



Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Scramble Didukung Media Kartu UPS (UNO IPS) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV SDN Karangturi 1

Titah Meytika Santi¹, Ilmawati Fahmi Imron², Muhamad Basori³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email : titahmeytika@gmail.com¹, ilmawati@unpkediri.ac.id²,
muhamadbасori45@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Karangturi 1 bahwa pembelajaran IPS di SD kurang diminati oleh siswa karena cara mengajar guru yang masih monoton dan dalam pengajaran tidak melibatkan siswa sehingga berakibat siswa malas dan bosan mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut nampak dari minat belajar siswa yang rendah, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Oleh karena itu dibutuhkan solusi penerapan model pembelajaran scramble yang didukung dengan penggunaan media kartu uno IPS. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran yang didukung media terhadap minat dan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen semu. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25. Teknik pengambilan sampel adalah *Sampling Jenuh*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa soal tes pilihan ganda, lembar observasi siswa, dan angket. Diperoleh data pada kelas eksperimen 3,307 yang artinya siswa berminat dan memperoleh hasil belajar dengan nilai sig. 0,012. Sementara pada kelas kontrol terdapat nilai sebesar 2,16 yang artinya siswa juga berminat dan memperoleh hasil belajar dengan nilai sig. 0,001.

Kata Kunci: *Scramble, Media, Minat, Hasil Belajar*

Abstract

This research was motivated by the results of observations made at SDN Karangturi 1 that social studies learning in elementary schools was less attractive to students because the teacher's teaching method was still monotonous and in teaching did not involve students, resulting in students being lazy and bored following the learning process. This can be seen from the students' low interest in learning, which in turn affects their learning outcomes. Therefore, a solution to the application of the scramble learning model is needed that is supported by the use of IPS Uno card media. The purpose of this study was to determine whether or not the application of media-supported learning models had an effect on interest and learning outcomes. This study uses a quantitative descriptive approach and uses a quasi-experimental method. The subjects in this study were all 25th grade IV students. The sampling technique was saturated sampling. Data collection techniques used instruments in the form of multiple choice test questions, student observation sheets, and questionnaires. The data obtained in the experimental class is 3.307, which means that students are interested and get learning outcomes with a sig. 0.012. While in the control class there is a value of 2.16 which means that students are also interested and get learning outcomes with a sig. 0.001.

Keywords: *Scramble, Media, Interest, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan suatu proses pendidikan sebagai jenjang awal yang paling penting dalam perkembangan siswa. Melalui pendidikan di Sekolah Dasar siswa mudah menerima dan memproses informasi sejak dini sehingga membentuk pondasi cara bersosialisasi dalam lingkungannya dengan baik. Pada pendidikan di Sekolah Dasar siswa akan menerima bimbingan dan ilmu pengetahuan baru melalui pembelajaran dari seorang guru. Keberhasilan siswa di sekolah harus di optimalkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang baik. Pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajaran dapat mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien (Komalasari 2013: 3).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV SDN Karangturi 1 pada pembelajaran IPS diperoleh data bahwa dari 25 siswa hanya 12 siswa yang mencapai KKM sebesar 75 yang ditetapkan. Sedangkan 13 siswa lainnya masih memperoleh nilai dibawah KKM atau sebesar 53%. Aktivitas pembelajaran IPS masih belum mencapai hasil maksimal. Data tersebut menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung terdapat permasalahan seperti siswa terlihat pasif di kelas terbukti pada saat guru melempar pertanyaan hanya beberapa siswa saja yang merespons. Adapun permasalahan lain seperti siswa kurang berpartisipasi, mengantuk, serta ada beberapa siswa yang bermain sendiri.

Berdasarkan pengamatan dari guru kelas permasalahan ini disebabkan karena cara mengajar guru kurang berhasil untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Kurang tertariknya siswa untuk mengikuti pembelajaran karena dalam pengajaran tidak melibatkan siswa dan masih berpusat guru. Penerapan pengajaran langsung menggunakan model pembelajaran ceramah yang tidak menarik juga berakibat siswa malas dan bosan mengikuti proses pembelajaran. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung penggunaan media pembelajaran yang menarik juga belum dilaksanakan sehingga materi pelajaran sulit dipahami siswa. Berbagai perilaku siswa yang menunjukkan rasa kurang tertarik tersebut menimbulkan minat belajar IPS siswa yang rendah sehingga juga berpengaruh terhadap hasil belajarnya yang tidak maksimal. Solusi untuk permasalahan tersebut adalah perlu digunakannya penerapan model pembelajaran yang disertai penggunaan media yang menarik.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif, menarik, dan berpengaruh untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *scramble*. Rusman (2013: 72) berpendapat bahwa *scramble* adalah suatu metode belajar yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model ini dirasa cocok untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV dengan indikator pokok materi bentuk keragaman di Provinsi Jawa Timur karena dapat meningkatkan keaktifan, siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan, serta tidak membuat tegang sehingga menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menjawab soal dengan tepat. Didukung oleh hasil penelitian oleh Qurrota (2018) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari sebelum tindakan sebesar 55% menjadi 78%. Penelitian lain oleh Puntji (2019) menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknik *scramble* wacana berbasis kartu soal dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Trianto 2017: 156). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bertujuan untuk memberikan pemahaman materi secara lebih nyata. Menurut Wahyu Estiani (2015: 173) media permainan kartu UNO merupakan media kartu yang mengutamakan persamaan warna dan angka yang tertera di kartu sebagai media hiburan. Media permainan kartu UPS merupakan media kartu yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mengesankan karena siswa aktif berkomunikasi. Di dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk mampu mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya untuk menambah wawasannya yang ada pada media permainan kartu UPS

tentang pokok materi bentuk keragaman di Provinsi Jawa Timur.

Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran kemudian guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok dan melakukan permainan kartu UPS. Setelah itu guru menerapkan model pembelajaran scramble dengan mengacak soal dan jawaban serta memberikan batasan waktu yang telah ditentukan. Pembelajaran semacam itu, diharapkan siswa dapat meningkatkan wawasan terhadap materi pelajaran yang disampaikan sehingga siswa lebih aktif, antusias dan bersemangat dalam belajar. Selain itu perhatian terhadap pembelajaran IPS akan lebih diminati sehingga hasil belajarnya juga akan maksimal.

Dengan adanya penerapan model scramble yang didukung media kartu uno IPS pada pembelajaran tersebut diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran IPS dengan tertib dan disiplin memperhatikan materi yang disampaikan guru, siswa berpartisipasi aktif dan antusias selama kegiatan belajar, materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami siswa, siswa dapat menjawab pertanyaan yang telah disajikan dengan benar dan cepat, siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru dan temannya. Penerapan model dan media yang dirasa peneliti sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa untuk mengembangkan pengetahuan serta hasil belajar yang maksimal dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan dari uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Scramble Didukung Media Kartu UPS (Uno IPS) terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV SDN Karangturi 1".

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono 2016: 14). Teknik penelitian ini menggunakan *desain quasi eksperimental* (eksperimen semu). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui suatu pengaruh yang ditimbulkan terhadap suatu perlakuan. Bentuk desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group*, yaitu dengan membagi sampel menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Yang artinya pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Langkah-langkah yang digunakan dalam desain ini menurut Yusuf (2014: 186) meliputi: 1) memilih dua kelompok sampel yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol; 2) memberikan *pre-test* kepada kedua kelompok dengan soal yang sama; 3) memberikan perlakuan khusus kepada kelas eksperimen; 4) memberikan *post-test* kepada kedua kelompok; 5) menghitung beda mean kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan uji statistic. Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS yang dibandingkan dengan kelompok kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran scramble tanpa didukung media kartu UPS. Pada awal pembelajaran kedua kelompok dibagikan soal *pre-test* dan pada akhir perlakuan dibagikan soal *post-test*. Sehingga akan terlihat adanya perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karangturi 1 yang beralamatkan di Rt 01 Rw 01 Desa Karangturi, Kecamatan Munjungan, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas IV SDN Karangturi 1 tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 25 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *Sampling Jenuh*. Jumlah sampel penelitian yang digunakan yaitu 25 anak dengan usia rata-rata 10-11 tahun. Pelaksanaan pembagian kelas dibagi menjadi dua kelompok dengan kelompok kontrol 12 siswa dan kelompok eksperimen 13 siswa. Instrumen yang digunakan adalah Lembar Observasi, Lembar Angket, dan Tes. Instrumen penelitian dianalisis dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Langkah selanjutnya

