

PERBANDINGAN PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE DAN PROBING PROMTING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 6 KOTA JAMBI

Pratiwi Indah Sari

Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Batanghari Jambi

Abstract

The purpose of this research is to know the picture, the influence and the comparison between the use of the learning model of scramble and the probing prompting on the result of student learning of class IX on IPS subjects in SMP Negeri 6 Kota Jambi. The research design used is quantitative research with quasi experimental method. Based on the result of research, it can be concluded that there is a comparison of the acquisition of student learning outcomes by using the model of learning scramble and probing prompting. Where, student learning outcomes using probing prompting learning model is superior because students feel more challenged and courageous and confident to express their own opinions based on their own assumptions.

Keyword : *Learning Model, Scramble, Probing Prompting, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Proses pendidikan yang diselenggarakan, banyak komponen yang mempengaruhi dalam keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan tersebut, diantaranya yaitu kurikulum, guru, siswa, media, model, sarana dan prasarana. Apabila semua komponen dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan maka tujuan pendidikan bukan hal yang tidak mungkin untuk terwujud. Model merupakan salah satu komponen penting penentu keberhasilan pembelajaran. Terkait dengan pemilihan model pembelajaran, guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam interaksi proses belajar mengajar dan mampu melaksanakan tugasnya dengan baik.

Pada saat ini guru dituntut harus inovatif agar pembelajaran menyenangkan

dan membekas dibenak siswa. Siswa yang satu dengan yang lain mempunyai karakter yang berbeda, tugas guru bagaimana mengarahkan keberadaan tersebut kepada tujuan yang sama yakni, memperoleh ilmu dari guru pada saat pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa semakin tinggi dedikasi yang diberikan oleh tenaga pendidik terhadap dunia pendidikan diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas dalam pengembangan pendidikan.

Pada umumnya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh tenaga pendidik hanya berfokus kepada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dilihat dari kegiatan pembelajaran didalam kelas yang selalu didominasi oleh guru dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode

ceramah, siswa hanya duduk mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan, dan siswa kurang aktif untuk bertanya. Maka, selain adanya model di atas, dapat juga digunakan model-model yang lainnya. Hal ini dikarenakan, dalam proses pembelajaran penggunaan model dilihat dari kemampuan siswa.

Belajar kooperatif adalah sesuatu istilah yang digunakan dalam prosedur pembelajaran interaktif, dimana siswa belajar bersama-sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk memecahkan berbagai masalah. Setiap siswa tidak hanya menyelesaikan tugas individunya, tetapi juga berkewajiban membantu tugas teman kelompoknya, sampai semua anggota kelompok memahami suatu konsep. Dimana, tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok konvensional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan, tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

Meskipun demikian, tidak semua model pembelajaran dapat diterapkan dalam kegiatan dan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Banyak pertimbangan yang harus diperhatikan pula oleh para pendidik dalam menerapkan model-model yang akan digunakan tersebut, seperti ketertarikan, rasa ingin tahu, tingkat percaya diri, maupun tingkat intelegensi masing-masing siswa disamping dengan kondisi dan bagaimana seorang guru mampu membuat pengelolaan kelas menjadi semenarik mungkin untuk dilaksanakan.

Keberhasilan mencapai suatu tahap prestasi belajar memungkinkannya untuk belajar lebih lancar dalam mencapai tahap selanjutnya. Secara umum hasil belajar siswa

di Indonesia ditentukan oleh kemampuan kognitifnya dalam memahami sebaran materi pelajaran yang telah ditentukan di dalam kurikulum. Oleh karena itu, peran model pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang baik. Dengan demikian, upaya peningkatan kualitas pembelajaran membutuhkan keberanian dalam mengatur cara atau pendekatan mengajar yang tidak memberikan peluang kepada siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Trianto (2011:53) menjelaskan bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang meluluskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran tertentu. Dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.” Artinya, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang dipergunakan sebagai dalam merencanakan pembelajaran kelas dan pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran seperti buku-buku, film, komputer, dan lain-lain.

