

Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Mengenal Sejarah Uang Dengan Menggunakan Metode Scramble Siswa Sekolah Dasar

by Masrul Masrul

Submission date: 07-Feb-2024 02:55AM (UTC-0500)

Submission ID: 2288598352

File name: Uang_Dengan_Menggunakan_Metode_Scramble_Siswa_Sekolah_Dasar.pdf (304.13K)

Word count: 4025

Character count: 24605



Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Mengenal Sejarah Uang Dengan Menggunakan Metode *Scramble* Siswa Sekolah Dasar

Reni Yohana. S¹, Nurmalina², Masrul³

^{1,2,3}Program Studi S2 Pendidikan Dasar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: reni.yohana78@gmail.com¹, nurmalina18des@gmail.com², masrulm25@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa banyak siswa kelas III SDN 01 Bangkinang kesulitan memahami tentang sejarah uang. Hal ini disebabkan karena guru tidak menggunakan alat peraga saat pembelajaran berlangsung. Salah satu solusinya untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan penerapan Metode *Scramble*. Metode *Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Siswa tidak hanya diminta menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas III pada materi mengenal sejarah uang. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif dengan bentuk penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan 1 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan pada SDN 01 Bangkinang dengan subjek penelitian adalah kelas III SD. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, teknik observasi dan teknik tes hasil belajar. Data analisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi mengenal sejarah uang pada setiap siklus dapat terlihat dari nilai rata-rata 72,42 dengan persentase ketuntasan belajar 60,60% pada siklus I dan nilai rata-rata 86,52 dengan persentase ketuntasan belajar 90,90% pada siklus II. Jadi, pembelajaran IPS materi mengenal sejarah uang dengan menggunakan Metode *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 01 Bangkinang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Penerapan Metode *Scramble*, Mengenal Sejarah Uang.

Abstract

This research originates from the fact that many grade III students at SDN 01 Bangkinang have difficulty understanding the history of money. This is because the teacher does not use props when learning takes place. One solution to overcome this problem is to use the implementation of the Scramble Method. The Scramble method is a learning method that can improve students' concentration and thinking speed. Students are not only asked to answer questions, but also to guess quickly the answers to questions that are already available but are still in random conditions. Thus, the purpose of this study was to describe the increase in student learning outcomes in class III on the subject of knowing the history of money. This study uses qualitative data and data with the form of research, namely classroom action research. This research was conducted in two cycles and each cycle was held 1 meeting. This research was conducted at SDN 01 Bangkinang with research subjects being class III SD. Collecting data in this study using documentation techniques, observation techniques and learning achievement test techniques. Data analysis using qualitative data analysis and quantitative data. The increase in student learning outcomes in social studies learning about the history of money in each cycle can be seen from the average score of 72.42 with a learning completeness percentage of 60.60% in cycle I and an average score of 86.52 with a learning completeness percentage of 90.90% in cycle II. So, social studies learning material about the history of money using the Scramble Method can improve the learning outcomes of class III students at SDN 01 Bangkinang.

Keywords: Learning Outcomes, Application of the Scramble Method, Understanding the History of Money.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sosial juga merupakan ilmu dasar yang memegang peranan penting dalam

kehidupan sehari-hari yang memiliki peranan dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan merupakan konsep esensial sebagai dasar untuk memahami konsep yang lebih tinggi. IPS adalah ilmu yang meliputi kemampuan memahami seperangkat fakta, konsep, dan generalisasi tentang sistem sosial dan budaya, manusia, tempat dan lingkungan, perilaku ekonomi, dan kesejahteraan, waktu, berkelanjutan dan perubahan, sistem berbangsa dan bernegara.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Tujuan IPS menurut Mutakin (Puskur, 2006b:4) adalah:

(1) memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui terhadap nilai-nilai sejarah, dan kebudayaan masyarakat, (2) Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral, (3) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, (4) Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi, (5) Menekan perasaan, emosi dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

Mata pelajaran IPS Ahmadi, I.K dkk (2011:10) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (a) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya,
- (b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di atas, ternyata bukan perkara yang mudah, berdasarkan hasil wawancara peneliti pada hari Jumat tanggal 05 Februari 2016 di kelas III SDN 01 Bangkinang Kota. Menurut penjelasan guru kelas III, salah satu materi yang bermasalah pada siswa adalah materi mengenal sejarah uang. Hal ini terjadi, karena ketika proses pembelajaran berlangsung guru kurang menggunakan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan guru saat belajar. Selain itu guru tidak menggunakan alat peraga.

