitung < X^2 tabel. Maka, *pre test* kelas Eksperimen berdistribusi normal.

Dari perhitungan varians data *pre test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh F_{hitung} sebesar 1,06. Dari harga $F_{hitung} = 1,06$ dibandingkan dengan F_{tabel} dengan dk pembilang 30 dan dk penyebut 33 dengan taraf signifikansi ($\alpha = 5\%$ (uji dengan interpolasi), diperoleh harga $F_{tabel} = 1,786$. Karena $F_{hitung} (1,06) < F_{tabel} (1,786)$, maka data *pre test* kedua kelompok dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan).

Dari nilai $x^2_{hitung} = 4,0987$ dibandingkan dengan x^2_{tabel} pada taraf signifikan ($\alpha = 5\%$ dan dk = 3) diperoleh $x^2_{tabel} = 7,815$. Ini menunjukkan bahwa $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ atau $4,0978 < 7,815$ dapat dikatakan bahwa data Post Test pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Dari nilai $x^2_{hitung} = 7,0827$ dibandingkan dengan x^2_{tabel} pada taraf signifikan ($\alpha = 5\%$ dan dk = 3) diperoleh $x^2_{tabel} = 7,815$. Ini menunjukkan bahwa $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ atau $7,0827 < 7,815$ dapat dikatakan bahwa data *post test* pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Dari perhitungan varians data *post test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh F_{hitung} sebesar 1,60. Dari harga $F_{hitung} = 1,60$ dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan dk pembilang 30 dan dk penyebut 35 dengan taraf signifikansi ($\alpha = 5\%$ (uji dengan interpolasi), diperoleh harga $F_{tabel} = 1,77$. Karena $F_{hitung} (1,60) < F_{tabel} (1,77)$, maka data kedua kelompok dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan).

Karena jumlah data kelas kontrol tidak sama dengan jumlah data kelas eksperimen dan varians data tes akhir kedua kelas homogen maka perhitungan uji t menggunakan t-tes *Polled varian*, diperoleh t_{hitung} sebesar 0,819. Jika dilihat pada tabel, maka nilai dengan dk pembilang 60 adalah 2,000. Jumlah t tabel dan interpolasi adalah = $2,000 - 0,0024 = 1,998$. Ternyata $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $0,819 < 1,998$ berarti tidak signifikan. Maka ini berarti H_a ditolak, sebaliknya H_0 diterima atau disetujui. Ini berarti tidak terdapat Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan.

Karena jumlah data kelas kontrol tidak sama dengan jumlah data kelas eksperimen dan varians data tes akhir kedua kelas homogen maka perhitungan uji t menggunakan t-tes *Polled varian*, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,919. Jika dilihat pada tabel, maka nilai dengan dk pembilang 60 adalah 2,000. Jumlah t tabel dan interpolasi adalah = $2,000 - 0,0024 = 1,998$. Ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,919 > 1,998$ berarti tidak signifikan. Maka ini berarti H_0 ditolak, sebaliknya H_a diterima atau disetujui.

Untuk mengetahui besarnya Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa dengan rumus *Effect*

Size, diperoleh $ES = 0,851$ yang berarti kriteria besarnya effect size berada pada golongan tinggi yaitu pada rentangan $ES > 0,8$. Berdasarkan kriteria, harga $ES = 0,851$ termasuk kategori tinggi

Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas III A Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan dengan jumlah sampel 34 orang siswa. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit setiap pertemuan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*.

Pada pertemuan pertama dengan materi sejarah uang dan jenis-jenis uang siswa sangat cepat menjawab pertanyaan guru tentang uang yang mereka gunakan sehari-hari. Pada saat guru menanyakan sejarah dibuatnya uang banyak jawaban yang bervariasi dari siswa. Karena masih banyak yang bingung, guru menjelaskan materi untuk menambah pemahaman siswa. Selanjutnya guru melakukan Tanya jawab kembali dengan siswa tentang apa jenis-jenis uang dan siswa menjawab serempak uang logam serta uang kertas. Setelah itu kegiatan pembelajaran berlangsung lancar sampai kegiatan pembelajaran selesai.

Pada pertemuan kedua pembelajaran dengan materi syarat uang, nilai uang dan ciri-ciri uang. Pada saat guru menanyakan apa syarat-syarat uang, siswa sedikit kesulitan untuk menjawab pertanyaan hanya ada satu orang siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar. Pada saat beralih ke materi nilai uang dan ciri-ciri uang siswa dengan cepat menjawab, karena mereka bisa amati langsung uang yang mereka bawa.

Pada pertemuan ketiga dengan materi kegunaan uang dan cara mengelola uang. Sama seperti pertemuan sebelumnya guru bertanya jawab dengan siswa tentang kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran tentang kegunaan uang dan cara mengelola uang. Pembelajaran berlangsung lancar, walaupun ada beberapa orang siswa yang suka membuat keributan tetapi masih bisa dikendalikan oleh guru.

Kelas Eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas III E Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan dengan jumlah sampel sebanyak 35 orang siswa. Pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2×35 menit setiap pertemuan. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*.

Pada pertemuan pertama guru membahas materi tentang sejarah uang dan jenis-jenis uang. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah uang logam, uang kertas, kartu kredit, kartu debit dan gambar wesel pos, cek dan giro. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa sebelum menjelaskan materi. Pada saat bertanya jawab tentang uang apa yang mereka gunakan sehari-hari, serempak siswa menjawab bahwa uang yang mereka gunakan sehari-hari adalah uang kertas. Selanjutnya guru menjelaskan materi lebih rinci tentang sejarah uang dan jenis uang. Setelah itu guru melakukan pembentukan kelompok, pada saat pembentukan kelompok terjadi sedikit keributan tetapi masih bisa diatasi oleh guru. Karena penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* masih baru bagi siswa, jadi guru menyampaikan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif metode *scramble* lebih terperinci kepada siswa.

Pada pertemuan kedua guru membahas materi syarat uang, nilai uang dan ciri-ciri uang. Media yang digunakan adalah uang logam dan uang kertas. Pada

pertemuan ini siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*, banyak siswa yang sudah benar-benar mempersiapkan diri karena ingin menang dalam berkompetisi antar kelompok. Akhirnya pada saat guru membagikan lembar kerja banyak yang ribut karena ingin segera mengerjakan soal. Pada saat kerja kelompok terlihat setiap siswa sangat berperan aktif dalam mengerjakan soal yang diberikan

Pada pertemuan ketiga guru membahas materi kegunaan uang dan cara mengelola uang. Media yang digunakan adalah gambar barang-barang kebutuhan. Pada pertemuan ini siswa semakin antusias untuk segera melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran metode *Scramble*. Setiap kelompok berlomba-lomba menjadi yang tercepat dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru.

Berdasarkan perhitungan, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* lebih tinggi dari hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*. Hal ini diasumsikan oleh peneliti bahwa tingginya rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak selatan disebabkan karena digunakannya model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi dari materi pembelajaran IPS yang disampaikan.

Secara umum penelitian ini tentunya masih terdapat beberapa keterbatasan antara apa yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Keterbatasan yang dihadapi saat penelitian berlangsung adalah pada saat kelompok mengumpulkan sering terjadi keributan karena masing-masing kelompok bersaing untuk menjadi yang tercepat dalam mengumpulkan hasil kerja kelompoknya dan mendapat penghargaan sebagai kelompok terbaik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan, hasil analisis data yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan. Selain itu dirumuskan juga kesimpulan secara khusus sebagai berikut: (1) Rata-rata skor hasil belajar siswa kelas III A SDN 34 Pontianak Selatan pada pembelajaran IPS tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* adalah sebesar 60,26 dalam termasuk kategori Cukup; (2) Rata-rata skor hasil belajar siswa kelas III E SDN 34 Pontianak Selatan pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* adalah sebesar 71,41 dalam termasuk kategori baik; (3) Dari hasil tes akhir (post-test) kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan skor rata-rata tes akhir siswa sebesar 11,21 dan berdasarkan pengujian

hipotesis (uji-t) menggunakan uji-t *polled varian* diperoleh t_{hitung} data tes akhir sebesar 3,919 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 60$) sebesar 1,998, ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,919 > 1,998$) maka H_a diterima. Hal ini dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scrambledan* yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble*; (4) Berdasarkan perhitungan effect size diperoleh $ES = 0,851$ yang berarti kriteria besarnya effect size berada pada golongan tinggi yaitu pada rentangan $ES > 0,8$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model koopeatif metode *Scramble* memberikan pengaruh yang sangat tinggi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka disarankan bagi semua guru maupun calon guru untuk; (1) Menerapkan model pembelajaran kooperatif metode *Scramble* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial agar siswa dapat dengan mudah memperoleh informasi yang dipelajari, pembelajaran lebih terfokus pada inti materi, dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna serta meningkatkan hasil belajar siswa; (2) Memperhatikan pentingnya menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan inovatif dalam mengajar sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Anita Lie. (2010). *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia.
- Asep Jihad & Abdul Haris (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : Multi Pressindo
- BSNP. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Burhan Nurgiyantoro, Gunawan & Marzuki. (2012). *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu sosial*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Hadari Nawawi. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yoyakarta : Gadjah Mada University Press
- Hesti Damayanti. (2010). *Model Pembelajaran Scramble*. (online) (<http://beredukasi.blogspot.com/2013/09/model-pembelajaran-scramble.html>) diakses tanggal 10 Februari 2015)
- Miftahul Huda. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Pelajar.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Sardiyo, dkk. (2007). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Silvester Petrus Taneo. (2009). *Kajian IPS SD*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Sri Anitah, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Subana & Sudrajat. (2000). *Statistik Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia

- Sugiyono. (2012). **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.** Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013). **Statiska Untuk Penelitian.** Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2013). **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.** Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutrisno, Hery dan Kartono. (2008). **Pengembangan Pembelajaran IPA SD.** Jakarta: DPN
- Trianto. (2007). **Model-Model Pembelajaran Inovasi Berorientasi Kontruktivistik.** Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.** (2003). Bandung : Citra Umbara.