



PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Sri Siti Maemunah*¹, Yena Sumayana², Nia Royani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Sebelas April Sumedang

e-mail: *¹srisitimaemunah@gmail.com, ²sumayana0602@gmail.com, ³niaroyani70@gmail.com

Abstrak. Latar belakang penelitian ini yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SDN Sukarasa II pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan model kooperatif tipe scramble. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu plan, act, observe dan reflect. Hasil pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model kooperatif tipe scramble, diperoleh motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 70,77% dengan kategori cukup dan pada siklus II sebesar 85% dengan kategori baik. Selanjutnya, hasil pengisian angket motivasi belajar pada siklus I mencapai 73,07% termasuk dalam kriteria positif dan siklus II mencapai 88,5% termasuk dalam kriteria positif pula. Kemudian, peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Pada siklus I terdapat 20 orang siswa atau 76,92% yang tuntas dan pada siklus II terdapat 23 orang siswa atau 88,46% yang tuntas dan telah mencapai target yang ditetapkan. Jika dihitung, peningkatan hasil belajar pada data awal dan siklus II dengan perhitungan indeks gain terdapat selisih 0,72 dapat dikategorikan peningkatan tinggi. Berdasarkan hal tersebut, penerapan model kooperatif tipe scramble terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SDN Sukarasa II.

Kata Kunci: hasil belajar, model kooperatif tipe scramble, motivasi belajar

Abstract. The background of this research is the low motivation and the outcomes of third grade students at Sukarasa II in Social Studies. This study aims to improve students motivation and learning result through the application of cooperative model of scramble type. This research method using Classroom Action Research (PTK) with Kemmis and Mc. Taggart design which consists of four stages of plan, act, observe and reflect. The results of the implementation of the action by applying the model of cooperative scramble type, obtained student learning motivation in the first cycle of 70.77% with enough category and on the second cycle of 85% with good category. Furthermore, the result of questionnaire motivation learning in the first cycle reached 73.07% included in the positive criteria and the second cycle reached 88.5% included in the positive criteria as well. Then, the improvement of learning result can be seen from the students learning mastery in a classical way. In cycle I there are 20 students or 76.92% complete and in cycle II there are 23 students or 88.46% which complete and have reached target set. If calculated, the increase in learning result in the initial data and cycle II with the calculation of the gain index there is a difference of 0.72 can be categorized as a high increase. Based on that, the implementation of cooperative model of scramble type proved to improve the motivation and learning result of third grade students SDN Sukarasa II.

Keywords: cooperative model of scramble type, learning motivation, learning result

Koresponding: *Sri Siti Maemunah / srisitimaemunah@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan, baik kehidupan berbangsa maupun bernegara. Majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh kualitas pendidikan dari bangsa itu sendiri, karena

pendidikan yang tinggi dapat membentuk sumber daya manusia berkualitas, yang disiapkan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Hasbullah, 2006)

bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Terkait hal tersebut, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Sehingga, melalui pendidikan siswa dapat berkembang secara utuh dan ikut berperan aktif dalam pembangunan negara. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran merupakan kunci utama dalam proses pendidikan di sekolah.

Salah satu program pengajaran di jenjang pendidikan Sekolah Dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Disamping itu, tujuan pendidikan IPS bukan hanya sekedar membekali siswa dengan berbagai informasi yang bersifat hapalan (kognitif), akan tetapi pendidikan IPS harus mampu mengembangkan keterampilan berpikir, agar siswa mampu mengkaji berbagai kenyataan sosial beserta permasalahannya. Dalam rangka mencapai keberhasilan dalam pembelajaran IPS, hendaknya guru mampu mengelola proses pembelajaran yang dapat memberikan motivasi kepada siswa, agar ia mau belajar dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Menurut Djamarah (2002) mengatakan bahwa, “Dalam proses belajar dibutuhkan adanya motivasi, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar”. Kaitannya dengan kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga

tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPS kurang disenangi oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas III SDN Sukarasa II, menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar IPS yang tergolong masih rendah sehingga berdampak buruk pada hasil belajar siswa. Adapun data yang diperoleh dari hasil tes formatif pada mata pelajaran IPS materi uang yaitu diperoleh rata-rata kelas sebesar 60, dan terdapat 11 siswa yang berhasil memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan terdapat 15 siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 . Maka diperoleh data siswa yang telah mencapai KKM 70 ada 42,31% sedangkan yang belum mencapai KKM ada 57,69%.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa kurang senang dan bosan saat belajar IPS dikarenakan ketika mengajar guru mendominasi pembelajaran, dan kurangnya kemampuan guru dalam menerapkan variasi model pembelajaran. Di sisi lain, masih terdapat beberapa siswa yang merasa malu untuk mengajukan pertanyaan atau berpendapat, sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari uraian tersebut, dapat dijelaskan bahwa proses belajar siswa dan proses mengajar guru merupakan keterpaduan yang memerlukan pengaturan dan perencanaan yang seksama sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa. Motivasi belajar akan dapat tumbuh dan terpelihara apabila proses mengajar guru dilakukan secara bervariasi, antara lain dengan menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif. Melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat, diharapkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa, yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Komalasari (2010) berpendapat bahwa, “Model *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep yang dimaksud”.

Sementara Taylor (dalma Huda, 2014) mengemukakan bahwa, “Model *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa”. Dalam model ini, mereka tidak hanya diminta untuk menemukan urutan kata yang tepat sehingga dapat menjadi susunan yang bermakna, tetapi kecepatan dan ketepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model kooperatif tipe *scramble*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* mempunyai langkah-langkah dalam penerapannya. Kurniasih & Sani (2015) menjelaskan langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model kooperatif tipe *scramble* yaitu sebagai berikut.

1. Guru menyajikan materi sesuai dengan topik yang dipelajari.
2. Guru membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi, serta membuat jawaban yang diacak hurufnya.
3. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok.
4. Guru membagikan lembar kerja pada siswa yang terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom kata kunci/jawaban berupa kata yang telah diacak.
5. Guru meminta siswa secara berkelompok, untuk menyusun huruf-huruf pada kolom B sehingga

merupakan kata kunci (jawaban) dari pertanyaan pada kolom A.

Dengan diterapkannya model kooperatif tipe *scramble* dalam pembelajaran IPS materi uang, tentunya dapat menciptakan suasana menarik dalam pembelajaran, karena siswa dihadapkan pada soal berbentuk permainan acak kata, sehingga dapat menumbuhkan kreativitas dan kerjasama siswa dalam kelompok.

Selain itu, berbagai penelitian relevan telah peneliti jadikan sebagai pedoman bagi penelitian yang akan dilaksanakan. Salah satunya seperti penelitian yang dilakukan oleh Ajeng & Suprayitno (2017) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto” menunjukkan hasil bahwa secara keseluruhan sangat terlihat beberapa kemajuan yang lebih baik dari siklus sebelumnya. Hal ini terlihat dari meningkatnya persentase aktivitas guru dari siklus I sebesar 67,5% menjadi 93,7% pada siklus II. Sedangkan persentase aktivitas siswa dari siklus I sebesar 65% menjadi 92,5% pada siklus II yang menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian. Hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase 93,33% dari 60% pencapaian pada siklus I.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Putri & Kusmaryatni (2017) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD No. 3 Legian”, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD No. 3 Legian dalam mata pelajaran IPA pada siklus I hasilnya berada pada kategori sangat rendah dengan hasil persentase 48,78%. Pada siklus II persentase hasil belajar siswa mencapai 90,24% yang berada pada kategori sangat tinggi. Hasil

belajar dari siklus I dan siklus II terdapat kenaikan sebesar 41,46%.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Septi (2013) dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Scramble* Dengan Menggunakan Media Grafis Pada Pembelajaran IPS SD Negeri 8 Metro Barat”, menunjukkan hasil bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *scramble* dengan menggunakan media grafis dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi siswa pada siklus I yaitu 67,25% dengan kategori baik, siklus II sebesar 71,00% dengan kategori baik dan pada siklus III sebesar 81,33% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata 49,68 dengan ketuntasan 33,3% kategori rendah, pada siklus II rata-rata 74,15 dengan ketuntasan 66,7% kategori tinggi dan pada siklus III rata-rata 77,91 dengan ketuntasan 83,3% kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Scramble* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Uang (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas III SDN Sukarasa II Kecamatan Ujungjaya Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2017/2018)”.

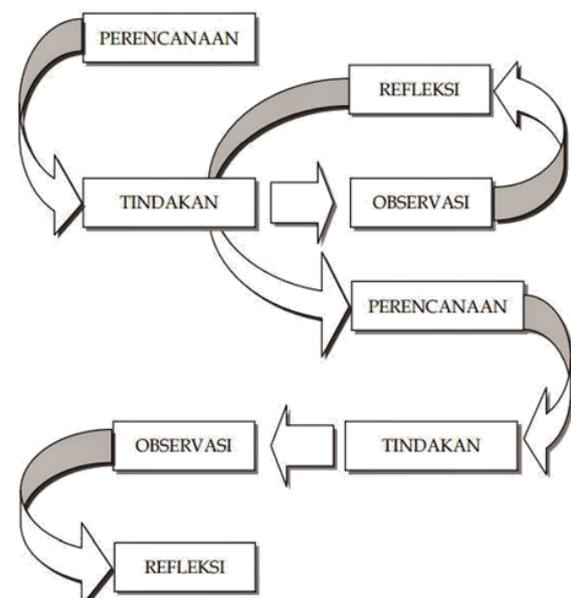
METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran secara bertahap dan terus menerus, selama kegiatan penelitian dilakukan.

Menurut Ebbutt (dalam Wiriaatmadja, 2014) mengartikan bahwa, “Penelitian tindakan adalah

kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan tersebut”.

Model penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini, berbentuk siklus yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapainya tujuan yang diharapkan. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan tindakan sebanyak dua siklus.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart (Wiriaatmadja, 2014) Instrumen Penelitian.

Alur penelitian tindakan ini terdiri dari empat langkah dan dapat diuraikan sebagai berikut.

Perencanaan

Dalam penelitian tindakan kelas tahapan yang pertama adalah perencanaan. Pada tahapan ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Biasanya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut peneliti harus mempersiapkan beberapa hal di antaranya: silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrumen penelitian, media pembelajaran, bahan

ajar dan aspek-aspek lain yang sekiranya diperlukan.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan adalah kegiatan mengimplementasikan ataupun menerapkan perencanaan yang telah dibuat, peneliti harus mentaati apa yang telah dirumuskan pada tahap perencanaan, agar hasil yang diperoleh sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada tahap ini dilakukan pelaksanaan tindakan yang didasarkan pada RPP yang telah dibuat dengan menggunakan langkah-langkah model kooperatif tipe *scramble*.

Observasi

Kegiatan pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan tindakan (*action*). Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengamati proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Hal yang diamati pada proses observasi yaitu motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *scramble*. Hasil dari tahapan pengamatan (*observation*) dijadikan tolok ukur untuk mengukur tingkat keberhasilan dari tindakan yang dilakukan.

Refleksi

Tahapan refleksi adalah tahapan dimana kita dapat mengetahui kelemahan apa saja yang terjadi dari proses pelaksanaan, hingga akhirnya dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya. Kegiatan refleksi meliputi kegiatan analisis, sintesis penafsiran, menjelaskan, dan menyimpulkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukarasa II Kecamatan Ujungjaya Kabupaten Sumedang dengan fokus penelitian adalah siswa kelas III. Siswa kelas III ini berjumlah 26 orang, terdiri dari 18 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Pemilihan lokasi dan subjek penelitian tersebut, didasarkan

atas pertimbangan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SDN Sukarasa II dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari data awal yang diperoleh peneliti dalam proses pembelajaran sebelumnya.

Pengumpulan data sangat penting dilakukan, karena data yang diperoleh di lapangan perlu diolah dan di analisis agar hasilnya dapat digunakan untuk mengetahui tindakan-tindakan yang harus dilakukan untuk perbaikan selanjutnya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Observasi

Menurut Purwanto (2010) menjelaskan bahwa, "Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung". Pada penelitian ini, observasi dilakukan secara langsung pada saat proses pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan untuk memperoleh data motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran IPS materi uang melalui penerapan model kooperatif tipe *scramble*. Pada lembar observasi siswa, terdapat lima aspek motivasi yang diamati yaitu tekun dalam menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, senang bekerja mandiri, tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin dan dapat mempertahankan pendapatnya.

Tes

Teknik tes dipilih sebagai metode pengumpulan data dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan/pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS pada materi uang. Dalam penelitian ini terdapat satu tes yaitu tes evaluasi. Tes evaluasi ini, dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, setelah diterapkannya model pembelajaran

kooperatif tipe *scramble* pada mata pelajaran IPS materi uang. Sedangkan, bentuk tes yang diberikan yaitu berbentuk pilihan ganda. Adapun jumlah soal yang digunakan dalam soal tes adalah sebanyak 10 butir (PG). Pembuatan soal disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran IPS dan RPP yang telah dibuat oleh peneliti.

Angket

Angket diajukan kepada siswa pada akhir pertemuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Angket yang digunakan bersifat tertutup artinya jawaban sudah disediakan, siswa sebagai responden tinggal memilih salah satu alternatif jawaban dengan memberi tanda ceklis (√) yang sesuai pendapatnya. Skala sikap yang digunakan pada angket ini adalah Skala Likert dengan empat item, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

Data yang telah diperoleh dalam penelitian ini, kemudian di analisis secara kualitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Pengolahan Data Motivasi Belajar Siswa

Analisis Data Observasi Motivasi Belajar Siswa

Pada lembar observasi motivasi belajar siswa, terdapat lima aspek kegiatan yang di nilai, yaitu tekun dalam menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, senang bekerja mandiri, tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dan dapat mempertahankan pendapatnya. Adapun skor maksimal keseluruhan yang dapat diperoleh siswa dari semua aspek motivasi belajar yaitu 20. Jika hasil persentase motivasi belajar secara klasikal mencapai target 80%, maka dapat dikatakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble* dianggap berhasil. Di bawah ini terdapat rumus yang

digunakan untuk menghitung motivasi belajar siswa.

1. Nilai motivasi belajar diperoleh dengan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

(Purwanto, 2010)

Keterangan:

N = nilai

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

2. Persentase motivasi belajar secara klasikal diperoleh dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang termotivasi}}{\sum \text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

(Poerwanti, 2008)

Tabel 1. Kisaran Kategori Motivasi Belajar

Persentase Penilaian	Nilai	Kategori
< 40%	< 40	Sangat kurang
50% - 69%	50 - 69	Kurang
70% - 79%	70 - 79	Cukup
80% - 89%	80 - 89	Baik
90% - 100%	90 - 100	Sangat Baik

(Suherman, 2001)

Analisis data angket motivasi belajar siswa

Dalam menganalisis data angket digunakan pedoman penskoran Skala Likert (Tabel 2). Untuk pernyataan yang bersifat positif pada kategori sangat setuju (SS) diberi skor tinggi, semakin menuju kategori sangat tidak setuju (STS) maka skor semakin menurun. Sebaliknya pernyataan yang bersifat negatif pada kategori sangat setuju (SS) diberi skor terendah. Semakin menuju kategori sangat tidak setuju (STS) maka skor semakin naik.

Tabel 2. Pembobotan Angket Skala Likert

Kategori	Skor	Skor
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
SS	5	1
S	4	2
N	3	3
TS	2	4
STS	1	5

Menurut Suherman (Ervina, 2004), untuk mengolah data angket, digunakan rumus sebagai berikut.

1. Menghitung rata-rata skor siswa

$$\bar{x} = \frac{Xts}{P}$$

Keterangan:

- \bar{x} = Rata-rata skor siswa
- Xts = Jumlah skor siswa
- P = Jumlah pernyataan

2. Menghitung rata-rata skor total

$$Xt = \frac{\sum \bar{x}}{N}$$

Keterangan:

- Xt = Rata-rata skor total
- $\sum \bar{x}$ = Jumlah rata-rata skor siswa
- N = Jumlah subjek/siswa

Setelah data di analisis, lalu dilakukan interpretasi dengan menggunakan kategori (Tabel 3).

Tabel 3. Kategori Penafsiran Data Sesuai Skala Likert

Jumlah Jawaban (Xt)	Kategori
$3 < \bar{x}t \leq 5$	Positif
$\bar{x}t = 3$	Netral
$1 \leq \bar{x}t < 3$	Negatif

Tabel 4. Format Pengolahan Angket

No	Nama Siswa	Nomor Soal							Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
		1	2	3	4	5	6	...			
1											
2											
3											
4											
5											
Jumlah											
Rata-Rata											

Selanjutnya data angket yang telah terkumpul dipersentasekan berdasarkan jumlah siswa yang memilih setiap pernyataan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{frekuensi siswa}}{\text{banyaknya siswa}} \times 100$$

(Riduwan, 2014:)

Setelah dipersentasekan, kemudian data tersebut diinterpretasikan dalam bentuk kalimat, berdasarkan kriteria penafsiran hasil angket motivasi belajar (Tabel 5).

Tabel 5. Kriteria Penafsiran Hasil Angket Motivasi Belajar

Persentase Jawaban	Kriteria
0,0%	Tidak ada
1% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengahnya
76% - 99%	Sebagian besar
100%	Seluruhnya

(Fatimah, 2016)

Pengolahan Data Hasil Belajar Siswa

Pengolahan data hasil belajar siswa digunakan oleh peneliti untuk mengetahui nilai dari hasil tes yang dilakukan pada saat pembelajaran. Setiap aspek soal pilihan ganda dari nomor 1 sampai 10 diberi skor 1. Dengan demikian skor keseluruhan yang diperoleh siswa jika menjawab pertanyaan dengan benar yaitu 10. Adapun rumus yang digunakan untuk mengolah skor mentah tersebut adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Sopyan, 2007)

Kemudian nilai hasil belajar siswa dibandingkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Teknik pengolahan data hasil belajar menggunakan KKM yang terdapat pada KTSP 2006 sebagai kriteria "Tuntas" dan "Belum Tuntas" dalam pembelajaran IPS materi uang. Nilai KKM pada mata

pelajaran IPS yaitu 70. Siswa yang mendapat nilai 70 atau lebih dikatakan “Tuntas” sedangkan siswa yang mendapat nilai kurang dari 70 dikatakan “Belum Tuntas”.

Menurut Saufi (Trianto, 2011) menyatakan bahwa, “Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat 85% siswa yang telah tuntas belajarnya”. Berdasarkan pendapat tersebut, maka peneliti menentukan target ketuntasan klasikal penilaian apabila rata-rata nilai yang diperoleh siswa mencapai target 85% dari jumlah peserta didik. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$\text{Perhitungan Klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

(Trianto, 2011)

Sementara itu, untuk menghitung nilai rata-rata kelas yang diperoleh semua siswa dapat menggunakan rumus berikut.

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

(Sudjana, 2016)

Keterangan:

M = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai akhir yang diperoleh siswa

N = Jumlah siswa

Setelah pengolahan data selesai dilaksanakan, maka akan diperoleh hasil dari data yang telah diolah tersebut, dimana siswa telah menguasai pembelajaran jika siswa mencapai KKM yang ditetapkan.

Peningkatan Hasil Belajar

Untuk mengetahui ada dan tidaknya peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble*, dapat dihitung dengan menggunakan rumus indeks gain. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$\text{Indeks gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre test}}$$

(Purwanto, 2010)

Kemudian hasil dari perhitungan indeks gain, ditafsirkan dengan menggunakan kriteria penafsiran. Menurut Purwanto (2010) kriteria penafsiran indeks gain sebagai berikut (Tabel 6).

Tabel 6. Kriteria Penafsiran Indeks Gain

Indeks gain (Ig)	Kategori
$Ig > 0,7$	Peningkatan tinggi
$0,3 < Ig \leq 0,7$	Peningkatan cukup
$Ig \leq 0,3$	Peningkatan rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh, menggunakan teknik observasi motivasi belajar, tes hasil belajar, dan angket motivasi belajar siswa, maka diperoleh hasil analisis data yakni sebagai berikut.

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan segala hal yang diperlukan untuk melaksanakan tindakan, termasuk mempersiapkan lembar observasi motivasi belajar, soal evaluasi, dan lembar angket motivasi belajar siswa. Dalam mempersiapkan perencanaan ini, peneliti berdiskusi dengan guru kelas III SDN Sukarasa II, terkait permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Tujuan dibuatnya perencanaan ini, untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran, dengan alternatif pemecahan masalah yaitu menggunakan model kooperatif tipe *scramble*.

Kemudian, perencanaan ini dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan langkah-langkah model kooperatif tipe *scramble* pada mata pelajaran IPS materi uang. Sehingga penelitian mengenai penerapan model kooperatif tipe *scramble* pada mata pelajaran IPS materi uang, secara keseluruhan telah berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SDN Sukarasa II.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti, mengacu pada rencana tindakan yang telah dibuat. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung, disesuaikan dengan sintaks atau pola kegiatan pada model kooperatif tipe *scramble*. Pada pelaksanaan tindakan siklus I, proses pembelajaran terlihat berjalan dengan baik, dimana alur pembelajaran telah mengikuti sintaks dari model kooperatif tipe *scramble*. Melalui model ini, siswa terlihat antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Namun, masih terlihat sebagian siswa yang masih malu untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang sempat mengalami kesulitan saat mengerjakan soal dengan model *scramble*, karena baru pertama kali siswa dihadapkan pada soal yang berbentuk permainan acak kata. Tetapi tidak sedikit pula siswa yang telah memahami pengerjaan soal dengan model *scramble*. Sehingga pada siklus I ini motivasi belajar siswa perlu ditingkatkan lagi.

Disamping itu, hasil belajar siswa pada siklus I, mengalami peningkatan yang cukup baik jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum dilaksanakan tindakan. Jika dilihat dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal, pada siklus I ini hampir mendekati target yang telah ditetapkan. Hal tersebut menandakan bahwa siswa telah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Selanjutnya, berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II, motivasi belajar siswa berhasil ditingkatkan. Hal ini terlihat dari suasana pembelajaran, dimana sebagian besar siswa telah memiliki motivasi belajar yang tinggi selama proses pembelajaran, sehingga siswa telah berhasil mencapai aspek motivasi belajar dengan optimal. Saat

pembelajaran berlangsung, siswa pun sudah berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan mereka sudah memahami cara penyelesaian soal dengan model *scramble*. Saat penyelesaian soal siswa pun terlihat saling bekerja sama dengan baik bersama anggota kelompoknya.

Selain itu, hasil belajar siswa pada siklus II ini, berhasil meningkat dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal, telah melampaui target yang ditetapkan. Sehingga penerapan model kooperatif tipe *scramble* telah membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Motivasi Belajar Siswa

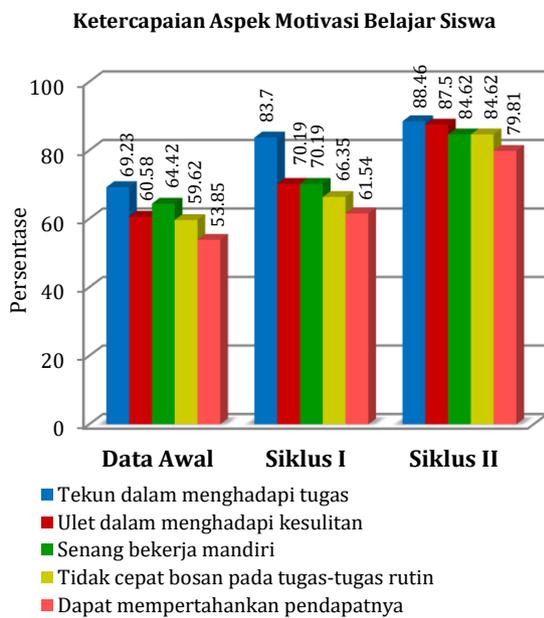
Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble* (Tabel 7), terjadi peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat dari persentase setiap aspek motivasi belajar yang di observasi yaitu tekun dalam menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, senang bekerja mandiri, tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dan dapat mempertahankan pendapatnya.

Tabel 7. Persentase Peningkatan Ketercapaian Aspek Motivasi Belajar Siswa

No	Aspek motivasi belajar	Siklus I	Siklus II
1.	Tekun dalam menghadapi tugas	83,7%	88,46%
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	70,19%	87,5%
3.	Senang bekerja mandiri	70,19%	84,62%
4.	Tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin	66,35%	84,62%
5.	Dapat mempertahankan pendapatnya	61,54%	79,81%
Persentase secara keseluruhan (%)		70,77%	85%
Rata-Rata		14,2	17
Kategori motivasi belajar		Cukup	Baik

Dari data di atas (Tabel 7), dapat kita ketahui bahwa peningkatan terjadi dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase ketercapaian motivasi belajar siswa sebesar 70,77% dengan kategori cukup, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 85% dengan kategori baik. Atas dasar ini, maka penerapan model kooperatif tipe *scramble* telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi uang. Selanjutnya, data motivasi belajar siswa untuk lebih jelasnya telah dipaparkan dalam bentuk grafik (Gambar 2).



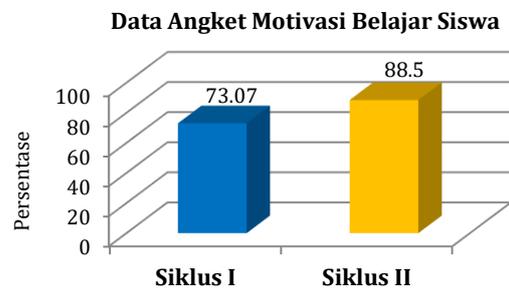
Gambar 2. Persentase Ketercapaian Aspek Motivasi Belajar Siswa

Dengan diterapkannya model kooperatif tipe *scramble* ini, semua siswa mampu memunculkan aspek-aspek motivasi belajar. Munculnya motivasi belajar tersebut, sangat dipengaruhi oleh penerapan model kooperatif tipe *scramble*.

Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Pelaksanaan pengisian data angket ini dilakukan oleh siswa kelas III SDN Sukarasa II yang berjumlah 26 orang

siswa. Dari hasil pengisian angket motivasi belajar siswa pada siklus I mencapai 73,07% termasuk dalam kriteria positif, dan pada siklus II persentase angket mencapai 88,5% termasuk dalam kriteria positif pula. Dari hasil tersebut, terlihat bahwa siswa memiliki tanggapan yang positif terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *scramble*. Maka dari tanggapan tersebut motivasi belajar siswa berhasil di tingkatkan, khususnya pada pembelajaran IPS materi uang (Gambar 3).



Gambar 3. Persentase Angket Motivasi Belajar pada Siklus I dan Siklus II

Hasil Belajar Siswa

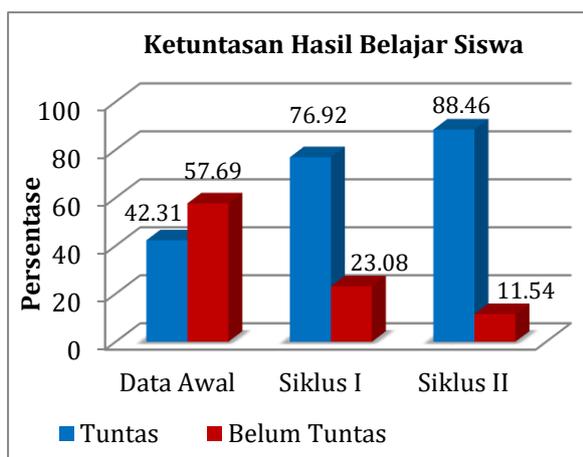
Selama dua siklus, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa ditentukan berdasarkan KKM IPS kelas III SDN Sukarasa II yaitu sebesar 70 (Tabel 8).

Tabel 8. Persentase Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Aspek yang dibandingkan	Hasil Belajar	
		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Data Awal	42,31%	57,69%
2.	Siklus I	76,92%	23,08%
3.	Siklus II	88,46%	11,54%

Berdasarkan hasil (Tabel 8), dapat diketahui bahwa peningkatan ketuntasan belajar siswa dari mulai data awal sampai ke siklus II meningkat dengan baik. Jika kita lihat dari data awal sampai siklus II ketuntasan tidak mencapai 100%, karena

peneliti mengacu pada tingkat keberhasilan dalam pembelajaran apabila ketuntasan belajar secara klasikal $\geq 85\%$. Maka saat hasil belajar siswa secara klasikal telah mencapai 88,46% atau di atas ketuntasan yang telah ditetapkan, maka pada siklus II dianggap sudah berhasil dan telah mencapai target. Untuk memperjelas persentase hasil belajar siswa, dapat dilihat pada grafik (Gambar 4).



Gambar 4. Persentase Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Selanjutnya, untuk melihat kategori peningkatan hasil belajar, yang terjadi mulai dari data awal sampai siklus II, dapat kita hitung dengan menggunakan perhitungan indeks gain (Tabel 9).

Tabel 9. Data Indeks Gain Peningkatan Siklus

No	Siklus	Indeks Gain	Keterangan
1.	Data Awal dan Siklus I	0,44	Meningkat rendah
2.	Siklus I dan Siklus II	0,50	Meningkat sedang
3.	Data Awal dan Siklus II	0,72	Meningkat tinggi

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III SDN Sukarasa II, melalui penerapan model kooperatif tipe *scramble* pada mata pelajaran IPS materi uang, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan model kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang meliputi aspek tekun dalam menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, senang bekerja mandiri, tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dan dapat mempertahankan pendapatnya. Hal ini terlihat dari data awal hingga siklus II terus mengalami peningkatan. Pada data awal motivasi belajar siswanya mencapai 61,52% dengan kategori kurang, kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I, motivasi belajar siswa meningkat sebesar 70,77% dengan kategori cukup, dan pada siklus II meningkat sebesar 85% dengan kategori baik. Sementara itu, dari hasil pengisian angket motivasi belajar siswa pada siklus I mencapai 73,07% termasuk dalam kriteria positif, dan pada siklus II persentase angket mencapai 88,5% termasuk dalam kriteria positif pula. Sehingga dari hasil angket tersebut, siswa telah memberikan tanggapan yang positif terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble*.
 2. Penerapan model kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Dari data awal siswa yang tuntas hanya 11 orang atau 42,31%, sedangkan pada siklus I siswa yang tuntas meningkat menjadi 20 orang atau 76,92%, dan pada siklus II terdapat 23 orang siswa atau 88,46% yang tuntas, dan telah mencapai target yang ditetapkan. Jika dihitung, peningkatan hasil belajar pada data awal dan siklus II dengan perhitungan indeks gain terdapat selisih 0,72 dapat dikategorikan peningkatan tinggi.
- Dengan demikian, penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPS

materi uang melalui penerapan model kooperatif tipe *scramble*, telah berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SDN Sukarasa II Kecamatan Ujungjaya Kabupaten Sumedang.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa saran yang kiranya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau bahan masukan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi sekolah, penelitian ini hendaknya dijadikan sebagai masukan dan bahan pertimbangan untuk kedepannya agar bisa dilakukan pengembangan terhadap model kooperatif tipe *scramble* sebagai salah satu model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPS.
2. Bagi guru, yang akan menerapkan model kooperatif tipe *scramble* dalam pembelajaran IPS, hendaknya mempersiapkan rencana pembelajaran yang lebih matang, dan guru pun harus benar-benar memahami bagaimana cara menerapkan model kooperatif tipe *scramble* ini, jangan sampai terjadi salah persepsi dalam pelaksanaan model kooperatif tipe *scramble*.
3. Bagi peneliti lain hendaknya melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble*, untuk lebih mengenal peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa karena sifat penelitian ini hanya sementara.

DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, S. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
Ervina. (2004). *Acuan dan Teknik Penilaian Proses dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
Fatimah. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hasibullah. (2006). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
Huda, M. (2014). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontesktual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
Kurniasih & Sani. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Kata Pena.
Poerwanti, E. (2008). *Asesmen Pembelajaran di SD*. Jakarta: Prenada Media Group.
Purwanto, N. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Riduwan. (2014). *Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
Saridewi & Kusmariyatni. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD No. 3 Legian. *Journal of Education Action Research*, 1(3): 230-239.
Septi. (2013). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Scramble Dengan Menggunakan Media Grafis Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal PGSD*, 4.
Sofyan, A. (2007). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Suherman, E. (2001). *Strategi Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Suprayitno & Ajeng. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VSDN Ketapang Kuning Jombang. *Jurnal PGSD*, 5.

Trianto. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*.
Jakarta: Prenada Media Group.

Wiriaatmadja, R. (2014). *Metode
Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung:
PT. Remaja Rosdakarya.