

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KONSEP MAKHLUK HIDUP SISWA KELAS III SDN 02 KOTABUMI TENGAH

¹Badawi, ²Janeta Safitri, ³Elizar

¹badawi@umko.ac.id, ²janetamobile7@gmail.com, ³stkipmktb@yahoo.com

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Abstract: *The problem in this study is the low value of science learning outcomes of the concept of living things for third grade students at SD Negeri 02 Kotabumi Tengah. This study aims to determine the effect of using the Scramble learning model on the science learning outcomes of the concept of living thing for third grade students of SD Negeri 02 Kotabumi Tengah in the 2022/2023 academic year. The method used is Quasi Experimental Design with a quantitative approach. The results of the study in the implementation of the pretest of the experimental class and the control class had no difference. Furthermore, when the experimental class posttest was given treatment that showed a difference, namely the learning outcomes of students in the experimental class were better than the contro class. Obtained t count 2,021 while t table 2,018. The results of t count > t table, H₀ is rejected and H_a is accepted, this show that there is an effect of using the Scramble learning model on the science learning outcomes of the concept of living thing for third grade students of State Elementary School 02 Kotabumi Tengah in the 2022/2023 academic year.*

Keywords: *science learning outcomes, Scramble model, science, living things*

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini ialah rendahnya nilai hasil pembelajaran materi IPA konsep makhluk hidup siswa kelas III di SD N 02 Kotabumi Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar IPA konsep makhluk hidup siswa kelas III SD N 02 Kotabumi Tengah tahun pelajaran 2022/2023. Metode yang digunakan ialah *Quasi Experimental Design* dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian dalam pelaksanaan *pretest* dikelas eksperimen dan dikelas kontrol tidak ada perbedaan. Selanjutnya, saat pelaksanaan *posttest* dikelas eksperimen diberi perlakuan yang menunjukkan sebuah perbedaan, yaitu nilai hasil belajar siswa dikelas eksperimen lebih baik dibandingkan dikelas control. Diperoleh t_{hitung} 2,021 sementara t_{tabel} 2,018. Hasil t_{hitung} > t_{tabel}, H₀ ditolak serta H_a diterima sehingga membuktikan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar IPA konsep makhluk hidup siswa kelas III SD N 02 Kotabumi Tengah Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: hasil belajar IPA, model *Scramble*, IPA, makhluk hidup

^{1,3}Dosen Universitas Muhammadiyah Kotabumi

²Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kotabumi

I. PENDAHULUAN

Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003, menyatakan pendidikan merupakan satu hal aktif serta diselenggarakan sebagai cara menciptakan situasi pengajaran guru dengan siswa disaat pelajaran berlangsung yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas III agar memiliki suatu peningkatan pada hal keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, dan suatu kemampuan yang terampil.

IPA adalah Ilmu Pengetahuan Alam jika diartikan pada Bahasa Inggris, ialah "*Natural Science*". *Natural* berarti alami dan memiliki hubungan dialam. Sedangkan *Science (sains)* artinya ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, diartikan IPA ialah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari atau membahas gejala-gejala atau kondisi dilingkungan alam. (Rohmani, 2020)

IPA merupakan pembelajaran tentang benda-benda di lingkungan alam telah terorganisir atau tersusun dengan baik dan sesuai metode serta diterapkan secara umum dalam bentuk perpaduan antara observasi atau penelitian dan eksperimen. (Rohmani, 2020)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mempunyai aspek penting dalam menciptakan proses belajar. Disaat pelaksanaannya, pelajaran IPA di SD memposisikan siswa sebagai ilmuwan yang mampu memecahkan fakta lingkungan

hidup, oleh karena itu akan mempermudah proses belajar serta proses belajarpun akan lebih menyenangkan.

