

MODEL *SCRAMBLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN 17 PIDIE

Zahrina, Rahmah Rusli
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal, Sigli
zahrinaabdulhamid@gmail.com

Abstract : *The purpose of this study was to determine whether the application of the Scramble model can improve the learning outcomes of 4th grade students of MIN 17 Pidie. The type of research carried out was Classroom Action Research (CAR) with 23 of 4th grade students of MIN 17 Pidie as research subjects. The data collection techniques used were observation, tests, and interviews. From the results of the study, it was known that in cycle I, the average value obtained by students was 59.56 and the classical completeness achieved by students was 34.79%. In cycle II, the average value obtained by students was 77.39 and the classical completeness achieved by students was 65.20%. In cycle III, the average value obtained by students was 93.04 and the classical completeness obtained by students was 100%. Thus, it can be concluded that the application of the Scramble model can improve the learning outcomes of 4th grade students of MIN 17 Pidie.*

Keywords : scramble, learning outcomes, 4th grade

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model *Scramble* pada dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 17 Pidie. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas IV MIN 17 Pidie yang berjumlah 23 orang siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan wawancara. Dari hasil penelitian diketahui bahwa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa 59,56 dan ketuntasan klasikal yang dicapai siswa 34,79%. Pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa 77,39 dan ketuntasan klasikal yang dicapai siswa 65,20%. Pada siklus III nilai rata-rata yang diperoleh siswa 93,04 dan ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 17 Pidie.

Kata kunci: *scramble, hasil belajar, kelas IV*

1. Pendahuluan

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik mendapatkan ide. Salah satu masalah dalam pembelajaran adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap suatu materi, sehingga tujuan dan hasil pembelajaran yang diharapkan masih kurang maksimal. Model pembelajaran yang masih statis, serta sikap peserta didik yang kurang progresif, perlu adanya perubahan. Model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi, salah satunya dengan model pembelajaran *scramble* siswa MIN 17 Pidie dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Keberhasilan dari suatu proses belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model *scramble*. Menurut Komalasari mengemukakan bahwa *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu konsep secara kreatif

dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep. Model ini dirasa cocok untuk siswa kelas IV MIN 17 Pidie karena menekankan kerja sama, dan tidak membuat tegang sehingga menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Shoimin, *Scramble* merupakan metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai alternatif jawaban yang tersedia.

2. Kajian Pustaka

Scramble menurut Shoimin merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Sejalan dengan itu Komalasari menyatakan model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban/pasangan konsep yang dimaksud.

Menurut Shoimin, model *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Metode ini mengharuskan untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam metode ini, peserta didik tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menangkap dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Menurut Huda, ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran *scramble*.

Menurut Shoimon berdasarkan sifat jawabannya *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk, yaitu:

- 1) *Scramble* kata, yaitu suatu permainan dalam bentuk susunan kata-kata dan huruf-huruf dengan bentuk susunan yang diacak, kemudian disusun menjadi suatu bentuk kata yang memiliki makna.
- 2) *Scramble* kalimat, yaitu suatu permainan dalam bentuk susunan kalimat dari kata-kata yang dibentuk secara acak, kemudian disusun menjadi kalimat yang logis, bermakna, tepat, dan benar.
- 3) *Scramble* wacana, yaitu suatu permainan dalam bentuk susunan wacana yang logis dari kalimat-kalimat yang dibentuk secara acak, kemudian menghasilkan susunan wacana yang logis dan memiliki makna.

2.1. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Scramble*

Menurut Kurniasih dan Sani, kelebihan model pembelajaran *scramble*, antara lain:

- 1) Siswa akan sangat terbantu dalam mencari jawaban.
- 2) Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut.
- 3) Semua siswa dapat terlibat aktif.
- 4) Kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya sesama siswa.
- 5) Adanya pembelajaran sikap disiplin.

Kekurangan model pembelajaran *scramble* antara lain:

- 1) Dengan materi yang telah disiapkan, membuat siswa kurang berfikir kritis

- 2) Besar kemungkinan siswa mencontek jawaban teman sejawatnya
- 3) Meniadakan sikap kreatif siswa
- 4) Siswa tinggal menerima bahan mentah.

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *scramble* menurut Huda, antara lain:

- 1) Melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat.
- 2) Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak.
- 3) Melatih kedisiplinan siswa.

Kekurangan model pembelajaran *scramble* antara lain:

- 1) Siswa bisa saja mencontek jawaban temannya.
- 2) Siswa tidak dilatih berpikir kreatif.
- 3) Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik.

2.2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran *scramble* menurut Shoimin adalah:

- 1) Guru menyajikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru membagikan lembar kerja yang berupa kolom soal dan kolom jawaban yang di acak kepada peserta didik.
- 3) Siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban.
- 4) Guru memberikan kesimpulan/penutup dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek yang diteliti adalah siswa kelas IV MIN 17 Pidie yang berjumlah 23 orang siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, tes dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan juga kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan uraian. Untuk mengolah data kuantitatif khususnya (tes) rumus menurut Sudjana yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata (*Mean*)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya subjek.

Data hasil observasi terlebih dahulu dihitung dengan rumus persentase sebelum diinterpretasikan dalam uraian. Selain itu, Ketuntasan klasikal juga dihitung dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase jawaban
F : Frekuensi jawaban
N : Jumlah responden
100 % : Angka Konstanta.

4. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan yang telah dilakukan pada siklus I, ditemukan beberapa hasil yaitu pada saat menjawab soal pada LKS, ada sebagian siswa yang tidak tuntas, tetapi juga ada sebagian siswa yang sudah tuntas dalam menyelesaikan soal pada LKS. Adapun perolehan nilai rata-rata hasil evaluasi siklus I adalah 59,56.

Kategori nilai yang diperoleh siswa secara individu dapat dilihat dari tercapainya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan Ketuntasan Klasikal (KK) yang ditabulasikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1. Kriteria Nilai yang Dicapai Siswa dalam Pembelajaran.

Siklus	Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
I	≥ 70	8	34,79%	√	
	< 70	15	65,21%		√
Total		23	100%		

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang telah mencapai KKM yaitu 8 orang siswa dengan persentase 34,79%. Sedangkan siswa yang masih di bawah nilai KKM yaitu 15 orang dengan persentase 65,21%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase tercapainya KKM dan KK belum terpenuhi. Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran siklus I diatas bahwa, ketuntasan belajar siswa pada siklus I hasil yang dicapai siswa rata-rata 59,56 sedangkan secara klasikal 34,79%.

Pada pembelajaran siklus II, diterapkannya model *Scramble*. Nilai rata-rata siswa juga meningkat dari 59,56 menjadi 77,39. Kategori nilai diperoleh siswa pada siklus II dapat dilihat dari hasil belajar siswa berdasarkan nilai KKM dan KK yang ditabulasikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.2. Kriteria Nilai yang Dicapai Siswa dalam Pembelajaran

Siklus	Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
II	≥ 70	15	65,20%	√	
	< 70	8	34,80%		√
Total		23	100%		

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan bahwa jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan yaitu 15 orang siswa dengan persentase 65,20%, sedangkan siswa yang belum tuntas yaitu 8 siswa dengan persentase 34,80%.

Pada siklus III, adapun perolehan nilai rata-rata hasil evaluasi pada siklus III adalah 93,04. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami materi sudah mengalami peningkatan hasil belajar serta semangat untuk belajar juga meningkat, jauh lebih baik dibandingkan pada siklus I dan siklus II. Hal itu terlihat dari hasil yang diperoleh siswa pada siklus III semuanya telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kategori nilai diperoleh siswa pada siklus III dapat dilihat dari hasil belajar siswa berdasarkan nilai KKM dan KK yang ditabulasikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3. Kriteria Nilai yang Dicapai Siswa dalam Pembelajaran

Siklus	Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
III	≥ 70	23	100%	√	
	< 70	0	0%		√
Total		23	100%		

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan bahwa semua siswa telah mencapai ketuntasan yaitu 23 orang siswa dengan persentase 100%. Dengan demikian, maka Penerapan Model *scramble* sudah meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV MIN 17 Pidie.

5. Kesimpulan

Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa 59,56 dan ketuntasan klasikal yang dicapai siswa 34,79%. Pada siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh siswa 77,39 dan ketuntasan klasikal yang dicapai siswa 65,20%. Pada siklus III, nilai rata-rata yang diperoleh siswa 93,04 dan ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa 100%. Dapat disimpulkan penerapan model *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 17 Pidie.

Referensi

- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Komalasari, K. 2011. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Rafika Aditama
- Kurniasih, I dan Berlin, S. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena
- Kusuma, W dan Dwigatama, D. 2010. *Mengenal Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks
- Shoimin, A. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sudjana, N. 1989. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, N. 1991. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar