

PERSEPSI GURU SD TENTANG MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE DALAM PEMBELAJARAN IPS

Suvy Syaebatul Hamdi¹, Dadang Kurnia², Ani Nur Aeni³

^{1,2,3}Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang
Jl. Mayor Abdurrachman No. 211 Sumedang

¹Email: suvy02@student.upi.edu

²Email: dadangkurnia@gmail.com

³Email: aninuraeni@upi.edu

ABSTRAK

Saat ini menggunakan model dalam sebuah pembelajaran sudah tidak asing. Seperti penggunaan model scramble dalam pembelajaran. Penggunaan model scramble terdapat manfaat yang didapatkan siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui persepsi guru SD tentang model pembelajaran kooperatif tipe scramble dalam pembelajaran IPS. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan instrumen angket. Subjek pada penelitian ini guru SD yang pernah menggunakan model scramble berjumlah 40 Guru di Sumedang. Hasil dari penelitian ini : 1) (97,9%) guru menyatakan Ya pada manfaat model scramble dalam pembelajaran IPS sangat baik. 2) hampir seluruhnya (92%) guru menyatakan Ya pada efisiensi penggunaan Model scramble dalam pembelajaran IPS sangat baik. 3) hampir seluruhnya (95%) guru menjawab Ya pada efektivitas penggunaan model scramble dalam pembelajaran IPS sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa: 1) penggunaan model scramble dapat manfaat yang sangat baik. 2) penggunaan model scramble dapat dapat mengefektif dan mengefisienkan pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Model, Scramble, IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran serta proses perkembangan yang terjadi diakibatkan dari interaksi siswa dengan lingkungan dan terjadi sepanjang hayat. Pendidikan sangat berperan dalam memenuhi kebutuhan hidup serta meningkatkan kualitas hidup manusia. Melalui pendidikan manusia dilatih dan diarahkan untuk dapat mempertahankan dan memenuhi kebutuhan hidupnya serta menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam kegiatan sehari-hari, termasuk permasalahan yang berhubungan dengan pemanfaatan SDA (Munawaroh, dkk, 2017). Pendidikan IPS tidak dapat dipisahkan dari kurikulum sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Kurikulum IPS di Indonesia menurut Waterworth (Pazrin, dll, 2016) menunjukkan bahwa IPS itu terdiri dari pengetahuan sosial, sejarah, geografi, dan ekonomi yang diajarkan berdasarkan pola *expanding community*. Sedangkan pada kurikulum 2013, Pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang terpadu yang dipadukan dengan mata pelajaran yang lainnya Pendidikan

IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologos untuk tujuan pendidikan. menurut wiyono (Hanifah, 2010, hlm. 8) mengatakan bahwa:

Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah dasar adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat dan merupakan suatu bidang studi yang mempelajari. Menelaah dan menganalisis peristiwa atau fenomena dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek terpadu.

Secara substansi materinya, IPS mengintegrasikan dan mengorganisasikan secara pedagogik dari berbagai ilmu sosial yang diperuntukan untuk pembelajaran ditingkat persekolahan, sehingga melalui pembelajaran. IPS diharapkan siswa mampu membawa dirinya secara dewasa dan bijak dalam kehidupan nyata, dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa tidak hanya mampu menguasai teori-teori kehidupan dalam masyarakat tapi mampu menjalani kehidupan nyata dimasyarakat sebagai instan sosial. Dari uraian diatas bahwa pengertian pendidikan IPS merupakan ilmu pengetahuan sosial yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Implementasi dari pendidikan adalah pembelajaran dan pengajaran. Sanjaya (2010, hlm. 26) Mengatakan "Pembelajaran adalah proses kerja sama antara guru dan siswa dalam proses tersebut guru harus bisa memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa baik dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa (lingkungan, dan lain-lain). Sedangkan pengajaran adalah proses menularkan informasi pada pembelajaran (Huda, 2015, hlm. 6). Pembelajaran dilakukan dengan cara mentransfer ilmu dan pengalaman yang dimiliki guru kepada peserta didik guna memberikan bekal untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan selanjutnya dan mengembangkan potensi dan kemampuan agar dapat hidup di tengah-tengah masyarakat (Muzzilawati, dkk, 2017). Oleh karena itu Pembelajaran yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam kondisi tertentu, guna terciptanya suasana belajar yang efektif dan efisien serta adanya komunikasi dua arah, pembelajaran sebagai suatu proses kerja sama, tidak hanya terpacu pada kegiatan guru atau kegiatan siswa saja, namun juga guru dan siswa harus bersama-sama memiliki usaha kesadaran dan pemahaman dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sejalan dengan pendapat Mashudi, Toha dkk (2007, hlm. 3) Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada dasarnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktivitas yang menuntut guru untuk dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi belajar yang efektif dan efisien, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dalam kondisi tertentu yang idealnya dilakukan secara terus menerus agar setiap manusia terus belajar dan belajar untuk mengetahui sesuatu hal yang baru yang dapat membentuk keterampilan dan karakteristik yang baik dan dapat diimplementasikan pada kehidupan yang nyata dalam masyarakat selanjutnya.

Hal ini terjadi di sekolah dasar di wilayah kabupaten Sumedang Kecamatan Sumedang Utara, tepatnya di SDN Panyingkiran III kabupaten Sumedang, beberapa siswa terlihat tidak

semangat, ketika kegiatan pembelajaran IPS, penjelasan ini diperkuat dengan perilaku siswa yang tidak memperhatikan guru ketika menerangkan materi, mereka asik sendiri berbicara dengan teman atau melakukan kegiatan sendiri yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Hal ini terjadi karena metode yang digunakan guru saat pembelajaran IPS yaitu metode ceramah sehingga ketertarikan siswa dalam pelajaran berkurang, guru hanya menyampaikan materi di depan kelas, dan siswa hanya memperhatikan buku pelajaran, dan akhiri dengan pemberian tugas pada buku LKS. Dengan memperhatikan materi pembelajaran IPS yang cakupannya cukup luas, metode ceramah dianggap paling tepat oleh guru.

Sehingga solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka dibutuhkan salah satu model yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yaitu salah satunya model pembelajaran *scramble*, model *scramble* adalah model pembelajaran yang meningkatkan konsep belajar sambil bermain, karena model pembelajaran ini menggunakan kata-kata acak, kalimat acak, dan paragraf acak yang kemudian siswa menyusun kembali dengan benar, menurut Robert B. Taylor dalam Huda (2015, hlm. 303) mengungkapkan bahwa salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa, model ini secara tidak langsung menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam model ini mereka tidak hanya menjawab soal, namun juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia dan masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berfikir dalam menjawab soal menjadi kunci permainan model *scramble*. Model *scramble* ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat siswa tertekan dan bosan. Oleh karena itu penerapan model ini akan lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif, sosialisasi, interaktif dan komunikasi lebih dengan siswa lainnya. Berdasarkan pada betapa pentingnya pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Persepsi Guru SD Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Pada Pembelajaran IPS". dengan rumusan masalah yang akan diteliti yaitu Bagaimana persepsi guru SD tentang manfaat penggunaan model *scramble* dalam pembelajaran pendidikan IPS ?, Bagaimana persepsi guru SD tentang efisiensi penggunaan model *scramble* dalam pembelajaran pendidikan IPS ?, Bagaimana persepsi guru SD tentang efektifitas penggunaan model *scramble* dalam pembelajaran pendidikan IPS ?

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan desain survei. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk meminta pendapat orang-orang agar dapat mengungkapkan berbagai pikiran mereka tentang suatu topik dengan memberikan keleluasaan tentang apa yang mereka kemukakan. Menurut Arikunto (2010) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki keadaan serta kondisi yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. mengubah, memanipulasi, atau menambah objek atau wilayah penelitian merupakan kegiatan yang tidak akan dilakukan oleh penulis karena akan memotret apa yang terjadi pada objek atau wilayah yang diteliti dengan apa adanya. Jenis survei yang dilakukan dalam penelitian ini adalah survei murni, dengan cara mengumpulkan data dari responden tanpa memberikan perlakuan apapun.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sumedang Utara dengan cara menyebar angket yang ditujukan kepada guru-guru SD melalui *google form* dengan tujuan untuk mengetahui persepsi guru SD tentang model Pembelajaran *scramble* pada pembelajaran IPS.

Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah guru-guru sumedang utara yang pernah menggunakan model pembelajaran *scramble* pada pembelajaran IPS. Pengambilan sampel dilakukan secara *random* dengan jumlah sampel terdiri dari 40 guru.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey dengan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket/kuisisioner. Angket biasanya berisikan pernyataan atau pertanyaan untuk mengetahui jawaban atau keterangan mengenai suatu informasi atau fakta yang diketahui oleh responden. Angket ialah daftar pernyataan atau pertanyaan yang dikirim kepada responden, baik secara langsung atau tidak langsung (Usman, 2011, hlm. 57).

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan pada penelitian ini dengan menghitung jumlah jawaban angket yang telah disebar kepada responden, dengan rumus :

$$\% = \frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{Jumlah responden seluruhnya}} \times 100$$

Analisis Data

model Miles dan Huberman. Analisis data versi Miles dan Huberman menurut Sugiyono (2012, hlm. 335) ada tiga alur kegiatan, yaitu yang reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan lapangan, kemudian yang penyajian data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. selanjutnya penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Persepsi Guru tentang Manfaat Model Scramble pada Pembelajaran IPS

Pada Angket Persepsi Guru terhadap Manfaat Penggunaan Model *Scramble* dalam Pembelajaran IPS, Responden yang menjawab Ya presentase (97,9%). Dengan rincian seluruhnya (100%) menyatakan model *scramble* dapat memperjelas materi IPS yang saya sampaikan hampir seluruhnya (97,5%) guru menjawab Ya, menyatakan model *scramble*

dapat membantu siswa untuk lebih cepat dalam memahami materi IPS hampir seluruhnya (97,5%) guru menjawab Ya, menyatakan model *scramble* dapat mendorong siswa lebih kreatif hampir seluruhnya (97,%) guru menjawab Ya, menyatakan mode *scramble* dapat mendorong siswa untuk lebih tertarik pada pembelajaran seluruhnya (100%) guru menjawab Ya, menyatakan model *scramble* dapat mempermudah materi IPS yang saya sampaikan hampir seluruhnya (97,5%) guru menjawab Ya, menyatakan model *scramble* membantu guru untuk lebih maksimal dalam mengajar pembelajaran IPS hampir seluruhnya (97,5%) guru menjawab Ya.

Persepsi Guru terhadap Efisiensi Model Scramble pada Pembelajaran IPS

jawaban guru pada aspek efisiensi rata-rata menjawab Ya dengan presentase (92%). Menyatakan pelaksanaan model *scramble* cukup mudah dengan hampir seluruhnya (95%) guru menjawab Ya, menyatakan model *scramble* tidak memakan banyak waktu dengan persentase (85%) guru menjawab Ya, menyatakan contoh pembuatan *scramble* mudah untuk ditemukan hampir seluruhnya (92,5%) guru menjawab Ya, menyatakan model *scramble* adalah model pembelajaran yang mudah untuk digunakan dengan persentase guru menjawab Ya (95%), menyatakan model *scramble* tidak terlalu rumit dalam proses pembelajarannya (87,%) guru menjawab Ya, menyatakan model *scramble* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain hampir seluruhnya (97,5%) guru menjawab Ya.

Persepsi Guru terhadap Efektivitas Model Scramble dalam Pembelajaran IPS

pada aspek efektivitas paling banyak menjawab Ya dengan presentase (95%) sangat baik. Pernyataan model *scramble* dapat menyajikan materi IPS dengan singkat dan jelas hampir seluruhnya (92,5%) guru menjawab Ya, pernyataan pembelajaran menggunakan model *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa hampir seluruhnya (92,5%) menjawab Ya, pernyataan pembelajaran IPS menggunakan model *scramble* lebih teratur (90%) guru menjawab Ya, pernyataan model *scramble* dapat melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat hampir seluruhnya (95%) guru menjawab Ya, pernyataan model *scramble* membuat siswa lebih semangat dalam pembelajaran IPS hampir seluruhnya (95%) guru menjawab Ya, pernyataan model *scramble* dapat membantu siswa untuk terlibat aktif pada pembelajaran (100%) guru menjawab Ya, pernyataan model *scramble* dapat melatih kedisiplinan dan kekompakan siswa (100%) guru menjawab Ya.

Pembahasan

Persepsi Guru tentang Manfaat Model Scramble pada Pembelajaran IPS

Pada temuan penelitian yang sudah di paparkan di atas, terdapat 2 pernyataan angket yang hampir seluruhnya guru menjawab Ya, dengan persentase (97,5%) dan guru yang menjawab Tidak (2,5%) yaitu pernyataan model *scramble* dapat memperjelas materi IPS yang saya sampaikan dan model *scramble* dapat membantu siswa untuk lebih cepat dalam memahami materi IPS, hasil jawaban dari pernyataan ini sejalan dengan pengertian model *scramble* Menurut Komalasari (2010, hlm. 84) mengemukakan bahwa *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep, berdasarkan penjelasan tersebut siswa diajak mencari jawaban suatu konsep dari susunan huruf-huruf secara acak terhadap materi yang di sampaikan oleh guru dengan cara menyusun kata-kata yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS, sehingga dengan dipermudahnya pembelajaran

dengan menggunakan model *scramble* dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Dari angket tersebut juga terdapat pernyataan model *scramble* dapat mendorong siswa lebih kreatif dengan hampir seluruh guru (97,5%) menjawab Ya. Artinya guru sepakat bahwa siswa lebih kreatif ketika model *scramble* digunakan pada pembelajaran IPS. Hal ini diperkuat oleh (Diani dkk, 2016) menyatakan bahwa Model pembelajaran *scramble* mampu mengoptimalkan siswa untuk berpikir lebih kreatif dalam menemukan dan menyusun suatu pola atau struktur yang baru. Karena itu model *scramble* secara tidak langsung menggabungkan otak kiri dan otak kanan dimana siswa melakukan pengurutan atau penyusunan suatu struktur bahasa yang sebelumnya dengan sengaja telah di acak susunannya, sehingga ketika model pembelajaran *scramble* digunakan pada pembelajaran IPS dapat menuntut siswa untuk berfikir lebih kreatif.

Selain itu pada butir pernyataan model *scramble* dapat mendorong siswa untuk lebih tertarik pada pembelajaran dengan persentase (100%) guru menjawab Ya, hal ini diperkuat karena model pembelajaran *scramble* mengharuskan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan dengan teman sekelomponya menurut hanafiah dan suhana (dalam Zainudin, 2018) mengemukakan bahwa model pembelajaran *scramble* menuntut siswa bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya dalam menyelesaikan soal acak guna memperoleh poin dan meningkatkan kebersamaan siswa. Kemudian pada item angket selanjutnya hampir seluruhnya (97,5%) guru menjawab Ya pada item pernyataan model *scramble* dapat mempermudah materi IPS untuk disampaikan, hal ini terjadi karena model pembelajaran *scramble* di kemas dengan menyajikan sedikit permainan dalam pembelajarannya sehingga materi yang pada pembeljaran tidak terlalu rumit dan mempermudah untuk di sampaikan penjelasan tersebut diperkuat oleh (Sumartono & Normalina, 2015) mengemukakan bahwa model pembelajaran tipe *scramble* menyajikan sedikit permainan dalam kelompok yang dibentuk dan dapat membuat siswa yang tergabung dalam kelompoknya dapat menyelesaikan dan mencari jawaban atas soal yang di sajikan.

Selanjutnya pada item pernyataan model *scramble* membantu guru untuk lebih maksimal dalam mengajar pembelajaran IPS, terdapat (97,5%) guru yang menjawab Ya. Dalam hal ini guru akan maksimal apabila unsur dari Model *scramble* dapat tersampaikan secara utuh. Adapun manfaat dari model pembelajaran *scramble* itu sendiri, itay (Mulyati, 2015, hlm. 13) menjelaskan tentang manfaat model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* sebagai berikut :

- 1.) *Mendapatkan pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajarannya*
- 2.) *Sebagai motivasi meningkatkan keterampilan untuk memilih strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik.*
- 3.) *Guru dapat semakin menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan tapi serius.*

Persepsi Guru terhadap Efisiensi Penggunaan Model Scramble dalam Pembelajaran IPS

Hasil rata-rata jawaban pada aspek persepsi guru terhadap efisiensi penggunaan model *scramble* hampir seluruhnya menjawab Ya dengan presentase (92%). Artinya bahwa penggunaan model *scramble* pada pembelajaran IPS sangat baik. Seperti pada temuan penelitian didapati bahwa hampir seluruhnya (95%) guru menjawab ya untuk item

pernyataan pelaksanaan model *scramble* cukup mudah. Dapat di ambil kesimpulan bahwa pelaksanaan model model *scramble* tidak terlalu sulit untuk dilakukan pada pembelajaran IPS, hal ini diperkuat berkaitan langsung dengan langkah-langkah atau sintaks pembelajaran *scramble* Menurut Huda dalam (Wening, 2015) mengemukakan sebagai berikut :

Guru menyajikan materi sesuai topik. Setelah menjelaskan, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang acak. Kemudian Guru memberikan durasi tertentu untuk mengerjakan soal. Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah di tentukan. Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa. Jika waktu sudah habis, siswa mengumpulkan lembar soal pada guru. Guru melakukan penilaian. Terakhir Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil.

Penjelasan sintaks di atas juga dapat memperkuat item angket dengan pernyataan contoh pembuatan model *scramble* mudah untuk ditemukan hampir seluruhnya (92,5%) guru menjawab ya, dan dengan pernyataan model *scramble* merupakan model pembelajaran yang mudah untuk digunakan (95%) guru menjawab Ya, karena 38 dari 40 guru menjawab ya maka guru menyetujui pernyataan tersebut. Item pernyataan berikutnya yaitu model pembelajaran *scramble* tidak terlalu rumit dalam pembelajarannya dengan persentase jawaban (87,5%) guru menjawab Ya, maka dari itu guru sepakat dengan pernyataan tersebut. Hal tersebut diperkuat Menurut (Pasani dkk, 2018) menerangkan bahwa model pembelajaran *scramble* yaitu model yang menekankan pada kolaborasi atau kerja sama antar siswa dalam kelompok. Guru yang menjadi fasilitator dan menjembatani materi yang disampaikan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dari penjelasan tersebut model *scramble* yaitu model yang pembelajarannya dilakukan secara berkelompok dan siswa diajak untuk menyelesaikan permasalahan atas soal-soal yang diberikan oleh guru, sehingga ketika pembelajaran dilakukan secara berkelompok keadaan kelas akan menjadi lebih teratur dan pembelajaran yang disampaikan tidak terlalu rumit.

Kemudian pada item pernyataan selanjutnya terdapat (9,7%) guru menjawab Ya, dengan pernyataan model *scramble* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, hal ini diperkuat oleh Handayani dkk (dalam Diani dkk, 2016) mengatakan bahwa model pembelajaran *Scramble* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa berkelompok ketika menyelesaikan kartu soal serta dapat membuat lebih tertantang untuk teliti dalam menjawab karena jawaban sudah tersedia. Penjelasan tersebut diperkuat oleh Sitorus (dalam Handayani & Lestari, 2015) bahwa model *scramble* adalah model pembelajaran berkelompok yang menekan pada permainan acak kata dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa model *scramble* adalah model yang melibatkan permainan dalam pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Persepsi Guru terhadap Efektivitas Model Scramble dalam Pembelajaran IPS

Pada aspek efektivitas paling banyak menjawab Ya dengan presentase (95%) dan guru yang menjawab Tidak (5%). Oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi guru tentang aspek efektivitas penggunaan model *scramble* pada pembelajaran IPS sangat baik. Seperti pada pernyataan model *scramble* dapat menyajikan materi IPS dengan singkat dan jelas, terdapat 37 dari 40 guru menjawab Ya dengan persentase (92,5%) artinya sebagian besar guru sepakat bahwa penggunaan model *scramble* dapat mempersingkat dan

memperjelas penyampaian materi pada pembelajaran IPS. Hal ini di perkuat dengan penjelasan Menurut kurniasih dan sani (dalam Deviana dkk, 2017) mengemukakan bahwa pembelajaran model *scramble* adalah model yang mengajak siswa untuk menyelesaikan persoalan terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru secara berkelompok dengan jawaban yang sudah disediakan namun tetap dengan susunan kata yang acak, berdasarkan pemaparan tersebut bahwa model *scramble* adalah model pembelajaran yang melibatkan kartu soal acak dan siswa diajak untuk menyelesaikan soal tersebut secara berkelompok, sehingga dapat memperjelas dan mempersingkat materi yang disampaikan oleh guru ketika pembelajaran dilaksanakan. Kemudian item pernyataan angket selanjutnya hampir seluruh guru menjawab ya dengan persentase (92,5%) pada pernyataan model *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, artinya 37 dari 40 guru membenarkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selaras dengan pernyataan angket tersebut hal ini di perkuat Menurut Sitorus (dalam Handayani & Lestari, 2015) menyatakan bahwa penerapan model *scramble* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, karena adanya kegiatan interaksi antar siswa. Kemudian menurut (Astuti dkk, 2017) mengemukakan bahwa salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model *scramble* karena mengajak siswa terlibat secara aktif pada pembelajaran. Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* adalah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena adanya interaksi antar siswa secara berkelompok dan lebih mengajak siswa untuk terlibat aktif pada pembelajaran.

Pada item pernyataan pembelajaran IPS menggunakan model srambel lebih teratur terdapat sebagian besar guru menjawab Ya dengan persentase (90%). Berarti dapat di tarik kesimpulan bahwa guru setuju ketika model *scramble* dilaksanakan pada pembelajaran maka memunculkan pembelajaran yang lebih teratur. Hal ini terlihat dari model *scramble* dapat membuat siswa bertanggung jawab terhadap pembelajaran (Suryaningtiyas dkk., 2017). Dengan model *scramble* mampu membuat siswa bertanggung jawab terhadap pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih teratur.

Hampir seluruhnya (95%) guru menjawab Ya, pada item pernyataan model *scramble* dapat melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat, sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Taylor (Sumartono & Normalina, 2015) model pembelajaran merupakan salah satu model yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Kemudian item pernyataan selanjutnya terdapat (95%) guru menjawab Ya, pada pernyataan model *scramble* membuat siswa menjadi semangat dalam pembelajaran IPS, model *scramble* merupakan salah satu permainan bahasa, pada hakekatnya permainan bahasa adalah suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan dengan cara yang menggembirakan (Soeparno 1988, hlm. 59). Sehubungan dengan penjelasan tersebut ketika permainan dihubungkan dengan pembelajaran maka dapat membuat siswa lebih bersemangat pada pembelajaran.

selanjutnya (100%) guru menjawab Ya, pada pernyataan model *scramble* dapat membantu siswa agar terlibat aktif pada pembelajaran, dan pernyataan model *scramble* dapat membantu melatih kedisiplinan dan kekompakan siswa dengan persentase sama (100%), dengan ini guru sepakat bahwa model *scramble* mampu melibatkan siswa aktif, dan melatih

kedisiplinan serta kekompakan siswa sejalan dengan itu model *scramble* menuntut siswa berfikir kreatif dalam menyelesaikan persoalan dari kartu soal yang telah jawab terhadap tugasnya. Sehingga pembelajaran dapat diterima siswa secara optimal serta mampu menumbuhkan karakternya, khususnya karakter kreatif dan tanggung jawab (Normakiyah dkk, 2018)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang model *scramble*. Pada pembelajaran IPS (persepsi Guru SD se-Kecamatan Sumedang Utara), 1) persepsi guru terhadap manfaat model *scramble* (97,9%) guru menjawab Ya. 2) persepsi guru terhadap efisiensi model *scramble* (92%) guru menjawab Ya. 3) persepsi guru terhadap aspek efektivitas 95%) guru menjawab Ya. Artinya penggunaan model *scramble* dapat memberikan manfaat, efektivitas dan efisien yang baik pada pembajaran.

BIBLIOGRAFI

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, W., Gading, T., & Sudana, D. (2017). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE BERBANTUAN MIND MAPPING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Deviana, N. L. N., Wiarta, I. W., & Wiyasa, K. N. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Bahan Manipulatif Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Journal of Education Technology*, 1(2), 133.
- Diani, R., Yuberti, Y., & Syafitri, S. (2016). Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 265.
- Handayani, S., & Lestari, R. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Satu Atap. *Program Studi Biologi*, 1–5.
- Hanifah, N. (2010). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pustaka Ceria, Yayasan Pena Bandung: Kampus Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
- Huda, M. 2015. *Model-model pengajaran dan Pembelajaran* Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Mashudi, Toha dkk, (2007): Pembelajaran di SD. Diakses dari laman web pada tanggal 16 juli 2020 Pukul 16.00 WIB dari; <http://masguruonline.wordpress.com/2013/05/20/karakteristik-umumpembelajarandisekolahdasar/>.
- Mulyati, Y, dkk, 2011. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Muzzilawati, S., Nuraeni, A., & Hanifah, N. (2017). *Jurnal Pena Ilmiah: Vol 2, No 1 (2017)*.
- Munawaroh, A. N., Jayadinata, A. K., & Aeni, A. N. (2017). *Jurnal pena ilmiah: vol 2, No 1 (2017). Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2051–2060.
- Normakiyah, N., Pasani, C. F., & Kamaliyah, K. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Pembelajaran Matematika untuk Membina Karakter Kreatif dan Tanggung Jawab Siswa. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 17–25.
- Pasani, C. F., Kusumawati, E., & Imanisa, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Membina Karakter

- Tanggung Jawab Dan Disiplin Siswa. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 178–188.
- Pazrin, L., Kurnia, D., & Karlina, A. D. (2016). *Penerapan Multimedia Animasi Sejarah Menggunakan Model Cooperative Learning "Jigsaw" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pergerakan Nasional Indonesia di Kelas V SD N Cigentur Kec. Tanjungmedar Kabupaten Sumedang*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumartono, S., & Normalina, N. (2015). Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 84–91.
- Sanjaya, W (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suryaningtiyas, K., Zaman, W. I., & Sahari, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dan Media Wayang Terhadap Kemampuan Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo Kediri. *Simki-Economic*, 01(08), 14–16.
- Soeparno. (1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Usman, H. Purnomo, S. 2011. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: P.T Bumi Aksara.
- Wening, A. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran Tutor Sebaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(4), 1–18.
- Zainudin, N. A. (2018). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Penerapan Model Scramble. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 81–90.