yaitu uji homogenitas dan normalitas untuk mengetahui kehomogenan sampel dan juga kenormalan item soal. Setelah itu dilakukan uji hipotesis yaitu *paired sampel t test* untuk menjelaskan ada atau tidaknya peningkatan kemampuan awal dan akhir siswa SDN Karangturi 1 setelah diberi perlakuan model pembelajaran *scramble* dan *independent t test* digunakan untuk mengetahui perbedaan atau membandingkan rata-rata dari dua kelas yang tidak saling berhubungan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian ini diperoleh dari hasil belajar dan angket minat belajar siswa melalui pretest dan posttest siswa penerapan model pembelajaran *scramble* yang didukung media kartu uno IPS pada kelas eksperimen dan model pembelajaran *direct instruction* tanpa menggunakan media kartu uno IPS pada kelas kontrol. Berikut adalah data hasil penelitian yang dilakukan.

No	Hipotesis	Sig.	Norma Keputusan
1.	Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran <i>scramble</i> didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.	0,100 > 0,05	H ₀ diterima dan H ₁ ditolak
2.	Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran <i>scramble</i> didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.	0,012 < 0,05	H ₁ diterima dan H ₀ ditolak
3.	Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran <i>direct instruction</i> tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.	0,004 < 0,05	H ₁ diterima dan H ₀ ditolak
4.	Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran <i>direct instruction</i> tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.	0,001 < 0,05	H ₁ diterima dan H ₀ ditolak
5.	Terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran <i>scramble</i> didukung media kartu UPS dan model pembelajaran <i>direct instruction</i> tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.	0,012 > 0,05	H ₀ diterima dan H ₁ ditolak
6.	Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran <i>scramble</i> didukung media kartu UPS dan model pembelajaran <i>direct instruction</i> tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.	0,919 > 0,05	H ₁ diterima dan H ₀ ditolak

Dari hasil analisis diatas, minat belajar siswa tidak terpengaruh secara signifikan ketika diterapkan dengan model *scramble* dengan bantuan kartu UPS namun tetap memberi pengaruh terhadap nilai siswa kelas eksperimen. Sementara pada model *direct instruction* pada kelas kontrol terdapat pengaruh terhadap minat dan hasil belajar. Selain itu tidak terdapat perbedaan signifikan diantara kedua model terhadap minat dan hasil belajar siswa sehingga eksperimen yang dilakukan kurang memberi pengaruh. Sehingga dapat dikatakan bahwa model *scramble* dengan bantuan kartu UPS dapat dikatakan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa.

1. nilai Sig. (0,100 > 0,05) bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *scramble* didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.

2. nilai Sig. (0,012 <0,05) bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.
3. nilai Sig. (0,004 <0,05) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.
4. nilai Sig. (0,001 <0,05) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.
5. nilai Sig. (0,012 < 0,05) bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut juga dibuktikan dengan perbedaan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti.
6. nilai Sig. (0,919 > 0,05) bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi, S. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*, 4(1)
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama
- Punti, P. S. 2019. *Pengaruh Metode Scramble Berbasis Kartu Soal Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 132 Seluma*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. IAIN Bengkulu.
- Qurrota A'. Q., & Mulyani. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya*. Jurnal PGSD. Volume 6 No.12 (hal 2326-2335). Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media Group.