



PENERAPAN MODEL *SCRAMBLE* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV

Dani Darmawan¹, Yatmin², Abdul Aziz Hunaifi³

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

dhani21111995@gmail.com¹, yatminsukorejo@yahoo.co.id²,

azizhuaifi@gmail.com³

ABSTRAK

DANI DARMAWAN: Penerapan model *scramble* didukung media gambar pada pembelajaran IPA siswa kelas IV.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan, bahwa siswa kelas IV di Sekolah Dasar pada umumnya mengalami kesulitan belajar dan hasil belajar siswa pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makannya masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional atau pembelajaran cara lama. Dalam pembelajaran di kelas guru hanya mentransfer ilmu yang dimilikinya tanpa memperhatikan cara belajar dan karakteristik siswa. Pembelajaran dengan strategi konvensional akan membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Oleh karena itu perlu adanya inovasi strategi pembelajaran di kelas, salah satu yang bisa digunakan guru adalah model pembelajaran *scramble*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *scramble* didukung media gambar terhadap kemampuan menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDIT Al Istiqomah kabupaten Nganjuk. Parameter yang diamati adalah kemampuan menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya yang diukur dengan rubrik penilaian yang telah divalidasi. Kemampuan menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya yang diajar menggunakan model *scramble* didukung media gambar siswa mendapat nilai rata-rata sebesar 80,30 lebih tinggi dari pada siswa yang diajar menggunakan model *direct instruction* didukung media gambar yaitu dengan nilai rata-rata siswa sebesar 72,50.

Kata Kunci: Model pembelajaran *Scramble*, media gambar, hasil belajar IPA menggolongkan hewan berdasarkan jenis makannya.

ABSTRACT

DANI DARMAWAN: *The application of model scramble supported media images on learning IPA grade IV.*

The study was backed by the results of the observation, that the grade IV in elementary schools in general have difficulty learning and the learning outcomes of students on the material classify animals based on the kind of dining it is still classified as low. This is due to study of natural sciences at primary schools still use the conventional learning strategies or how long. In the learning in the classroom the teacher simply transferring assets without regard to science learning and the characteristics of the students. Learning with conventional strategy will make students feel bored and not interested in learning that is

Dani Darmawan

Penerapan Model Scramble Didukung Media Gambar Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV

given by the teacher. Hence the need for innovation strategy of learning in class, one that can be used by teachers is a learning model scramble. This research aims to know the influence of the application of the model of learning scramble supported media images against the ability to classify animals based on the type of food. This study uses design

research Nonequivalent Control Group Design with the subject of research grade IV SDIT Al Istiqomah Nganjuk Regency. The parameters observed is the ability to classify animals based on the type of food as measured by the assessment rubric has been validated. The ability to classify animals based on the types of food that are taught using model scramble supported media images of students scored an average of 80.30 higher than students who are taught using the direct model instruction supported media images with an average score of students of 72.50.

Keywords: *Model of learning Scramble, media images, results of the study to classify animals based on IPA type dining.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan atau aktivitas hidup yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi manusia di dalam menjalani kehidupan. Dengan adanya pendidikan selain mampu untuk mencerdaskan dan melatih keterampilan yang dimiliki oleh manusia dengan adanya pendidikan dapat pula membentuk sikap dan pola pikir manusia menjadi lebih baik.

Dalam pendidikan ada tiga faktor utama yang harus ada dalam pendidikan salah satunya adalah dengan adanya guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan, bahkan dapat dikatakan berhasil atau tidaknya suatu pendidikan disebuah sekolah salah satunya ditentukan oleh guru. Dalam pembelajaran di kelas kompetensi guru harus mampu memfasilitasi dan mendukung cara belajar dan karakteristik siswa yang berbeda-beda, oleh karena itu selain dituntut mempunyai kecerdasan seorang guru juga harus mempunyai keterampilan dalam mengelola pembelajaran yang akan diberikan kepada siswanya dalam semua matapelajaran yang akan diajarkan.

