

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE DENGAN MENGUNAKAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SDN 112 BOTTO KABUPATEN WAJO

THE EFFECT OF SCRAMBLE LEARNING MODEL BY USING VIDEO MEDIA ON STUDENTS' SOSIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES OF SDN 112 BOTTO IN WAJO REGENCY

Nurwidyayanti¹, Susalti Nur Arsyad²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa, Jl. Urip Sumoharjo Km 4, Makassar 90231, Indonesia.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran scramble dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 112 Botto Kabupaten Wajo tahun ajaran 2016/2017. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre-experimental Design bentuk One-Group Pretest-Posttest. Sampel terdiri dari 1 kelas yang berjumlah 17 siswa. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik purposive sampling. Data penelitian ini diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang berupa soal pilihan ganda berjumlah 6 soal. Proses analisis data menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS 16,0.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas III yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran scramble dengan menggunakan media video lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu $33,06 > 70,59$. Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan uji pengaruh (effect size) dengan menggunakan rumus perhitungan Cohen's d, diperoleh nilai effect size (d) sebesar 1,00. Dengan demikian nilai effect size yang diperoleh menginterpretasikan bahwa penggunaan model pembelajaran scramble dengan menggunakan media video memiliki pengaruh dalam kategori besar. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang baik dari penggunaan model pembelajaran scramble dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo.

Kata kunci: model pembelajaran scramble, media video, hasil belajar IPS

ABSTRACT

The aims of this research is to know the effect of scramble learning model by using video media on students' Social Studies Learning Outcomes of SDN 112 Botto in Wajo Regency. This research was carried out at SDN 112 Botto in Wajo Regency in 2016/2017 academic year. This research applied Pre-experimental Design with One Group Pretest-Posttest. Samples consist of 1 class numbered 17 students. Technique of choosing samples by using purposive sampling. Data of the research obtained by giving pretest and posttest in multiple choice test numbered 6 questions. The data analysis process using t-test with the help of the SPSS 16,0 program. The result of data analysis showed that mean score of the result of students' Social Studies learning outcomes of class III taught by using scramble learning model with video media is higher than students' mean score taught by using conventional learning model, namely $33,06 > 70,59$. Beside that, based on the result of the calculation of effect size using the formula for Cohen's d obtained values of the effect size d is 1,00. Thus. The effect size value obtained interpreted that the use of scramble learning model using video media had an influence in large categories. Thus, this facts shows that there is a good influence from the use of scramble learning model using video media on students' Social Studies learning outcomes of SDN 112 Botto in Wajo Regency.

Keywords: scramble learning model, video media, Social Studies learning outcome

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan perbuatan manusiawi. Pendidikan lahir dari pergaulan antar orang dewasa dan orang yang belum dewasa dalam suatu kesatuan hidup. Tindakan mendidik yang dilakukan oleh orang dewasa dengan sadar dan sengaja didasari oleh nilai-nilai kemanusiaan. Tindakan tersebut menyebabkan orang yang belum dewasa menjadi dewasa dengan memiliki nilai-nilai kemanusiaan, dan hidup menurut nilai-nilai tersebut. Dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dengan meningkatkan mutu pendidikan dalam keseluruhan sistemnya, banyak hal yang dilakukan oleh pemerintah, seperti pemberian Bantuan Operasional Sekolah (BOS), beasiswa, penyempurnaan perangkat kurikulum, fasilitas pembelajaran, serta pendidikan dan pelatihan yang diberikan untuk guru. Dengan demikian guru yang memiliki peran sangat penting dalam proses pendidikan diharapkan dapat mendesain program pembelajaran dengan baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, salah satunya dapat menggunakan model pembelajaran dengan media yang sesuai dalam pembelajaran IPS.

IPS adalah subjek berharga yang memberikan makna dan arah yang diperlukan untuk mengembangkan potensi diri sebagai warga negara dalam negara demokrasi. Melalui mata pelajaran IPS siswa dapat diarahkan untuk memberikan wawasan yang luas mengenai kehidupan sosial dan masyarakat dalam rangka mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat juga untuk

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Bosowa

mengembangkan potensi diri dalam bidang pengetahuan sosial serta bermanfaat pula mengembangkan pendidikannya kejenjang yang lebih tinggi serta menjadi anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan yang berlaku.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi tanpa disertai media dapat menjadi permasalahan dalam rangka memberikan pemahaman kepada siswa pada materi pelajaran IPS khususnya.

Proses pembelajaran yang terjadi dirancang tanpa model pembelajaran yang bervariasi beserta kurangnya penggunaan media akan menciptakan situasi belajar di dalam kelas yang monoton dan satu arah, dimana guru berceramah dan siswa pasif mendengarkan informasi yang disampaikan oleh guru. Sehingga antusias siswa dalam proses pembelajaran masih relatif rendah, hal tersebut terlihat dari masih banyak siswa yang malas untuk membaca, belajar dan mengerjakan soal-soal latihan secara mandiri. Dalam rangka mencapai keberhasilan dalam pembelajaran IPS khususnya potensi siswa, hendaknya seorang guru sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar mengajar mampu memberikan inovasi dalam menyampaikan pengajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, interaktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

Permasalahan yang telah dipaparkan di atas dapat terselesaikan apabila proses pembelajaran yang dirancang guru dapat membuat siswa terlibat secara aktif didalamnya. Cara yang digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbantuan media yang dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran scramble dengan menggunakan media video. Model pembelajaran scramble adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban atas sebuah pertanyaan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang telah diacak sehingga membentuk suatu jawaban konsep yang dimaksud. Model pembelajaran scramble dengan menggunakan media video.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Scramble dengan media video dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Jenis ini dipilih karena penelitian akan memberikan treatment berupa model pembelajaran scramble dengan media video terhadap kelas yang akan diberikan eksperimen.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo yang berjumlah 17 orang.

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah

Tes, Observasi, Dokumentasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda dan esai untuk mendapatkan data mengenai pengaruh model pembelajaran scramble dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo, Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan, Dokumentasi merupakan data penunjang dalam penelitian ini, meliputi daftar jumlah siswa baik laki-laki maupun perempuan, absensi siswa kelas III SDN 112 Botto Kabupaten Wajo.

Dalam penelitian ini data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu analisis yang akan digambarkan mulai dari jumlah sampel, mean, median, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum dan variance. Serta menggunakan analisis statistik inferensial, yaitu merupakan jenis analisis data yang dapat digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis (uji-T).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh data penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran scramble dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo, dibandingkan dengan penggunaan model konvensional. Berdasarkan tabel 4.14, nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pada pretest. Adanya perbedaan hasil belajar IPS tersebut diasumsikan karena adanya perbedaan perlakuan (treatment) dalam proses pembelajaran. Ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal dengan signifikansi pada masing-masing memperoleh lebih dari 0.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis posttest dan pretest dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5% (0,05) diperoleh nilai $t = 1,74$, yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan terdapat pengaruh. Selain itu perhitungan uji pengaruh (effect size) diperoleh nilai $d = 1,00$ yang berada pada kategori besar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran scramble dengan menggunakan media video berpengaruh baik terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran scramble dengan menggunakan media video berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa

SDN 112 Botto Kabupaten Wajo. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest hasil belajar IPS lebih rendah dibanding nilai rata-rata posttest hasil belajar IPS.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dikemukakan saran berikut ini (i) Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran scramble berbantuan media video dalam proses pembelajaran khususnya pada pokok bahasan uang. Sebab penggunaan model pembelajaran dengan dikombinasikan dengan media dapat menarik perhatian siswa dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal. (2). Guru hendaknya lebih sering dan berani untuk menggunakan berbagai model pembelajaran serta memadukannya dengan bantuan media pembelajaran yang tepat dan tentunya dengan mempertimbangkan materi pelajaran, situasi, kondisi dan faktor lainnya yang berhubungan dengan peserta didik dan sekolah guna mencapai hasil pembelajaran yang maksimal bagi pesertadidik. (3). Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan dan hendaknya dapat meneliti permasalahan ini secara lebih mendalam dengan sampel yang lebih besar serta materi yang berbeda. Hal tersebut disebabkan belum terlalu banyak yang menerapkan model pembelajaran scramble dengan menggunakan media video dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A., Amin, B. D., Yani, A., & Swandi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Learning Mata Kuliah Fisika Dasar pada Jurusan Biologi FMIPA UNM. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 21(2).
- Amin, B. D., & Swandi, A. (2016). Development of Physics Learning Instrument Based on Hypermedia and Its Influence on Concept Comprehension of Physics Student.
- Amin, B. D., Haris, A., & Swandi, A. (2019). Implementation of physics learning based on hypermedia to enhance student's problem solving skill. *International Journal of Teaching and Education*, 7(2), 1-11.
- Aris Shoimin. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013: Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Aqib, Zainal. 2013. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif). Bandung: Yrama Wrdya.
- Hasbullah. 2011. Dasar-dasar Ilmu Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Imas Kurniasih dan Berlin Sani. 2016. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru : Kata Pena.
- Kharunnisa, MK. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Mukrimaa, Syifa S. 2014. 53 Metode Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Universitas Pendidikan Bumi Siliwangi.

- Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabet.
- Sadiman, Arief S. 2012. Media Pendidikan Pengejaran, Pengetahuan, dan Pemanfaatannya. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2016. Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2015. Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenamedia group.
- Taniredja, Tukiran. dkk. 2012. Model-model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.
- Yaba. 2014. Buku Ajar Konsep Dasar IPS. Makassar: Universitas Bosowa.
- Yaba. 2014. Materi dan Pembelajaran IPS 1 di Sd. Makassar: Universitas Bosowa..
- Samari, Siti Yesa., Astri Sutisnawati & Arsyi Rizqia Amalia. (2020). "Analisis Hasil Belajar IPA Dalam Pembelajaran Daring Di SDN Tanjungsari". Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan. 4(3), 227-232.
- Swandi, A., & Amin, B. D. (2016). The Development of Student's Worksheet of Physics Based on Virtual Simulation and Its Influence on Physics Learning Outcomes of Students.
- Swandi, A., Amin, B. D., & Muin, F. (2018, December). 21th century physics learning in senior high school through interactive computer simulation to enhance students achievement. In International Conference on Mathematics and Science Education of Universitas Pendidikan Indonesia (Vol. 3, pp. 130-135).
- Swandi, A. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Riset pada Materi Fluida Statis terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas XI Madrasah Aliyah Madani Alauddin. Prosiding Pertemuan Ilmiah XXIX HFI Jateng & DIY, Yogyakarta 25 April 2015, April.
- Subandi, S., Choirudin, C., Mahmudi, M., Nizaruddin, N., & Hermanita, N. (2018). "Building Interactive Communication with Google Classroom". International Journal of Engineering & Technology. 7(2.13), 460-463.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19". Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan. 2(1), 90–101.
- Wardani, Linda Maulidina., Tria Mardiana & Arie Supriyatna. (2021). "Analisis Metode Pembelajaran IPA Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Saat Wabah Covid-19 di Sekolah Dasar". Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK). 15(1), 42-50.
- Wiradarma, Komang Suardi., Ni Ketut Suarni & Ndara Tanggu Renda. (2021). "Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Jurnal Mimbar PGSD Undiksha. 9(3), 408-415.