Pelajaran IPA di SD terbatas, yaitu hubungan makhluk hidup dengan lingkungan. Keterampilan siswa dalam memahami pembelajaran IPA dapat mewujudkan kemampuan kognitif yang baik, yakni dalam mengatasi permasalahan. (Ria Budi Astuti, 2022)

Permasalahan paling utama, yang terjadi pada siswa dikelas III SD N 02 Kotabumi Tengah, siswa masih kurang aktif saat pembelajaran terutama ketika pelaksanaan pelajaran IPA berlangsung. Hal utama yang merupakan faktor penyebab kurang aktifnya siswa, yaitu siswa tidak memahami materi pelajaran disampaikan pendidik dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang tidak bervariasi sehingga mengakibatkan proses belajar di kelas membuat siswa merasa bosan.

Adanya masalah kurang aktifnya siswa ketika pelaksanaan pelajaran IPA berlangsung, mengakibatkan rendahnya nilai siswa dikelas III SD N 02 Kotabumi Tengah, yaitu nilai peserta didik belum memenuhi ketentuan nilai KKM di sekolah, yaitu 65. Hal ini didukung berdasar data nilai ulangan harian pada pembelajaran IPA makhluk hidup yang didapatkan dari guru saat pembelajaran di kelas, yaitu peserta didik kelas III SD N 02 Kotabumi Tengah tahun pelajaran 2022/2023 di tabel 1.

TABEL 1
NILAI ULANGAN HARIAN SISWA
KELAS III MATERI MAKHLUK HIDUP
DI SD NEGERI 02 KOTABUMI
TENGAH
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

No.	Nilai Interval	Frekuensi	Persentase
1	60 -- 63	9	20%
2	56 -- 59	11	30%
3	52 -- 55	10	22%
4	48 -- 51	5	8%
5	44 -- 47	6	15%
6	40 -- 43	3	5%
Jumlah		44	100%

Sumber: guru kelas III SD Negeri 02
Kotabumi Tengah

Dari data nilai tersebut telah terbukti bahwa nilai siswa masih rendah. Penyebab permasalahan tersebut, siswa kurang memahami pelajaran yang diberikan guru dan menganggap metode mengajar yang digunakan guru belum tepat atau belum menggunakan alternatif pelajaran yang menyenangkan, sehingga membuat siswa pada pembelajaran di kelas terkesan membosankan dan sulitnya siswa atau tidak mampu memahami materi ajar yang disampaikan guru di kelas.

Oleh sebab itu, penting adanya suatu metode atau model pelajaran yang tepat tujuannya ialah guna kelancaran proses belajar serta sesuai dengan tujuan diharapkan. Salah satu model yang dapat memberikan banyak informasi pada peserta didik untuk memotivasi serta meningkatkan

keterampilan menulis, membantu peserta didik menghubungkan ide-ide dan mengubahnya menjadi teks adalah metode pembelajaran *scramble*. Dari banyaknya metode belajar yang dapat digunakan guru, yaitu salah satunya model pelajaran *scramble* ini.(Ernis & Wahyuni, 2022)

Scramble ialah merupakan model pelajaran dan berkaitan pada permainan berupa kata yang diacak, kalimat, dan paragraf yang teracak atau belum tersusun. Pembelajaran model *scramble* juga merupakan suatu pembelajaran yang berupa penegasan pada latihan soal dan dilakukan secara berkelompok. Model pelajaran *scramble* merupakan model pelajaran yang memerlukan kertas soal dan kertas jawaban yang nantinya akan dipasangkan dan disusun menjadi susunan atau urutan jawaban yang tepat.(Hariyani, 2022)

Selain itu, model pelajaran *scramble* adalah model untuk memungkinkan siswa mengidentifikasi dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan masalah yang berbeda dari berbagai sumber dalam bentuk informasi siaran(audio) atau teks. (Ernis & Wahyuni, 2022)

Scramble mengharuskan siswa bukan sekedar untuk jawab sebuah tugas, tetapi siswa dapat secara detail menjawab pertanyaan sudah disediakan tetapi pada keadaan yang mengacak atau belum tersusun.(Ashari, 2021)

IPA merupakan pembelajaran yang wajib ada dan dipelajari di SD. Dikarenakan ipa mempunyai peran terpenting dikehidupan makhluk hidup, ipa pun dikatakan ilmu yang berkaitan dengan lingkungan dan individu. (Astriani & Sudarma, 2019)

Pembelajaran IPA ialah salah satu pembelajaran yang cara pengajarannya membutuhkan suatu penggambaran dari objek dikarenakan benda yang akan dipelajari ada di alam sekitar.(Rohmani, 2019).