Salah satu matapelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah matapelajaran IPA. Matapelajaran IPA tidak hanya mengharapkan siswa mempunyai pengetahuan yang luas terkait lingkungan alam sekitar, lebih dari pada itu matapelajaran IPA menuntut siswanya untuk mampu menerapkan ilmu yang telah dimiliki dalam kehidupannya sehari-hari. Berdasarkan tujuan tersebut maka diharapkan dalam pembelajaran di kelas seorang guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang inovatif, menantang, serta menyenangkan bagi siswa- siswanya. Menurut Fauziddin dan Alfi Laila (2011: 62), "dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dihadapi atau dipelajarinya". Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat dikatakan bahwa di dalam pembelajaran di kelas diharapkan guru tidak hanya menyampaikan ilmu yang diberikan kepada siswanya, lebih dari itu guru di kelas diharapkan mampu untuk membangkitkan minat dan semangat siswa dalam belajar. Oleh sebab itu maka guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan desain atau strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPA khususnya di Sekolah Dasar guru masih menggunakan strategi pembelajaran langsung. Dimana di dalam pembelajaran tersebut guru hanya mentransfer ilmu atau pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa tanpa memperhatikan cara belajar dan karakteristik dari siswa-siswanya. Apabila konsep pembelajaran seperti itu terus diterapkan oleh guru maka kreativitas dan bakat yang dimiliki oleh siswa tidak akan pernah berkembang.

Pada materi kelas IV semester 1 terkait penggolongan hewan ada dua KD yang harus dipelajari oleh siswa, salah satunya KD 3.2 tentang menggolongkan hewan berdasarkan jenis makannya. Pada materi ini siswa dituntut untuk dapat menyebutkan

penggolongan hewan berdasarkan jenis makannya, menjelaskan pembagian hewan berdasarkan jenis makannya, menyebutkan contoh hewan berdasarkan jenis makanannya, serta dapat menyebutkan ciri-ciri hewan berdasarkan jenis makannya.

Pada kenyataannya di lapangan masih banyak siswa kelas IV SD yang belum mampu menguasai materi terkait penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Sebagian besar siswa masih sulit di dalam menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hal ini disebabkan karena sebagian besar guru-guru dalam menyampaikan materi tentang penggolongan hewan masih menggunakan strategi konvensional yaitu dengan pembelajaran langsung, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya guru perlu menerapkan suatu pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan menarik bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru adalah dengan model pembelajaran *scramble*. Menurut Aris Shoimin (2014: 166),

scramble 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.

Seperti yang disebutkan pada kutipan di atas model pembelajaran *scramble* mengajak siswa untuk menemukan alternatif-alternatif jawaban dari jawaban yang telah disediakan. Dengan model pembelajaran ini siswa akan diajak untuk belajar sambil bermain oleh gurunya. Model pembelajaran ini juga akan melatih siswa untuk disiplin, tertib, serta cermat.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik siswa, proses pembelajaran juga harus ditunjang dengan penggunaan media. Media pembelajaran memiliki peranan yang tidak kalah pentingnya dengan model pembelajaran. Dimana media merupakan alat bantu di dalam menyampaikan informasi dalam hal ini adalah materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru juga harus disesuaikan dengan karakteristik dan materi yang akan diajarkan untuk dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Hamdani (2011: 243), “media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi *instruksional* di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Dari pendapat di atas dapat dikatakan bahwa media dapat digunakan guru untuk membangun minat siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media, tentunya memiliki kesan yang berbeda untuk siswa, siswa akan merasa senang dan bersemangat dalam belajar di kelas. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran menarik serta mendorong siswa untuk belajar adalah dengan menggunakan media gambar. Menurut Hamdani (2011: 248), “media visual atau media gambar adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan”. Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa media gambar sangat mudah dalam penerapannya, media gambar dalam penggunaannya guru hanya menampilkannya saja dan siswa memperhatikan tanpa ada cara-cara tertentu untuk penerapannya. Pada pembelajaran IPA kelas IV lebih cocok menggunakan model pembelajaran *scramble*. Berdasarkan latar belakang tersebut, dipilihlah judul Penerapan Model *Scramble* Didukung Media Gambar Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV.

II. METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua jenis variabel yang diteliti.

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas yaitu model pembelajaran *scramble* didukung media gambar.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat yaitu pembelajaran IPA siswa kelas IV.

B. Teknik dan Pendekatan

1. Teknik Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik *Quasi Experimental Design*. Penelitian *Quasi* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Tes akhir dua kelompok diacak. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Kelas Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kelas Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan :

O_1 = Hasil *pretest* kelompok eksperimen.

X_1 = Perlakuan dengan model pembelajaran *scramble* didukung media gambar.

O_2 = Hasil *posttest* kelompok eksperimen.

O_3 = Hasil *pretest* kelompok kontrol.

O_4 = Hasil *posttest* kelompok kontrol.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan data berupa angka-angka dan akan dianalisis dengan teknik statistik (SPSS).

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

SDIT Al Istiqomah merupakan tempat penelitian yang digunakan. Alasan penentuan tempat penelitian di SDIT tersebut dikarenakan sekolah yang dijadikan tempat penelitian semua civitas akademika sangat terbuka dan mendukung kegiatan tersebut serta selalu menerima berbagai pembaharuan yang bersifat membangun, selain itu materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya diajarkan di kelas IV dan merupakan materi yang sulit dipahami oleh siswa.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu kurang lebih 6 bulan, terhitung mulai bulan september 2017 sampai terselesaikannya penyusunan laporan penelitian ini pada bulan februari 2018.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Nilai *posttest* siswa kelas IV SDIT Al Istiqomah dengan menggunakan rubrik penilaian digunakan sebagai data untuk mengukur kemampuan menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Hasil belajar (menggolongkan hewan berdasarkan jenis makannya) siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung media gambar pada siswa kelas IV-A dan pembelajaran menggunakan model *direct instruction* didukung media gambar pada siswa kelas IV-B disajikan dalam lampiran 1, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa disajikan dalam gambar 1.1 berikut ini.



Gambar 1.1 Grafik rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model *scramble* didukung media gambar (■) dan model *direct instruction* didukung media gambar (■).

Dalam diagram di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas IV-A yang diajar dengan model *scramble* didukung media gambar mendapat 80,30, sedangkan kelas IV-B yang diajar dengan menggunakan model *direct instruction* didukung media gambar mendapat nilai rata-rata 72,50. Dari 20 siswa, nilai tertinggi kelas IV-A yang diajar dengan model *scramble* didukung media gambar yaitu mendapat nilai 100 yang diperoleh sebanyak 1 siswa, nilai terendah yaitu 61 diperoleh oleh 1 siswa, sedangkan dari 18 siswa kelas IV-B yang diajar dengan menggunakan model *direct instruction* didukung media gambar nilai tertingginya yaitu 86 yang diperoleh 2 siswa dan nilai terendah adalah 61 yang diperoleh oleh 2 siswa.

B. Pembahasan

Dari hasil belajar siswa (menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya) yang telah dianalisis, dengan model pembelajaran *scramble* didukung media gambar dan *direct instruction* didukung media gambar dapat dilihat bahwa nilai rata-rata antara keduanya tidak sama. Siswa pada kelompok eksperimen yaitu pada kelas IV-A mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi yakni 80,30 sedangkan siswa kelompok kontrol yaitu pada siswa kelas IV-B mendapatkan nilai rata-rata 72,50.