Banyak model pembelajaran yang memiliki kesamaan dalam penerapan dan aplikasi dalam sebuah pembelajaran yang dilaksanakan. Meskipun demikian, tidak semua model dapat diterapkan pada semua kondisi pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, seorang pendidik juga harus mampu memahami terlebih dahulu sebelum dapat digunakan dalam mendukung ketercapaian pembelajaran yang diinginkan dan dapat disesuaikan dengan tujuan kegiatan belajar itu sendiri, seperti model pembelajaran *scramble* dan *probing prompting*.

Berdasarkan observasi tersebut maka peneliti dapat melihat bahwa tingkat

keberhasilan siswa melalui hasil belajar pada mata pelajaran IPS masih rendah. Sebab, tidak semua siswa mampu untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru secara sepihak melainkan membutuhkan bantuan yang mereka terima dari kelompoknya. Hal ini dapat dikatakan bahwa tidak semua siswa berani untuk bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang mereka belum memahami sepenuhnya.

Hal lain yang dapat dijelaskan terkait pengamatan di atas bahwa terjadi diakibatkan kurang maksimalnya guru sebagai pengajar, tetapi ia harus mulai berperan sebagai pengelola belajar yang memfasilitasi kegiatan belajar siswa melalui pemanfaatan dan optimalisasi sebagai sumber belajar. Seperti halnya penerapan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif, maka, guru memiliki peran sebagai fasilitator belajar siswa.

Pada akhirnya, proses pembelajaran di sekolah dewasa ini kurang meningkatkan kreativitas siswa, masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh sang guru. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Seorang guru tidak hanya mengajarkan siswa, tetapi juga mengarahkan siswa untuk menggali informasi pada sumber belajar seperti misalnya buku teks dan internet. Pembelajaran yang dikembangkan bersifat deduktif yang biasa disebut dari umum ke khusus. Sedangkan, temuan yang berasal dari siswa terdapat hanya beberapa siswa yang

berani mengajukan pertanyaan, menyanggah, maupun menyampaikan pendapat atau mengemukakan ide-ide yang mereka pahami tentang materi yang telah dipelajari.

Dengan cara mengubah metode pembelajaran yang selama ini digunakan, upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam upaya peningkatan keaktifan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran tepat agar siswa dapat memperoleh kemampuan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk menuangkan hasil pemikiran dalam bentuk penelitian, dan pembuktian secara empiris tentang **Perbandingan Penggunaan Model Pembelajaran Scramble dan Probing Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 6 Kota Jambi.**

TINJAUAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran Scramble

Sani (2016:99) menjelaskan bahwa model pembelajaran *scramble* tampak lebih mirip dengan model *word square*, hanya saja terlihat berbeda karena jawaban soal tidak dituliskan didalam kotak-kotak jawaban, tetapi sudah dituliskan namun dengan susunan yang acak. Siswa hanya ditugaskan mengoreksi (membolak balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat dan benar". Sementara, menurut Shoimin (2015:60), "Model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh

keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan”.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Metode permainan ini diharapkan dapat memacu minat siswa pelajaran membaca pemahaman bahasa.

Dalam melaksanakan model pembelajaran *scramble* ada beberapa tahapan-tahapan yang harus dipersiapkan. Huda (2014:305), ada beberapa langkah-langkah model pembelajaran *scramble* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyajikan materi sesuai topik.
- b. Guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya.
- c. Guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal.
- d. Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.
- e. Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.
- f. Siswa mengumpulkan lembaran kerja yang sudah dikerjakan.
- g. Guru melakukan penilaian.
- h. Guru memberikan apresiasi dan rekognisi kepada siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

Kurniasih dan Sani (2015:100), juga mendeskripsikan berbagai langkah-langkah

dalam penggunaan model pembelajaran *scramble* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyajikan materi sesuai topik pembelajaran.
- b. Guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya.
- c. Kemudian siswa menyusun pertanyaan dan jawaban yang telah dibagikan.

Dalam setiap model pembelajaran yang digunakan pasti masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model pembelajaran *scramble* menurut Huda (2014:306), adalah sebagai berikut :

- a. Melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat.
- b. Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak.
- c. Melatih kedisiplinan siswa.

Adapun kekurangan model pembelajaran *scramble* menurut Huda (2014:306), adalah sebagai berikut :

- a. Siswa bisa mencontek jawaban temannya.
- b. Siswa tidak dilatih berpikir kreatif.
- c. Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik.

Shoimin (2015:169) menjelaskan ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penerapan model pembelajaran *scramble*. Kelebihan adalah sebagai berikut :

- a. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota mempunyai tujuan yang sama. Mereka harus berbagi tugas dan tanggung jawab, dikenai evaluasi, dan berbagi kepemimpinan. Selain itu, setiap anggota kelompok membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama dan nantinya akan dimintai pertanggung jawaban secara individual tentang materi yang ditangani dalam kelompok

kooperatif. Maka dari itu, dalam teknik ini setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.

- b. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres atau tertekan.
- c. Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu model *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- d. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- e. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Adapun kekurangan model pembelajaran *scramble* menurut Shoimin (2015:169-170), adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- b. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
- c. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran, dimana pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru.
- d. Metode permainan ini biasanya menimbulkan suara gaduh sehingga hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan.

2. Model Pembelajaran Probing Prompting

Shoimin (2015:60), mendefinisikan bahwa model pembelajaran *probing prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Selanjutnya siswa mengontruksi konsep, prinsip dan aturan menjadi pengetahuan baru, dengan demikian pengetahuan baru tidak diberitahukan.

Dalam melaksanakan model pembelajaran *probing prompting* ada beberapa tahapan-tahapan dalam pelaksanaan model pembelajaran *probing prompting* yang harus dipersiapkan. Menurut Shoimin (2014:127), ada beberapa langkah-langkah model pembelajaran *probing prompting* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menghadapkan siswa pada situasi baru.
- b. Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya.
- c. Guru mengajukan persoalan kepada siswa yang sesuai dengan pembelajaran khusus (TPK) atau indikator kepada seluruh siswa.
- d. Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya
- e. Menunjuk salah satu untuk menjawab pertanyaan.
- f. Jika jawabannya tepat guru meminta tanggapan kepada siswa lain tentang jawaban tersebut untuk meyakinkan

bahwa seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang berlangsung.

- g. Guru menyajikan pertanyaan akhir pada siswa yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh siswa.

Kelebihan model pembelajaran *probing prompting* menurut Shoimin (2015:128), adalah sebagai berikut :

- a. Mendorong siswa aktif berpikir.
- b. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga guru dapat menjelaskan kembali.
- c. Perbedaan pendapat antara siswa dapat dikompromikan atau diarahkan.
- d. Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa sekalipun ketika itu siswa sedang ribut atau ketika sedang mengantuk hilang rasa kantuknya.
- e. Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.
- f. Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa.

Nurjanah (2013:22-23), membagi kelebihan model pembelajaran *probing prompting* sebagai berikut :

- a. Mendorong siswa aktif berpikir.
- b. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga guru dapat menjelaskan kembali.
- c. Perbedaan pendapat antar siswa dapat dikompromikan atau diarahkan.
- d. Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa sekalipun ketika itu siswa sedang ribut atau ketika sedang mengantuk kembali segar dan hilang rasa kantuknya.

e. Sebagai cara meninjau kembali (*review*) bahan pelajaran yang lampau.

- f. Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

Adapun kekurangan model pembelajaran *probing prompting* menurut Shoimin (2014:129), adalah sebagai berikut :

1. Dalam jumlah siswa yang banyak tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada tiap siswa.
2. Siswa merasa takut apalagi bila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani dengan menciptakan suasana yang tidak tegang melainkan akrab.
3. Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa.
4. Waktu sering banyak terbuang apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang.
5. Dalam jumlah siswa yang banyak tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa.
6. Dapat menghambat cara berpikir anak bila tidak/kurang pandai membawakan diri.

3. Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2011:5-6), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa :

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa baik lisan maupun tertulis, kemampuan merespon secara spesifik. Kemampuan tersebut tidak tidak memerlukan manipulasi simbol,

pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis, sintesis, fakta, konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatis gerak jasmani.
- e. Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui proses kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya, setelah mendapat informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan peserta didik lebih lanjut baik untuk individu maupun kelompok belajar.

Susanto (2015:12-13), ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain sebagai berikut :

- a. Faktor Internal. Merupakan faktor yang bersumber dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.

Faktor internal ini meliputi antara lain sebagai berikut :

- 1) Kecerdasan.
 - 2) Minat.
 - 3) Perhatian.
 - 4) Motivasi belajar.
 - 5) Ketekunan.
 - 6) Sikap.
 - 7) Kebiasaan belajar.
 - 8) Kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor Eksternal. Merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran, karena dengan mengetahui hasil belajar siswa kita dapat mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan tercapai dan apakah kegiatan pembelajaran telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.

Purwanto (2011:4), adapun indikator untuk melakukan penelitian dalam hasil belajar siswa, yaitu :

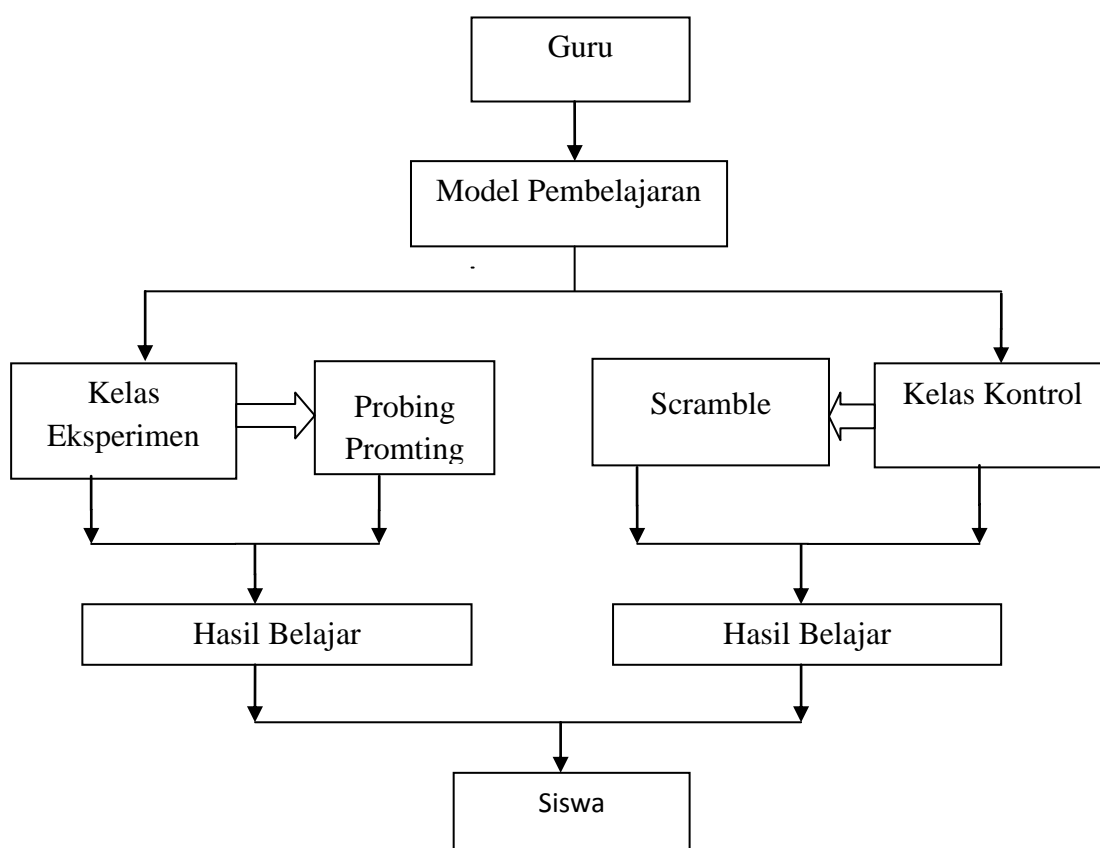
- a. Ranah kognitif, merupakan tingkat pengetahuan siswa yang ia peroleh melalui proses pembelajaran yang telah diterimanya.
- b. Ranah afektif, merupakan tingkat pemahaman siswa dalam memahami suatu materi pelajaran yang diberikan oleh guru sebagai umpan balik dalam

proses pembelajaran yang sedang berlangsung maupun telah berakhir.

pemahaman yang diperoleh setelah proses pembelajaran terakhir.

c. Ranah psikomotorik, merupakan tingkat kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dan

Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini, dapat dilihat pada gambar 2.1 sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Konseptual

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dapat dilakukan di ruangan terbuka dan juga di ruangan tertutup. Penelitian eksperimen ini mempunyai ciri khas tersendiri, terutama adanya kelompok kontrol (Sugiyono, 2014:72). Adapun desain penelitian yang peneliti lakukan adalah mengadakan uji coba dengan memberikan penilaian berupa tes pada awal dan akhir

pembelajaran dengan kelas yang seimbang (adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol). Sementara itu, penggunaan model pembelajaran *probing prompting* sendiri akan diberikan kepada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol akan menggunakan model pembelajaran *scramble*.

Sementara, populasi penelitian ini sebesar 121 siswa yang berasal dari 3 (tiga) kelas yang terdiri dari kelas IX 1, IX 3, dan IX 4 di SMP Negeri 6 Kota Jambi. Dari jumlah populasi dan kelas, maka peneliti

menarik sampel hanya dengan menggunakan kelas IX 3 dengan jumlah 40 siswa dan kelas IX 4 dengan jumlah 41 siswa.

Untuk memperoleh hasil penelitian seperti yang diharapkan dalam penelitian eksperimen ini, adapun prosedur-prosedur maupun tahap-tahap yang harus diperhatikan, adalah sebagai berikut : 1) Tahap pengenalan masalah, 2) Tahap persiapan eksperimen, 3) Tahap penyusunan rencana eksperimen, 4) Tahap implementasi eksperimen, 5) Tahap pengamatan, 6) Tahap penyusunan laporan. Dimana, penelitian ini akan menggunakan uji kesukaran, uji daya pembeda, dan uji kesamaan dua rata-rata.

Sementara, hal lain yang perlu diperhatikan untuk memperoleh hasil penelitian seperti yang diharapkan dalam penelitian eksperimen ini, adapun prosedur-prosedur maupun tahap-tahap yang harus diperhatikan, menurut Yusuf (2017:73), sebagai berikut :

- a. Tahap Pengenalan Masalah.
Berikut adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah :
 - 1) Mengidentifikasi masalah .
 - 2) Menganalisis masalah secara mendalam dengan mengacu pada teori-teori yang relevan.
 - 3) Mengidentifikasi tindakan yang relevan.
- b. Tahap Persiapan.
Adapun persiapan-persiapan yang peneliti lakukan, antara lain sebagai berikut :
 - 1)Penyusunan jadwal peneliti.
 - 2)Penyusunan rencana pembelajaran.
 - 3)Penyusunan soal evaluasi.
- c. Tahap Penyusunan Rencana Eksperimen
Tahap penyusunan rencana eksperimen ini, tindakan yang dilakukan disusun dalam beberapa tahapan, yaitu tahap menyusun eksperimen, melakukan uji

coba soal tes (Pre Test dan Pos-Test), menganalisis soal uji coba soal tes (Pre-Test dan Post-Test).

- d. Tahap Implementasi Eksperimen
Pada tahap implementasi ini, peneliti melaksanakan hipotesis-hipotesis tindakan, yakni penggunaan model pembelajaran *probing prompting* kelas IX 3 yang berjumlah 40 orang tahun ajaran 2017/2018 terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Kota Jambi. Dimana, hipotesis-hipotesis tindakan ini digunakan untuk menguji kebenarannya melalui tindakan yang telah direncanakan.
- e. Tahapan Pengamatan.
Pada tahap pengamatan ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang melakukan kegiatan belajar mengajar dibawah bimbingan guru.
- f. Tahap Penyusunan Laporan.
Pada tahap penyusunan laporan ini, peneliti menyusun laporan dari semua kegiatan yang telah dilakukan selama peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 11 Kota Jambi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Pre-Test Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil dan perolehan data yang telah dihitung dengan cara analisis perbandingan pada pre-test kelas IX 4 SMP Negeri 6 Kota Jambi maka diperoleh :

Tabel 1. Pre-Test Awal Kelas Kontrol

No.	Interval	Kelas Kontrol	
		Pre-Test Awal	
		Fi	%
1	22 - 31,5	10	24,39
2	31,6 - 40,6	14	34,14
3	40,7 - 49,7	1	2,43
4	49,8 - 58,8	2	4,8
5	58,9 - 67,9	2	4,8

6	68 - 77,5	8	19,5
7	77,6 - 86,6	4	9,75
Jumlah		41	100

Sumber : Data diolah.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa perolehan nilai pada pelaksanaan pre-test awal masih didominasi oleh interval kelas pada nomor 2. Adapun perbandingan yang dapat dilihat pada pre-test akhir di kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel 2. Pre-Test Akhir Kelas Kontrol

No.	Interval	Kelas Kontrol	
		Pre-Test Awal	
		Fi	%
1	15 - 24,5	10	24,39
2	24,6 - 33,6	7	17,07
3	33,7 - 42,7	7	17,07
4	42,8 - 51,8	1	2,43
5	51,9 - 60,9	-	-
6	70 - 79,5	16	39,02
Jumlah		41	100

Sumber : Data diolah.

Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa terdapat perbandingan pada pelaksanaan pre-test meskipun pada kelas yang sama. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa akan berusaha untuk memanfaatkan kesempatan yang diberikan agar berusaha lebih baik lagi dari sebelumnya.

Hasil Belajar Pre-Test Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil dan perolehan data yang telah dihitung dengan cara analisis perbandingan pada pre-test kelas IX 3 SMP Negeri 6 Kota Jambi maka diperoleh :

Tabel 3. Pre-Test Awal Kelas Eksperimen

No.	Interval	Kelas Eksperimen	
		Pre-Test Awal	
		Fi	%
1	17,5 - 27,5	13	31,70
2	27,6 - 37,6	11	26,82
3	37,7 - 47,7	2	4,8
4	47,8 - 57,8	-	-
5	57,9 - 67,9	-	-
6	68 - 78,5	14	36,58
Jumlah		40	100

Sumber : Data diolah.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa perolehan nilai pada pelaksanaan pre-test awal ada 3 interval yang mendominasi dengan perolehan jumlah siswa yang tidak terlalu jauh. Adapun perbandingan yang dapat dilihat pada pre-test akhir di kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel 4. Pre-Test Akhir Kelas Eksperimen

No.	Interval	Kelas Eksperimen	
		Pre-Test Awal	
		Fi	%
1	25 - 32,5	5	12,19
2	32,6 - 39,6	2	4,8
3	39,7 - 46,7	3	7,3
4	46,8 - 53,8	9	21,95
5	53,9 - 60,9	1	2,43
6	61 - 68,5	-	-
7	68,6 - 75,6	2	7,3
8	75,7 - 82,7	11	26,82
9	82,8 - 89,8	4	9,75
10	89,9 - 96,9	2	7,3
Jumlah		40	100

Sumber : Data diolah.

Berdasarkan dua hasil perolehan pada tabel kelas eksperimen dapat dijelaskan bahwa siswa mulai menunjukkan penyebaran pada perolehan interval nilai yang diterima. Pada penyebaran tersebut dapat dijelaskan sebagai keinginan siswa dalam menuangkan dan mempertahankan pemikiran mereka terhadap materi pelajaran yang mereka terima.

Hasil Belajar Post-Test Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil dan perolehan data yang telah dihitung dengan cara analisis perbandingan pada post-test kelas IX 3 dan 4 SMP Negeri 6 Kota Jambi maka diperoleh :

Tabel 5. Post-Test Kelas Kontrol

No.	Interval	Kelas Kontrol	
		Post Test	
		Fi	%
1	25 - 34,5	9	21,95
2	34,6 - 43,6	7	17,07
3	43,7 - 52,7	11	26,82
4	52,8 - 61,8	-	-

5	61,9 - 70,9	2	4,8
6	71 - 80,5	10	24,39
7	80,6 - 89,6	2	4,8
Jumlah		41	100

Sumber : Data diolah.

Setelah mengetahui hasil post test kelas kontrol maka dapat dilihat perbandingan yang didapat pada kelas eksperimen sebagai berikut :

Tabel 6. Post-Test Kelas Eksperimen

No.	Interval	Kelas Eksperimen	
		Post Test	
		Fi	%
1	47,5 - 55,5	5	12,5
2	55,6 - 63,6	1	2,5
3	63,7 - 71,7	-	-
4	71,8 - 79,8	17	42,5
5	79,9 - 87,9	15	37,5
6	88 - 96,5	2	4,5
7	47,5 - 55,5	5	12,5
Jumlah		41	100

Sumber : Data diolah.

Dengan demikian, dapat dilihat terdapat perbandingan pada kelas interval perolehan nilai pada siswa dan menurunkan tingkat ketidaktuntasan siswa pada penggunaan model pembelajaran *probing prompting*. Artinya, dengan penggunaan model pembelajaran *probing prompting* lebih memberikan kebebasan pada siswa untuk menjawab berbagai pertanyaan maupun pernyataan dengan menggunakan argumen, pemikiran dan bahasa yang mudah mereka pahami sendiri tanpa harus keluar dari pokok pembahasan yang diberikan oleh guru yang bersangkutan.

Uji Hipotesis

Dalam mengetahui hasil analisis data dalam penelitian eksperimen maka dapat diketahui melalui uji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata. Dimana, uji ini bertujuan untuk menentukan dan melihat perbandingan penggunaan dua model pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajar siswa.

Adapun untuk mencari uji kesamaan dua rata-rata maka harus dilakukan pengolahan data agar dapat mengetahui standar deviasi pada masing-masing kelas yang digunakan, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, sebagai berikut :

Standar Deviasi untuk kelas Kontrol :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum F(X) - (\frac{\sum FX^2}{N})}{N}}$$

$$SD = 9 \sqrt{\frac{-24 - (\frac{174}{41})}{41}}$$

$$SD = -0,58 - 4,82$$

$$SD = 9 \times 4,82$$

$$SD = \sqrt{43,38}$$

$$SD = 6,58$$

Standar Deviasi untuk Kelas Eksperimen :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum F(X) - (\frac{\sum FX^2}{N})}{N}}$$

$$SD = 8 \sqrt{\frac{78 - (\frac{224}{40})}{40}}$$

$$SD = 1,95 - 5,6$$

$$SD = 8 \times 3,65$$

$$SD = \sqrt{29,2}$$

$$SD = 5,40$$

Berdasarkan perolehan standar deviasi pada masing-masing kelas di atas, maka dapat dihitung dua rata-rata, sebagai berikut :

$$t = \frac{X1 - X2}{\frac{SX1 - SX2}{N}}$$

$$= \frac{41 - 40}{6,58 - 5,40}$$

$$= 1 / 1,18$$

$$= 1,086$$

Dari data tersebut, maka diketahui nilai uji rata-rata yang diperoleh sebesar 1,086.

1. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol yang Menggunakan Model Scramble Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Jambi

Berdasarkan pelaksanaan praktek penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*

pada kelas kontrol pada mata pelajaran IPS diperoleh hasil belajar pada kelas IX 4 siswa paling banyak menjawab soal sebanyak 33 dari 40 soal yang diberikan dengan skor nilai 82,5 Dengan nilai terendah yakni hanya menjawab 10 soal dengan skor nilai 25.

Pada kelas kontrol siswa banyak menjawab salah pada soal nomor 2 sebanyak siswa 33 siswa, soal nomor 11 sebanyak 20, soal nomor 22 sebanyak 24 siswa, soal nomor 24 sebanyak 30 siswa, soal nomor 39 dan no 40 sebanyak 17 siswa yang menjawab salah. Dari data tersebut diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dalam materi pembelajaran pendapatan nasional. Dikarenakan cenderung hanya ada beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran.

2. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol yang Menggunakan Model Probing Prompting Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Jambi

Berdasarkan pelaksanaan praktek penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model *probing prompting* pada kelas eksperimen diperoleh hasil belajar pada kelas IX 3 pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Jambi diperoleh bahwa dari 40 soal yang diberikan kepada 40 siswa yang ada diperoleh data bahwa siswa paling banyak menjawab soal 37 dari 40 soal yang diberikan dengan skor nilai 92,5. Dengan nilai terendah yakni hanya menjawab 20 soal dengan skor nilai 50.

Pada kelas eksperimen siswa banyak menjawab salah pada soal nomor 5 sebanyak 19 siswa, soal nomor 10 sebanyak 25 siswa, soal nomor 11 sebanyak 27 siswa, soal nomor 13 sebanyak 31 siswa, soal nomor 15 sebanyak 28 siswa, soal nomor 21 dan 22 sebanyak 12 siswa. Dari data tersebut

diketahui bahwa sedikit siswa yang belum tuntas dalam materi pembelajaran IPS.

Berdasarkan model pembelajaran tipe *probing prompting* dalam pembelajaran lebih bersemangat dan lebih terfokus dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *probing prompting* dalam pembelajaran banyak memberikan manfaat baik kepada siswa maupun kepada penulis. Kondisi ini sesuai yang dikemukakan Menurut hasil penelitian Sulistiyono (2011:51) dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *probing prompting* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping aspek kognitif siswa penerapan model tersebut juga mampu meningkatkan aspek afektif dan psikomotor siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *probing prompting* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari segi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan karena memberikan kemudahan, semangat, dan lebih terfokus dalam belajar siswa.

3. Perbandingan Hasil Belajar Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen di SMP Negeri 6 Kota Jambi

Berdasarkan pelaksanaan praktek penelitian dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pada kelas kontrol dan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai lulus lebih besar dari kelas kontrol, yakni pada kelas kontrol hanya 13 siswa yang lulus dan pada kelas eksperimen yang lulus sebanyak 34 siswa. Selain itu dapat dihitung dengan nilai rata-rata sebagai berikut :

$$t = \frac{X1-X2}{SX1-SX2} \\ = \frac{41-40}{}$$

$$\begin{aligned} & 6,58-5,40 \\ & = 1 / 1,18 \\ & = 1,086 \end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas, diperoleh nilai rata-rata sebesar 1,086. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *probing prompting* dapat membantu siswa lebih terfokus dalam belajar. Hal ini didukung dengan hasil penelitian oleh Elvandari, dkk (2014:17), menunjukkan bahwa kelas yang diajar dengan model pembelajaran *probing prompting* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelas yang diajar dengan model *Scramble*. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata hasil belajar siswa dan tingkat ketuntasan siswa.

Sementara, hal senada juga diutarakan dalam penelitian Putri, dkk (2013:9) yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*. Artinya, hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*. Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran *probing prompting* dapat memberikan kemudahan dan membuat siswa lebih terfokus dalam belajar hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 6 Kota Jambi yang menggunakan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran IPS masih rendah (68,29%), karena siswa tidak terlibat secara langsung, dan tingkat pemahaman siswa tidak merata dalam proses pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 6 Kota Jambi yang menggunakan model pembelajaran *probing prompting* pada mata pelajaran IPS lebih baik (85%), karena masing-masing siswa terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih berani untuk mengungkapkan pendapat dan pemikirannya sendiri.
3. Ada perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* sebesar (68,29%) dan model pembelajaran *probing prompting* sebesar (85%). Artinya, hasil belajar siswa lebih tinggi menggunakan model pembelajaran *probing prompting* dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*.

Saran

Adapun saran yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru
 - a. Hendaknya dalam menerapkan model pembelajaran ini, disesuaikan dengan materi pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan.
 - b. Hendaknya merencanakan proses pembelajaran yang tepat agar penggunaan waktu dapat lebih efektif, sebab model pembelajaran ini membutuhkan waktu dan pengelolaan kelas yang baik.
 - c. Hendaknya dapat memfasilitasi sehingga penggunaan model pembelajaran pada setiap proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
2. Bagi Siswa.
 - a. Hendaknya lebih dapat berkonsentrasi dalam belajar apapun

model pembelajaran yang digunakan.

- b. Hendaknya siswa lebih termotivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sani, Kurniasih. 2016. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta : KataPena.
- Shoimin, Aris. 2015. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.