Di lain pihak, pada proses pembelajaran siswa hanya menjadi pendengar. Banyak siswa kurang memahami penjelasan guru, siswa kurang fokus dalam belajar. Siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran belum mau bertanya kepada gurunya. Pada saat mengerjakan latihan banyak siswa yang kurang mengerti dan memahaminya dan rendahnya hasil belajar siswa.

Permasalahan pembelajaran di atas berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Ini ditunjukkan dari rata-rata nilai ulangan harian siswa di kelas III SDN 01 Bangkinang Tahun Ajaran 2021/2022. Adapun KKM yang ditentukan oleh guru kelas pada mata pelajaran IPS di kelas III SDN 01 Bangkinang Kota Tahun Ajaran 2021/2022 adalah 75, dan nilai terendah adalah 30. (Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 1 halaman 78).

Salah satu metode pembelajaran IPS yang berorientasi pada proses pembelajaran dengan mengaitkan pada kehidupan sehari-hari siswa adalah Metode *Scramble*. Metode *Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa, Taylor (2001). Metode *Scramble* adalah pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal, Soeparno (2009).

Dengan menerapkan delapan langkah pembelajaran *Scramble* ini siswa termotivasi untuk bertanya kepada guru dan dapat mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru. Dengan menggunakan Metode *Scramble* ini siswa tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerima dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia, namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran

Scramble. Skor siswa ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan.

Penelitian berikut memiliki relevansi atau keterkaitan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penerapan Metode *Scramble*. Kasmanidar (2011) dengan judul: "Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada PKn melalui Metode Pembelajaran *Scramble*". Siswa Kelas III SDN 005 Kediri Kabupaten Lombok". Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Tampak peningkatan nilai rata-rata 53,5 % pada siklus I terlihat bahwa keaktifan siswa rata-rata hanya 71,5%, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 75 % siswa tergolong aktif. Keadaan ini menunjukkan bahwa perbaikan pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Scramble* dikatakan berhasil, meskipun ketuntasan individu belum tercapai sepenuhnya, namun ketuntasan kelas meningkat dari 71,5% hingga 75 %.

Anin Nailul (2013) dengan judul: "Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Metode Pembelajaran *Scramble* Siswa Kelas V SDN 058 Kampar Timur". Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Tampak peningkatan nilai rata-rata 63,8 % pada siklus I terlihat bahwa motivasi siswa rata-rata hanya 73,5%, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 76 % siswa tergolong aktif. Keadaan ini menunjukkan bahwa perbaikan pada pelajaran IPA dengan menggunakan metode *Scramble* dikatakan berhasil, meskipun ketuntasan individu belum tercapai sepenuhnya, namun ketuntasan kelas meningkat dari 73,5% hingga 76 %. Fitri Kurniati (2012) dengan judul: "Peningkatan Minat Belajar IPA melalui Metode *Scramble* Siswa Kelas V SDN 018 Jakarta". Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Tampak peningkatan nilai rata-rata 55,4 % pada siklus I terlihat bahwa minat belajar siswa rata-rata hanya 73,5%, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 75,8 % siswa tergolong aktif. Keadaan ini menunjukkan bahwa perbaikan pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Scramble* dikatakan berhasil, meskipun ketuntasan individu belum tercapai sepenuhnya, namun ketuntasan kelas meningkat dari 73,5% hingga 75,8%.

Beberapa penelitian di atas, hal yang membedakan dengan penelitian ini adalah dalam hal subjek penelitian, mata pelajaran dan tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini pada dasarnya adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi mengenal sejarah uang dan subjek penelitian ini adalah siswa kelas III. Tujuan penelitian saudara Kasmanidar adalah upaya peningkatan aktivitas belajar siswa yang diteliti adalah mata pelajaran PKn dan subjek penelitian ini adalah siswa kelas III. Tujuan penelitian saudara Ainin Nailul adalah peningkatan hasil belajar yang diteliti adalah IPS dan subjek penelitian ini adalah siswa kelas V. Dan tujuan penelitian selanjutnya saudara Fitri adalah peningkatan minat belajar yang diteliti adalah IPA dan subjek penelitian ini adalah siswa kelas V. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan penelitian melalui *action reaserch* atau Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul: "Peningkatan Hasil Belajar IPS materi mengenal sejarah uang dengan Menggunakan Metode *Scramble* Siswa Kelas III SDN 01 Bangkinang Tahun 2021/2022".

25 METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Hopkins (Iskandar, 2011: 21) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah kajian yang sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dalam melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Menurut Kunandar (2010:45) PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah Classroom Action Research (CAR). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam satu siklus terdapat 2 kali pertemuan, berupa soal evaluasi tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi dan siklus kedua juga demikian terdapat 2 kali pertemuan berupa soal evaluasi tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III SDN 01 Bangkinang Kota dengan Jumlah 33 orang siswa laki-laki berjumlah 20 dan siswa perempuan berjumlah 13 dengan kemampuan siswa yang

heterogen. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah: 1) Guru kelas III selaku observer I, 2) Peneliti selaku guru praktis, 3) Teman sejawat selaku observer II. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: teknik dokumentasi, teknik observasi, dan teknik tes hasil belajar. Teknik analisis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah perpaduan dari data kualitatif dan data kuantitatif. Dengan demikian analisis data dari penelitian ini adalah analisis deskripsi kualitatif dan deskripsi kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tes Siklus I

Hasil belajar siswa kelas III SDN 01 Bangkinang pada siklus I secara rinci dapat dilihat pada tabel 24 pada tabel rekapitulasi berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 01 Bangkinang pada Siklus I

NO	Interval	Kategori	Hasil Belajar Siklus I	
			Jumlah Siswa	Persentase
1	80-100	Sangat Baik	9	27,27 %
2	69-79	Baik	12	36,36 %
3	55-67	Cukup	6	18,18 %
4	45-54	Kurang	4	12,13 %
5	< 45	Sangat Kurang	2	6,06 %
Jumlah siswa			33	100 %
Rata-rata			72,42	
Kategori			Baik	
Jumlah yang tuntas			20	60,60 %
Jumlah yang tidak tuntas			13	39,39 %

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa mencapai 72,42 dengan kategori baik. Siswa yang mendapatkan sangat baik berjumlah 9 orang dengan persentase 27,27% siswa yang mendapatkan nilai baik berjumlah 12 orang dengan persentase 36,36%, siswa yang mendapatkan nilai cukup berjumlah 6 orang dengan persentase 18,18%, siswa yang mendapatkan nilai kurang berjumlah 4 orang dengan persentase 12,13%, dan siswa yang mendapatkan nilai sangat kurang berjumlah 2 orang dengan persentase 6,06%.

Rata-rata hasil belajar siswa materi mengenal sejarah uang pada siklus I meningkat sebelum tindakan, yaitu 69,54 dengan kategori baik menjadi 72,42 dengan kategori baik. Pada siklus I hanya 20 orang mencapai ketuntasan secara individu. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 60,60%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara individu terdapat 13 orang secara klasikal 39,39%. Dengan demikian, pada siklus I hasil belajar siswa belum 85% mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 75. Untuk itu, perlu dilakukan tindakan pada siklus II dengan lebih baik lagi.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan selama dua kali pertemuan masih banyak kekurangan-kekurangan yang dilakukan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Adapun kekurangannya antara lain adalah sebagai berikut: 1) Guru masih terlihat kaku di depan siswa. 2) Guru sulit mengatur siswa yang berjalan. 3) Masih ada beberapa orang siswa yang malu jika disuruh maju kedepan. 4) Siswa kurang memahami metode *Scramble* tentang jawaban yang sudah diacak susunannya. 5) Hasil belajar siswa belum meningkat. Dari hasil refleksi di atas perencanaan perbaikan yang akan dilakukan oleh guru pada siklus I adalah sebagai berikut: 1) Guru berusaha supaya tidak kaku di depan siswa. 2) Guru memberikan tegur yang baik kepada siswa yang berjalan. 3) Guru memberikan semangat dan pujian kepada siswa yang malu jika disuruh maju kedepan. 3) Guru membimbing siswa untuk memahami metode *Scramble* tentang jawaban yang diacak susunannya. 4) Guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui soal evaluasi.

Hasil Tes Siklus II

Hasil belajar siswa kelas III SDN 01 Bangkinang pada siklus II secara rinci dapat dilihat pada tabel dilihat pada tabel rekapitulasi berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 01 Bangkinang pada Siklus II

NO	Interval	Kategori	Hasil Belajar Siklus I	
			Jumlah Siswa	Persentase
1	80-100	Sangat Baik	6	48,48 %
2	69-79	Baik	7	21,21 %
3	55-67	Cukup	6	18,19 %
4	45-54	Kurang	2	6,06 %
5	< 45	Sangat Kurang	2	6,06 %
Jumlah siswa			33	100 %
Rata-rata			86,52	
Kategori			Sangat Baik	
Jumlah yang tuntas			30	90,90 %
Jumlah yang tidak tuntas			3	6,06 %

Hasil belajar siswa materi mengenal sejarah uang di kelas III SDN 01 Bangkinang pada siklus II tergolong sangat baik dengan rata-rata 86,52. Siswa yang mendapatkan sangat baik berjumlah 16 orang dengan persentase 48,48%, siswa yang mendapatkan nilai baik berjumlah 7 orang dengan persentase 21,21%, siswa yang mendapatkan nilai cukup berjumlah 6 orang dengan persentase 18,19%, siswa yang mendapatkan nilai kurang berjumlah 2 orang dengan persentase 6,06%, dan siswa yang mendapatkan nilai sangat kurang berjumlah 2 orang dengan persentase 6,06%. Rata-rata hasil belajar siswa materi mengenal sejarah uang pada siklus II dari siklus I, yaitu 72,42 dengan kategori baik menjadi 86,25 dengan kategori sangat baik. Pada siklus II hanya 30 orang mencapai ketuntasan secara individu. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 90,90%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara individu terdapat 3 orang secara klasikal 9,10%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keberhasilan siswa telah melebihi 85%.

Refleksi Siklus II

Adapun hasil refleksi siklus II yang dilakukan dua kali pertemuan aktivitas guru dan aktiivitas siswa sudah lebih baik dibandingkan siklus I, begitu juga hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan RPP yang dibuat dengan pembelajaran yang baik sehingga sudah mengerti dengan kegiatan langkah-langkah pembelajaran, hal ini dilihat dari keseriusan dan keaktifan siswa dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.

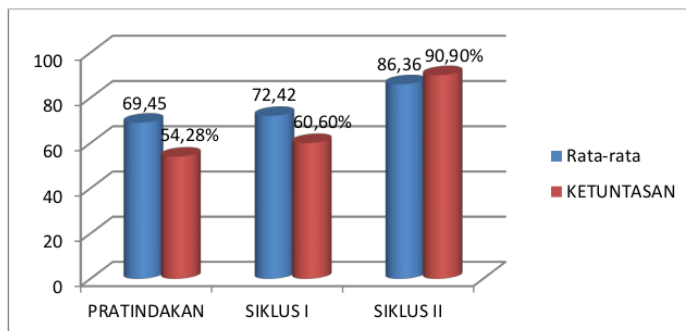
Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus

Perbandingan hasil belajar siswa dar pratindakan Siklus I, dan siklus pada materi mengenal sejarah uang dengan menggunakan metode pembelajaran *Scramble* secara jelas dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa kelas III SDN 01 Bangkinang Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	69,54	72,42	86,52
2	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	54,28%	60,60%	90,90%

Rata-rata pratindakan siswa 69,54, pada Siklus I meningkat menjadi 72,42 kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 86,52. Sedangkan presentase ketuntasan hasil belajar pada sebelum tindakan adalah 54,28%, pada siklus I meningkat menjadi 60,60%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 90,90%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II, peningkatan ini dapat dilihat dalam bentuk grafik dibawah ini :



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa kelas III SDN 01 Bangkinang Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas ketuntasan hasil belajar pada data awal sebelum tindakan, siklus I dan siklus II di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar pada siklus II telah melebihi 85% mencapai Kriteria Ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, adapun Kriteria Ketuntasan Minimal dalam penelitian ini adalah 75. Untuk itu bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi mengenal sejarah uang kelas III SDN 01 Bangkinang.

Perencanaan Pembelajaran dengan Metode *Scramble*

Pada perencanaan pelaksanaan siklus I dan siklus II dalam pembelajaran IPS dengan materi mengenal sejarah uang pada siswa kelas III SDN 01 Bangkinang, perencanaan pembelajaran perlu dibuat sebagaimana yang dikemukakan Suyanto (2009: 137) setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap agar pembelajaran berlangsung secara inspratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan kreatifif, dan kemandirian sesuai bakat dan minat.

Sebelum melakukan tindakan peneliti dituntut membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan materi mengenal sejarah uang kelas III SDN 01 Bangkinang dengan metode *Scramble* . Sebelum melaksanakan tindakan peneliti dituntut membuat perencanaan, adapun perencanaan yang disusun oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu: menyusun instrument berupa silabus, RPP, menyiapkan lembar observasi, LTS berupa lembar kelompok dan soal evaluasi serta meminta guru kelas dan teman sejawat menjadi observer dan menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan observer sesuai dengan lembar observasi.

Adapun komponen-komponen penting yang ada didalam rencana pembelajaran meliputi: identitas, Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, model pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Scramble* . Standar kompetensi pembelajaran adalah menerapkan sejarah uang dengan kompetensi dasar mendeskripsikan sejarah uang pada siklus I ini belum menunjukkan peningkatan hal ini disebabkan guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa yang mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan. Maka pada siklus II ini guru lebih mengoptimalkan dengan menggunakan *Scramble* dalam pembelajaran. Pada siklus II pembelajaran sudah berjalan dan terlaksanakan dengan baik.

Pelaksanaan Pembelajaran dengan Metode *Scramble*

Berdasarkan deskripsi pada siklus I, telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan RPP, akan tetapi perlu beberapa aspek yang harus diperbaiki untuk pertemuan selanjutnya, guru harus melibatkan seluruh siswa untuk menjawab pertanyaan apersepsi, tujuan pembelajaran perlu disampaikan secara keseluruhan. Pembentukan kelompok harus dibentuk dengan tertib dan harus dibimbing seluruh kelompok dengan pengawasan yang lebih baik lagi. Pada saat mengerjakan soal evaluasi guru harus mengawasi siswa sehingga

keadaan kelas tidak ribut. Selanjutnya pada pertemuan kedua, apersepsi lebih baik dari pertemuan sebelumnya, dikarenakan guru melibatkan seluruh siswa dan memberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Siswa sudah bisa membentuk kelompoknya masing-masing dengan tertib, didalam kelompok juga terlihat kelompok yang bekerja sama dan kelompok yang tidak bekerja sama.

Pada pelaksanaan pembelajaran Siklus II dalam pelaksanaan Metode *Scramble* secara keseluruhan telah berjalan dan terlaksanakan dengan baik, seperti apersepsi yang diberikan sudah meningkat, karena tingkat respon siswa menjawab pertanyaan, hal ini disebabkan guru telah memberikan kepada seluruh siswa yang mengacungkan tangan dan meresponnya. Pada pelaksanaan pembelajaran Siklus II pertemuan kedua dalam pelaksanaan Metode *Scramble* siswa sangat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa sangat antusias untuk mendengarkan tujuan pembelajaran dan tingkat respon siswa dalam menanggapi apersepsi telah amat baik dan siswa sudah berani menjawab pertanyaan guru. Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I dan siklus II, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran IPS menggunakan metode *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SDN 01 Bangkinang.

Hasil Pembelajaran dengan Metode *Scramble*

Dari hasil kegiatan selama penelitian ternyata penerapan metode *Scramble* sangat tepat diterapkan dikelas III SDN 01 Bangkinang, dalam kegiatan pembelajaran terhadap kehidupan nyata selama ini guru belum menerapkan metode yang bervariasi dalam pembelajaran berlangsung sehingga dalam pembelajaran berlangsung siswa lebih banyak mendengarkan dan tidak memperhatikan apa yang dijelaskan guru. Karena pada dasarnya karakteristik siswa sekolah dasar (7-11 tahun) menurut teori Piaget (dalam Trianto, 2007:15) termasuk pada tahap operasional kongkrit.