Dengan penerapan model pembelajaran *scramble* didukung media gambar lebih mampu meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya daripada *model direct instruction* didukung media gambar karena dengan model pembelajaran *scramble* didukung media gambar membuat siswa aktif di dalam pembelajaran serta mampu untuk mendukung siswa untuk berpikir secara kritis dan mengembangkan kreatifitas yang mereka miliki. Sedangkan, dengan adanya media dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia beberapa saja, sehingga dapat mencegah adanya kesalahan pemahaman. Dengan menggunakan model *scramble* didukung media gambar siswa menjadi mudah dalam menerima pembelajaran serta menjadikan siswa senang dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Dalam ketrampilan

menulis siswa lebih terampil dan cermat. Mereka mampu untuk dilatih dalam menyusun huruf yang diacak untuk disusun menjadi kata yang mudah untuk dipahami.

Dari hasil penelitian ini di dukung oleh teori yang dikemukakan oleh para ahli serta dari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Menurut Hamdani (2011: 243), “media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi *instruksional* di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Dengan demikian maka media dapat dikatakan mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan penggunaan media selain mampu untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media juga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurlita Kamila (2015) menyimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas siswa yang menggunakan model pembelajaran *scramble* mendapatkan nilai lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* mampu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami sebuah materi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Imas Kurniasih (2017: 100), menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* memiliki beberapa kelebihan yaitu: siswa akan sangat terbantu dalam mencari jawaban, mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut, semua siswa dapat terlibat aktif, kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya sesama siswa, dan adanya pembelajaran sikap disiplin. Dengan model pembelajaran *scramble* bertujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis. Sedangkan kelebihan dari media gambar adalah dapat memperjelas suatu yang bersifat abstrak menjadi konkrit atau jelas serta dapat mengatasi keterbatasan masalah.

Pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* didukung media gambar dapat meningkatkan kemampuan pemahaman materi pelajaran pada siswa daripada menggunakan model pembelajaran *direct instruction* didukung media gambar karena dapat memperdalam pemahaman dan melatih siswa dalam berpikir kritis dalam kegiatan belajar mengajar. Media gambar dapat memberikan contoh yang nyata bagi siswa, sehingga mereka dapat memahami pelajaran dengan baik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan siswa dalam menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung media gambar daripada menggunakan model pembelajaran *direct instruction* didukung media gambar siswa kelas IV SDIT Al Istiqomah Tahun Ajaran 2017-2018.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hipotesis penelitian H_a : terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *scramble* didukung media gambar terhadap hasil belajar menggolongkan hewan berdasarkan makanannya pada siswa kelas IV SDIT Al Istiqomah kabupaten Nganjuk. H_o : tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *scramble* didukung media gambar terhadap hasil belajar menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya pada siswa kelas IV SDIT Al Istiqomah kabupaten Nganjuk. Setelah dilakukan penelitian diketahui terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya pada taraf kepercayaan 95%, yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak.

Hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung media gambar lebih tinggi daripada yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* didukung media gambar. Dimana rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung media gambar (Kelas IV-A) 80,30 sedangkan hasil belajar siswa yang menggunakan model *direct instruction* didukung media gambar (Kelas IV-B) 72,80.

Saran

1. Guru diharapkan dapat membuat pembelajaran dikelas menjadi menyenangkan dan menarik untuk siswa-siswanya, salah satu model yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan berkesan untuk siswanya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*. Diharapkan guru di kelas mampu untuk menggunakan model ini sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswanya.
2. Diharapkan model pembelajaran *scramble* ini tidak hanya digunakan dalam materi ini saja, tetapi dapat dipadukan dengan materi pembelajaran yang lainnya.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Fauziddin, Alfi Laila. 2011. *Pengantar Pendidikan*. Kediri.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kamila, Nurlita. 2015. *Keefektifan Model Scramble Dalam Pembelajaran Materi Uang Pada Siswa Kelas III SD Negeri 02 Mojo Kabupaten Pemalang*. Skripsi. Semarang: FKIP Unnes.
- Kurniasih, Imas., Berlin Sani. 2017. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.