IPA adalah sebagian dari kehidupan, secara singkat pembelajaran ini bisa dikatakan pengetahuan yang bersifat rasional tentang alam serta isinya. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam bisa dikatakan pembelajaran tentang lingkungan sekitar. (Amini, 2021)

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Makhluk Hidup Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Kotabumi Tengah Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Tujuan pada penelitian ini, yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar IPA konsep makhluk hidup siswa kelas III SD Negeri 02 Kotabumi Tengah Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kegunaan hasil penelitian ini ialah sebagai berikut.

- a. Bagi Siswa
Pembelajaran *Scramble* diterapkan dalam tujuan untuk peningkatan nilai hasil pembelajaran siswa.
- b. Bagi Guru
Bagi guru, khususnya guru kelas dalam pembelajaran IPA penelitian dapat menjadi masukan dalam hal memilih model atau metode dalam pelajaran yang akan diberikan, dan memberi peningkatan pada nilai peserta didik dikelas.
- c. Bagi Sekolah
Penelitian ini bisa menjadi referensi untuk menentukan kebijakan peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

II. METODE

Desain yang digunakan dipenelitian ialah desain eksperimen yang tergolong dan disajikan sebagai penelitian kuantitatif jenis *quasi experimental*. Berdasarkan desain tersebut, selain itu penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design*, ialah sebagai penentuan kondisi awal pada dua kelompok, eksperimen dan kelompok control.

Lokasi untuk melaksanakan penelitian ini, yaitu SD Negeri 02 Kotabumi Tengah.

Lokasi tersebut dipilih karena hasil belajar siswa dikelas III pada pembelajaran IPA konsep makhluk hidup masih rendah.

Populasi pada penelitian ini, yaitu siswa dikelas III SD N 02 Kotabumi Tengah sebanyak 44 peserta didik. Sampel digunakan dalam penelitian sebanyak 2 kelas, ialah dikelas IIIA sebesar 24 peserta didik untuk dikelas eksperimen serta dikelas IIIB sebesar 20 peserta didik untuk dikelas control.

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif atau berbentuk angka-angka, cara menganalisis data survey ini menggunakan uji-t. Teknik menganalisis data memakai teknik pengujian validitas serta pengujian homogenitas.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas ini dipakai sebagai tujuan mengetahui apa data dikelas experiment serta dikelas control signifikan dan normal. Karena analisis data dan syaratnya yang diperlukan dalam penelitian ini, data harus normal..

2. Uji Homogenitas

Sebelum data diolah harus diketahui terlebih dahulu dua kelompok sampel homogen. Untuk homogenitas kedua kelompok diperlukan uji kesamaan atau kesetaraan dua arah. Uji persamaan dua varians diperlukan untuk mengetahui apakah kedua data tersebut normal.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Salah satu cara untuk mengetahui adanya peningkatan nilai yang baik pada hasil belajar menggunakan metode *Scramble* ini dalam pembelajaran IPA khususnya konsep makhluk hidup di kelas III SD Negeri 02 Kotabumi Tengah. Untuk menganalisis data penelitian ini digunakan pengujian yaitu, uji t. Uji-t dipergunakan sebagai cara membandingkan kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

RANGKUMAN PERHITUNGAN NILAI *PRETEST*

Uraian	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak Sampel	24	20
Rata-rata	51, 33	40, 55
Simpangan Baku	20, 911	18, 79
Varian	437, 28	353

Dari perolehan hasil hitung memakai pengujian uji-t untuk *pretest* diperoleh nilai kelas eksperimen senilai 51,33 dengan nilai dikelas control senilai 40,55.

Hasil dari analisis data Uji t *pretest* kemudian dihitung sehingga pada kriterianya bisa dikatakan suatu yang signifikan. Dapat dilihat pada tabel rangkuman uji t *pretest* di bawah ini.

RANGKUMAN UJI-t PRETEST

Taraf Signifikan	t _{tabel}	t _{hitung}
0,05	2,016	1,79

Dari rangkuman hasil uji t *pretest* didapatkan t_{hitung} 1,79 < t_{tabel} 2,016.

Setelah dilakukan pengujian data uji-t untuk tes terakhir (*posttest*), hasil perhitungan nilai bisa diamati pada tabel berikut bawah ini.

RANGKUMAN PERHITUNGAN NILAI *POSTTEST*

Uraian	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak Sampel (n)	24	20
Rataan (\bar{x})	77,88	68,8
Simpangan Baku (S)	21,75	18,66
Varian (S ²)	472,98	348,17

Dari perolehan hasil hitung memakai pengujian uji-t untuk *posttest* diperoleh nilai rata-ratanya dikelas eksperimen senilai 77,88, kemudian nilai rata-ratanya dikelas control senilai 68,8.

Hasil dari analisis data Uji t *posttest* kemudian dihitung sehingga pada kriterianya bisa dikatakan suatu yang signifikan. Dapat dilihat pada tabel rangkuman uji t *posttest* di bawah ini.

RANGKUMAN UJI-t POSTTEST

Taraf signifikan	t _{tabel}	t _{hitung}
0,05	2,018	2,021

Dari rangkuman hasil uji-t *posttest* didapatkan t_{hitung} 2,021 > t_{tabel} 2,018.

Pembahasan

Sesuai perhitungan hasil *posttest* pada pokok bahasan Makhluk Hidup menunjukkan adanya pengaruh antara dikelas eksperimen dan dikelas kontrol. Skor rata nilai belajar IPA materi Makhluk Hidup *posttest* dikelas eksperimen 77,88 dan dikelas kontrol 68,8. Oleh sebab itu, bisa dikatakan ada perbedaan nilai hasil pengujian pada pembelajaran IPA konsep Makhluk Hidup siswa yang telah diberi perlakuan dengan model *Scramble*, nilai siswa meningkat atau dapat dikatakan baik dibandingkan nilai hasil pengujian pada pembelajaran IPA konsep Makhluk Hidup siswa yang diberi perlakuan dengan metode konvensional.

Adanya pelajaran dengan *Scramble*, dapat menjadikan siswa cepat memahami pembelajaran dan bertindak atau berpikir aktif secara individual atau berkelompok, siswa dapat belajar menganalisis suatu masalah, mendidik jadi berani berargumentasi serta percaya diri, sehingga

nilai hasil pembelajaran IPA konsep Makhluk Hidup siswa dapat meningkat.

Disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Scramble* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam konsep makhluk hidup siswa kelas III SD N 02 Kotabumi Tengah Tahun Pelajaran 2022/2023.

IV. SIMPULAN

Hasil analisis menggunakan uji dua arah (uji-t) didapatkan $t_{hitung} = 2,021$ dan

pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{(0,05)(42)} = 2,018$. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ oleh karena itu didapat H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar IPA konsep Makhluk Hidup siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Kotabumi Tengah Tahun Pelajaran 2022/2023

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, R., & Saniyah, S. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Picture And Picture di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 835–841. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.769>
- Ashari, A. N., Permana, E. P., & Basori, M. (2021). Model Pembelajaran Scramble Didukung Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 10(1), 151–161. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v10i1.327>
- Astriani, L. W., & Sudarma, I. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 186. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17907>
- Ernis, P., & Wahyuni, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Editorial. 5(2). <https://doi.org/10.31539/kibasp.v5i2.3566>
- Hariyani, T. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Pada Tema 6 Subtema Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan SISWA Kelas V Semester Genap Di SDN Tarokan 5 Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2020/2021. 1(3).
- Ria Budi Astuti. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen terhadap Kognitif Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 353–362. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.50893>

Rohmani, R. (2019). Pembelajaran IPA Berbasis Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar. *Eksponen*, 9(1), 67–78. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i1.134>

Rohmani. 2020. *Modul Pengantar Dasar IPA*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi