

15

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE***TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN
DI KELAS III SDIT AL-MADINAH CIBINONG BOGOR**

Halfi Raodahtul Jannah, Santi Lisnawati, H. Sutisna
Fakultas Agama Islam Ibn Khaldun Bogor
(Naskah diterima: 1 Juni 2019, disetujui: 28 Juli 2019)

Abstract

This study aims to 1) know the implementation of scramble learning models in civics subject in class III SDIT al-madina, 2) want to know student learning motivation in civics learning in class III SDIT al-madinah, 3) want to know whether using a scramble learning model can affect learning motivation in class III SDIT al-madinah civics subject. This study uses a quantitative method of quasi-experimental research with Randomized Two-Group Design research design in this study using two classes, namely the experimental class and the control class. The subjects of this study are SD III A and III F SDIT Al-Madinah which are chosen equal or the level of intelligence is equally. The instrument used to collect data is the learning motivation questionnaire. The research data were analyzed using SPSS 20 for Windows paired sample test and independent sample test. The results showed that the average value of students treated by using the scramble learning model was higher, the average experimental class was 52.28 while the control class was 41.45. Based on the calculation of the independent sample t test it shows that the number is greater than 0.05, the decision making is based on sig. (2-tailed) then H_a is accepted and H_o is rejected, it can be concluded that there is an effect of scramble learning model on student learning motivation in Civics subjects in class III SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor.

Keywords: *Scramble Learning Model, Learning Motivation, PKN*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan 1) Ingin mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran PKN di kelas III SDIT Al-madinah, 2) Ingin mengetahui motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKN di kelas III SDIT Al-Madinah, 3) Ingin mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dapat mempengaruhi motivasi belajar pada mata pelajaran PKN kelas III SDIT Al-Madinah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis penelitian *quasi experimental* dengan desain penelitian *Randomized Two- Group Design* dalam penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek penelitian ini adalah kelas III A dan III F SDIT Al-Madinah yang dipilih secara *equal* atau tingkat kecerdasannya sama rata. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket motivasi belajar. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan *SPSS 20 For Windows paired sample test dan independent sample test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* lebih

tinggi, rata-rata kelas eksperimen adalah 52,28 sedangkan pada kelas kontrol adalah 41,45. Berdasarkan perhitungan independent sample t test menunjukkan bahwa angka tersebut lebih besar dari 0,05, pengambilan keputusan tersebut didasari oleh sig. (2-tailed) maka H_a diterima dan H_o ditolak, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh model pembelajaran scramble terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas III SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Scramble*, Motivasi Belajar, PKn

I. PENDAHULUAN

Pendidikan PKn memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam mempengaruhi perkembangan baik kehidupan bernegara dan berbangsa. Dengan pendidikan kewarganegaraan ini diharapkan mampu membina dan mengembangkan anak didik agar jadi warga negara yang baik (*good citizen*) (Susanto, 2013:225-226). Maju nya suatu bangsa dipengaruhi oleh kualitas pendidikan dan pendidikan Sekolah Dasar merupakan jenjang pertama untuk melanjutkan ke sekolah selanjutnya. Pendidikan adalah sebuah proses untuk mengubah jati diri seorang peserta didik untuk lebih maju.

Di Indonesia masih banyak guru yang melaksanakan pembelajaran yang monoton sehingga siswa menjadi kurang antusias dalam pembelajaran. Sedangkan guru adalah subjek yang memberikan ilmu di sekolah jadi dalam melaksanakan pembelajaran guru harus mampu menerapkan model pembelajaran yang membuat anak tidak jenuh dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan

berbagai macam model pembelajaran yang barfariasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SDIT Al-Madinah cibinong bogor sebagai siswa terlihat kurang bersemangat ketika pembelajaran Pkn berlangsung. Hal ini dibuktikan ketika pembelajaran Pkn berlangsung siswa lebih asik sendiri menggambar dibuku dan mengobrol dengan temannya sehingga siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Hampir sebagian besar siswa-siswa dalam proses pembelajaran sangat kurang motivasi nya dalam belajar dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang kreatif dan berlangsung monoton sehingga anak-anak dalam proses pembelajaran kurang bersemangat. Sedangkan siswa sekolah dasar minat mereka untuk bermain sangat tinggi oleh karena itu dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah seorang guru perlu menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan sehingga

siswa termotivasi dalam proses pembelajaran khusus nya pembelajaran PKn.

PKn merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter sebagai individu dan warga negara yang berkualitas. Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan untuk sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Susanto, 2013:225).

II. KAJIAN TEORI

2.1 Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa latin “*movere*”, yang berarti menggerakkan. berdasarkan pengertian ini, makna motivasi menjadi berkembang. Wlodkowski (1995) menjelaskan motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu, dan yang memberi arah serta ketahanan (*per-*

sistence) pada tingkah laku tersebut. Menurut Imron (1996) motivasi berasal dari bahasa Inggris *motivation*, yang berarti dorongan pengalasan dan motivasi. Kata kerja adalah *to motivate* yang berarti mendorong, menyebabkan, dan merangsang (Siregar dan Nara, 2015: 49).

Sedangkan menurut M. Utsman Najati mengatakan motivasi adalah kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup, dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu (Saleh, 2009: 183).

2.2 Model Pembelajaran Scramble

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. Scramble dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Melalui pembelajaran scramble siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya (Shoimin. 2014:166-167). Sedangkan menurut M. Echols dan Shadily

(2003) mengartikan bahwa *scramble* adalah suatu perebutan atau pertarungan atau berusaha mencari jalan keluar untuk menyelesaikan masalah. Jika dikaitkan dengan pembelajaran ini, maka *scramble* merupakan suatu bentuk pembelajaran dengan berusaha menyusun huruf yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan yang diajukan guru. Dari kesimpulan tentang kelebihan yang dimiliki, maka *scramble* juga memiliki kekurangan di antaranya adalah jika siswa-siswa tidak mendapatkan atau memperoleh penghargaan (reward) maka mereka akan belajar dengan tidak sungguh-sungguh (Hutabarat, 2017:120).

Menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sari (2016:100-101) adapun langkah-langkah pembelajaran *scramble* sebagai berikut. a). Guru menyajikan materi sesuai topik, misalnya guru menyajikan materi pelajaran tentang “Keragaman suku bangsa” namun setelah selesai menjelaskan tentang “Keberagaman suku bangsa”, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya. b). Media yang digunakan dalam model pembelajaran *scramble* dengan membuat pertanyaan yang sesuai dengan topik dan kemudian membuat jawaban yang diacak hurufnya. c). Mempersiapkan media: 1 Buatlah pertanyaan yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. 2 Buat-

lah jawaban yang diacak hurufnya. d). Langkah berikutnya, guru menyajikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai. Kemudian membagikan lembar kerja sesuai. e). Kemudian susunlah huruf-huruf pada kolom B sehingga merupakan kata kunci (jawaban) dari pertanyaan pada kolom A dalam waktu yang telah ditentukan.

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *scramble* di dalam buku Shoimin (2014:168-170) diantaranya: a). Kelebihan model pembelajaran *scramble*. 1. 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. 2. 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. 3. Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu metode *scramble* juga dapat menunjukkan rasa solidaritas dalam kelompok. 4. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya menggunakan dan sulit

untuk dilupakan. 5. Sifatnya komperatif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju. b). Kekurangan model pembelajaran *scramble*. 1. Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar. 2. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan. 3. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa mengenai materi pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru. 3. Metode permainan ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan (Shoimin, 2014:168-170).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif merupakan salah satu upaya pencarian ilmiah (*Scientific inquiry*). yang didasari oleh filsafat positivisme (*logical positivisme*) yang beroperasi dengan aturan-aturan yang ketat mengenai logika, kebenaran, hukum-hukum, dan prediksi (Muhyani, 2017:143).

Metode penelitian ini merupakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Di samping itu, penelitian eksperimen juga merupakan salah satu bentuk penelitian yang memerlukan syarat yang relative lebih ketat jika dibandingkan dengan jenis penelitian lainnya (Darmadi, 2011:176).

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen yang terdiri dari dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan model model pembelajaran *scramble* dan kelas kontrol melakukan pembelajaran seperti biasanya yaitu dengan model pembelajaran langsung. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan desain dua kelompok (*two group design*) berupa penelitian *Randomized Two-Group Design, Posttest Only*. Desain ini melakukan pengukuran sesudah pemberian *treatment* atau perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol (Lathifah dkk, 2015:12).

IV. HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Uji Normalitas Data

		Unstandardized Residual
N		58
Normal Parameters a,b	Mean	0E-7
	Std. Deviation	.36609649
Most Extreme Differences	Absolute	.109
	Positive	.050
	Negative	-.109
Kolmogorov-Smirnov Z		.832
Asymp. Sig. (2-tailed)		.493

Berdasarkan Tabel 1 mengenai uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan SPSS 20 di peroleh hasil sig-2 0,49. Hasil ini menyatakan bahwa sig-2 tailed lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.300	1	56	.075

Berdasarkan Tabel 2 mengenai uji homogenitas menggunakan SPSS 20 dapat diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,075 karena nilai signifikannya lebih dari 0,05 yakni 0.75 sehingga data tersebut dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Tabel 3. Independent sample t test

T	Df	Sig -2tailed	Kesimpulan	Keterangan
7,092	56	0,000	Terima Ha	Terdapat pengaruh

Berdasarkan hitungan 3 pada data Independent Sample T-Test diperoleh hasil perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 52,28 dan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 41,45 dari hasil rata-rata tersebut menunjukkan adanya perbedaan rata-rata sebesar 10,828. Hasil tersebut diperoleh dari responden dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang

berjumlah masing-masing 29 responden. Hasil sig (2-tailed) sebesar 0,000. Dan nilai t_{hitung} sebesar 7,092. Maka H_a diterima dan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang memakai model pembelajaran *scramble* dengan yang tidak memakai model pembelajaran *scramble*.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data di atas, dapat dibuatkan kesimpulannya sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas III SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dikategorikan baik. Hal ini didapati dalam proses pembelajaran bahwa siswa kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata lebih besar yaitu 52,28 sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 41,45.
2. Motivasi belajar siswa kelas kontrol pada pelajaran PKn terlihat kurang bersemangat ketika pembelajaran PKn berlangsung berbeda dengan motivasi belajar pada kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata lebih kecil yaitu 41,45 sedangkan kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 52,28.
3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran PKn terhadap motivasi belajar siswa di kelas III

SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor. Hal ini ditunjukkan dari analisis uji-t diperoleh nilai signifikan (2tailed) sebesar $0,000 < 0,005$. Nilai mean kelas eksperimen sebesar 52,28 dan nilai mean kelas kontrol sebesar 41,45. Dan nilai t_{hitung} sebesar 7,092 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* berpengaruh terhadap motivasi belajar PKn di kelas III SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi, H. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Hutabarat. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik
- Kurniasih, I., Sani, B. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Kata Pena.
- Lathifah, N.B. dkk. 2015. Pengaruh tayangan Humor Terhadap Short Term Memory pada Mahasiswa Baru. *Jurnal Mediapsi: 1(1):10-16*.
- Muhyani. 2017. *"Panduan Mudah Penelitian*, Depok: Universitas Ibn Khaldun.
- Siregar, E., Nara, H. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Shaleh, R. R. 2008. *Psikologi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.