

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin

Hamidah, Syarifah Salmah

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

Email: hamidahbjm2207@gmail.com; syarifahsalmah@uin-antasari.ac.id

Abstract

This research aims to determine the effect of implementing the scramble learning method on learning outcomes in social studies learning for class V students at MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin. This type of quantitative research is a Quasy Experiment method with a Nonequivalent Control Group Design. The population of this study was the entire class V of MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, totaling 41 students. The sample was determined using the Purposive Sampling technique. The sample in this study was class V A with 21 students as the experimental class, class V B with 20 students as the control class. The instrument used is a social studies learning outcomes test in the form of an objective test in the form of multiple choices consisting of 20 validated test items. The data analysis technique uses the Paired Samples T-Test. The results of this research show that the learning outcomes of experimental class students increased by 37.62 after implementing the scramble learning method, while the control class only increased by 16.25 without implementing the scramble learning method. Based on the results of the Paired Samples T-Test, a sig value was obtained. $0.000 < 0.05$ which means H_a is accepted and H_0 is rejected. So it can be concluded that there is a significant influence on students' social studies learning outcomes by implementing the scramble learning method.

Key Words: Learning Methods, Scramble, Learning Outcomes, Social Sciences

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin. Jenis penelitian kuantitatif metode *Quasy Experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas V MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin sebanyak 41 siswa. Sampel ditentukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V A sebanyak 21 siswa sebagai kelas eksperimen kelas V B sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar IPS berupa tes objektif dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 butir tes yang telah divalidasi. Teknik analisis data menggunakan uji *Paired Samples T-Tes*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 37,62 setelah penerapan metode pembelajaran *scramble*, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat sebesar 16,25 tanpa penerapan metode pembelajaran *scramble*. Berdasarkan hasil uji *Paired Samples T-Test* diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar IPS siswa dengan penerapan metode pembelajaran *scramble*. Implikasi dari penelitian adalah memberikan metode pembelajaran alternatif untuk pembelejaraan siswa di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci. Metode Pembelajaran, *Scramble*, Hasil Belajar, IPS.

Pendahuluan

Kurikulum tahun 2013 menyatakan bahwa pembelajaran sudah berpusat pada siswa (student center). Pendidik hanya berperan sebagai fasilitator di dalam kelas sehingga siswa diharapkan dinamis dan imajinatif dalam belajar serta menghadapi permasalahan yang ada (Syaodih, 2017). Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar dalam penyusunan mata pelajaran memakai konsep tematik, Pembelajaran pada konsep tematik ini menjadi pembelajaran yang dibundel beberapa mata pelajaran yang diperkenalkan dalam suatu wadah yang terkoordinasi dan terpadu merupakan suatu kerangka pembelajaran yang berpusat pada siswa (Hayarti dan Syakila, 2016).

Salah satu muatan pembelajaran yang ada dalam tematik adalah muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Salah satu disiplin ilmu yang mempelajari berbagai aspek kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan budaya manusia dalam masyarakat. IPS memperkenalkan siswa pada berbagai kebudayaan, tradisi, dan agama. Materi-materi dalam IPS tidak hanya berfokus pada pengetahuan teoritis semata, tetapi juga berusaha mengaitkan konsep-konsep dengan kehidupan nyata dimana dalam kehidupannya siswa selalu berhubungan dengan lingkungannya (Riski et al., 2023). Menurut teori Piaget tentang tahap perkembangan kognitif anak pada anak sekolah dasar dengan rentang usia 7-11 tahun cara berpikir anak masuk pada tahap operasional konkret. Dimana pada tahap ini anak berpikir secara logis mengenai hal-hal yang konkret. Anak bisa berpikir secara logika namun hanya pada objek fisik (Marinda, 2020).

Hal ini bertolak belakang dengan pembelajaran IPS dimana IPS adalah suatu pembelajaran dengan konsep yang abstrak. Pembelajaran IPS di sekolah dasar mencakup konsep-konsep yang abstrak seperti waktu, perubahan, kesinambungan, ritual, arah mata angin, akulturasi, kekuasaan, demokrasi dan nilai-nilai (Permata dkk., 2017). Berdasarkan hasil survei awal didapatkan informasi bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih bermasalah. Terlihat dari nilai belajar siswa yang masih rendah dan belum mencapai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 70. Salah satu penyebabnya adalah kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran tertentu. Hal ini mungkin disebabkan oleh ketidak sesuaian antara model, strategi, atau metode dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Guru masih menggunakan metode ceramah, dimana yang berperan lebih aktif dalam pembelajaran adalah guru.

Pembelajaran yang kurang bervariasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga membuat siswa merasa bosan, tidak antusias dan kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga membuat hasil belajar siswa kurang optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan cara yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai seorang guru harus bisa memilah dan memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Metode pembelajaran sangat diperlukan dalam membantu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena pemilihan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan belajar siswa (Agustina, 2023).

Untuk menciptakan lingkungan kelas yang mendukung, seorang pendidik diharapkan menerapkan metode pembelajaran yang interaktif, menarik, dan tidak monoton bagi peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran *scramble* (Syafika, 2013). Metode pembelajaran *scramble* cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Huda mengungkapkan bahwa *scramble* merupakan metode pembelajaran yang bisa meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa (Huda, 2013).

Shoimin menjelaskan bahwa metode pembelajaran *scramble* adalah metode pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk mencari jawaban dan menyelesaikan tantangan yang diberikan dengan cara diberikan lembar soal dan lembar jawaban. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif di dalam kelas dan mampu mengurutkan jawaban yang tepat (Shoimin, 2014). Metode pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi IPS yang seringkali bersifat abstrak, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dan menggunakan analisis statistik. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *quasy experiment*. Peneliti menggunakan penelitian eksperimen karena peneliti akan menguji pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap hasil penelitian. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain *nonequivalent control group design* menurut Sugiyono (2014:71) sebagai berikut: Tabel 1 *Nonequivalent Control Group Design*

Group	Tes Awal (Pretest)	Perlakuan	Tes Akhir (Posttest)
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

- O_1 : *pretest* kelompok eksperimen
- O_2 : *posttest* kelompok eksperimen
- X : perlakuan dengan metode pembelajaran *srcamble*
- O_3 : *pretest* kelompok kontrol
- O_4 : *posttest* kelompok eksperimen

Desain penelitian ini dilakukan dengan membentuk dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random. Sebelum dilakukan penelitian kedua kelompok diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian pada saat penelitian kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *scramble* sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu dengan pertimbangan tertentu dan sesuai kebutuhan peneliti (Wilinny et al., 2019). Sampel yang diteliti dalam penelitian ini ada dua kelas yaitu V A sebagai kelas eksperimen dan akan diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran *scramble*, dan V B sebagai kelas kontrol yang tidak

diberikan perlakuan seperti kelas eksperimen melainkan hanya menggunakan metode pembelajaran seperti biasanya yang dilakukan guru. Pemilihan sampel tersebut berdasarkan hasil pretest dimana nilai kelas V A lebih rendah dibandingkan kelas V B. Data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol, kemudian data dihitung dan dianalisis menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan bantuan SPSS versi 29.

Hasil dan Pembahasan

MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin berdiri pada tahun 1963 yang terletak di Jalan Antasan Bondan , Kelurahan Mantuil, Kecamatan Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin. Jumlah tenaga pendidik 17 orang yng terdiri dari 12 pengajar dan 2 tata usaha dan 2 perpustakaan. Fasilitas sekolah terdiri dari 10 ruang belajar, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang WC guru dan 3 ruang WC siswa.

Hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa dalam pembelajaran. Berikut hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 1 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Kelas Eksperimen	
		Pretest	Posttest
1	AS	70	100
2	AO	50	80
3	GYL	25	75
4	GN	45	75
5	HM	25	70
6	H	35	95
7	MCR	30	80
8	MF	45	80
9	MHR	25	75
10	MR	25	40
11	NI	25	65
12	NR	40	80
13	NN	60	90
14	NA	45	85
15	P	50	60
16	PN	35	95
17	R	30	55
18	RA	45	90
19	SNH	40	75
20	SRD	45	85
21	WIA	45	75
Jumlah		835	1,625
Rata-rata		39,76	77,38

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 39,76 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,38. Tabel 2

Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest
1	C	70	90
2	DA	40	70
3	FR	45	60
4	H	70	80
5	KDBD	45	70
6	K	60	60
7	MA	65	65
8	MM	60	75
9	MR	50	55
10	MH	70	85
11	MZF	75	100
12	MF	65	85
13	M	60	75
14	NF	55	65
15	RR	40	70
16	RTW	40	75
17	RP	75	75
18	SNA	45	70
19	TA	65	80
20	YC	30	45
Jumlah		1,125	1,450
Rata-rata		56,25	72,50

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,25 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 72,50. Tabel 3

Perbandingan Hasil Belajar

Keterangan	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Jumlah sampel (N)	21	20	21	20
Skor Minimum	25	30	40	45
Skor Maksimum	70	75	100	100
Rata-rata	39,76	56,25	77,38	72,50
Standar Deviasi	12,296	13,463	14,197	12,618
Varians	151,190	201,548	181,250	159,211

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 39,76 dengan skor minimum 25 dan skor maksimum 70, sedangkan kelas kontrol sebesar 56,25 dengan skor minimum 30 dan skor maksimum 75. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen diperoleh sebesar 77,38 dengan skor minimum 40 dan skor maksimum 100, sedangkan di kelas kontrol sebesar 72,50 dengan skor minimum 45 dan skor maksimum 100. Setelah dihitung nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

memiliki selisih sebesar 37,62, sementara kelas kontrol memiliki selisih sebesar 16,25. Berdasarkan hasil rata-rata dan selisih nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar di kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *scramble*.

Uji prasyarat pertama yang digunakan adalah uji normalitas dengan uji *Kormogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data berdistribusi secara normal atau tidak. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		Kesimpulan
	Pretest	Posttest	
Eksperimen	0,200	0,038	Normal
Kontrol	0,195	0,200	Normal

Suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai sig. $> 0,05$. Berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil uji normalitas pada *pretest* eksperimen diperoleh nilai sig. 0,200 dan *posttest* dengan sig. 0,038. Sedangkan kelas kontrol pada *pretest* diperoleh nilai sig. 0,195 dan *posttest* dengan sig. 0,200. Dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen maupun kontrol diperoleh semua data nilai sig. $> 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa semua data berdistribusi secara normal.

Setelah uji normalitas, dilakukan uji homogenitas menggunakan uji *Lavene Statistic* untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

<i>Lavene Statistic</i>	Signifikansi	Kesimpulan
0,099	0,754	Homogen

Sama halnya dengan uji normalitas suatu data dapat dikatakan homogen jika nilai sig. $> 0,05$. Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil uji homogenitas dengan nilai sig. 0,754 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen.

Setelah diketahui bahwa kedua data berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka syarat melakukan uji-T telah terpenuhi. Oleh karena itu, dilakukan uji-T menggunakan uji *Paired Samples T-Test* pada kelas eksperimen untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *scramble* apakah terdapat pengaruh atau tidak dalam bentuk hipotesis sebagai berikut:

- H_a : Terdapat pengaruh pada penerapan metode pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS
- H_0 : Tidak terdapat pengaruh pada penerapan metode pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Tabel 6 Hasil Uji *Paired Samples T-Test*

Variabel	T	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	-13,358	20	0,000

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples T-Test* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen

antara sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran *scramble*. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa. *Scramble* membantu siswa dengan media yang diberikan oleh guru (Keril & Supriyono, 2018; Febriana Eka dkk., 2023). Penggunaan metode pembelajaran *scramble* memberikan bantuan siswa untuk bisa belajar IPS dengan cara tidak menghafal teks book (Febriana Eka dkk., 2023; Tanjung, 2020). *Scramble* dapat membantu siswa belajar dengan baik (Rosmanah, 2019; Andini et al., 2018).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang diberi perlakuan penerapan metode pembelajaran *scramble*. Dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan meningkat sebesar 37,62 dari nilai rata-rata *pretest* 39,76 menjadi 77,38 pada nilai rata-rata *posttest*, sedangkan pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan hanya meningkat sebesar 16,25 dari nilai rata-rata *pretest* 56,25 menjadi 72,50 pada nilai rata-rata *posttest*. Berdasarkan hasil hipotesis dengan uji-T pada hasil belajar siswa didapat nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

Daftar Pustaka

- Agustina, Sri Maria. (2023). "Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Pendidikan Islam Inklusif-Multikultural." *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Masyarakat*, 3. no. 3 (2023): 1168-1175. <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/403>
- Andini, A. B., Evayenny, E., & Risky, D. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Pembelajaran Scramble. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 215–224
- Febriana Eka, H., Imaniar, P., & Gunawan, S. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble Melalui Kemampuan Kognitif Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS Kelas V di SD 5 Bae Kudus. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 221–225. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1599>
- Hayarti, Mardiyah, dan Syakila. (2016). *Pembelajaran tematik*. Pekanbaru: Cahaya firdaus.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Keril, A., & Supriyono, S. (2018). Penerapan Metode Scramble Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 818–828.
- Marinda, Leny. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13. no. 1: 116-152. <https://annisa.uinkhas.ac.id/index.php/annisa/article/view/26>.
- Permata, Kharizma Kintan, Rustono W.S, dan Dindin Abdul Muiz Lidinillah. (2017). Media Puzzle Berbasis Tangram dalam Pembelajaran IPS. *Indonesian Journal of Primary Education* 1, no. 1: 66-72. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/7499>.
- Riski, Marsella Juniar, Levy Satriani, Reti Yanti, Ketri Febbiola, dan Muamad Sobri. (2023) "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Madrasah Ibtidaiyah." *Journal Development and Research in Education* 3, no.2: 41-50. <https://www.ejournal.khairulazzam.org/index.php/journey/article/view/65>.
- Rosmanah, A. (2019). Pentingnya Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Visual

- Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019*, 706–712.
- Syaodih, Nana.(2017). *Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. (2014). Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafika, Nurul. (2017). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Negeri 5 Maiwa Kab. Enrekang*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Tanjung, R. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V SD Pudun Jae pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia. *Forum Paedagogik*, 11(1), 132–148.
- Wilinny, Chrissyca Halim, Sutarno, Ngajundin Nugroho, Fauzi Akbar maulana Hutabarat. (2019) “Analisis Komunikasi Di PT. Asuransi Buana Independent Medan”, *Jurnal Ilmiah Simantek* 3 (1): 10.