Berdasarkan hasil belajar sebelum diterapkan metode *Scramble* hanya mendapat nilai rata-rata 69,54 yaitu jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 orang (54,28%) dari 37 orang siswa. Hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan alat peraga saat belajar dan guru hanya menggunakan metode ceramah, dikarenakan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar menurut Sukiyadi (2006:137) bahwa "hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa". Hal tersebut menunjukkan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode *Scramble* memberikan dampak positif bagi hasil belajar siswa. Sebagai metode pembelajaran, *Scramble* memiliki beberapa kelebihan menurut Taylor, (2001: 303-306) sebagai berikut: 1) Melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat, 2) Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak, 3) Melatih kedisiplinan siswa. Berdasarkan hasil belajar pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi mengenal sejarah uang pada siswa kelas III SDN 01 Bangkinang Tahun Pelajaran 2021/2022.

SIMPULAN

Hasil belajar merupakan tujuan utama yang harus dicapai di dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran diharapkan sesuai dengan indikator yang ditetapkan, dan diharapkan baik dan maksimal. Berbagai cara dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, salah satunya melalui penerapan metode pembelajaran. Pada penelitian ini, metode pembelajaran *Scramble*, yang diterapkan melalui kegiatan kelompok. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab IV, diketahui bahwa ketuntasan sebelum tindakan dari 35 siswa hanya mencapai 54,28% atau hanya 19 orang siswa yang tuntas. Pada siklus I dari 20 siswa yang tuntas mencapai 60,60% dan 13 orang siswa yang tidak tuntas mencapai 39,39%, dan siklus II meningkat lagi menjadi 90,90% atau 30 orang siswa yang tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Scramble* pada materi sejarah uang dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 01 Bangkinang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, dkk. (2010). *Konsep Dasar dan Pengembangan IPS SD*. Magetan: LE-swastika Press.
Ahmadi, I.K. (2011). *Metode Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
Arikunto, dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
Cartono. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Standar*. Bandung: Prisma press.
Dimiyati, dkk. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta

- Nurwidar. (2011). *Upaya peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA melalui Metode Scramble Siswa Kelas IV SDN 058 Kampar Timur*. Universitas Islam Negeri: Skripsi tidak dipublikasikan.
- Hamdani (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ischak. SU (2001). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Iskandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Press Jakarta.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sapriya, (2007). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: UPI Press.
- Sardjiyo. dkk. (2009). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukiyadi, dkk. (2006). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bandung: UPI Press.
- Sumarni. S. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Taylor, (2001). *Metode Scramble dalam buku Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Thobrom. (2015). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Rus Media.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vita. (2013/01). *Metode Pembelajaran Scramble*. [Online]. Tersedia dalam <http://pgsd-vita.blogspot.com.html> [diakses Senin 15 September 2014].
- Widyasari. (2014). *Metode Pembelajaran Scramble*. [Online]. Tersedia dalam: <http://widyasari.press.com/index.php:upaya-meningkatkan-motivasi-dan-hasil-belajar-ips-kompetensi-dasar-uang-dan-lembaga-keuangan-melalui-penerapan-model-pembelajaran-scramble-pada-siswa&catid> [diakses 35 mei 2014].

Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Mengenal Sejarah Uang Dengan Menggunakan Metode Scramble Siswa Sekolah Dasar

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	mtsmaarifiimalangbong.wordpress.com Internet Source	2%
2	Anwar Rahman, Sukiman Sukiman. "Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis HOTS pada Ranah Pengetahuan Materi Sholat Jumat di Kelas 4 Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2023 Publication	1%
3	pustaka.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1%
4	ejournal.yasin-alsys.org Internet Source	1%
5	repository.ikipgribojonegoro.ac.id Internet Source	1%
6	Intan Amalia. "MENGGUNAKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH	1%

DASAR", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2020

Publication

7

Idha Lusmianingtyas, Sriyanto Sriyanto. "Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS", Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2022

Publication

1 %

8

journal.ikipsiliwangi.ac.id

Internet Source

1 %

9

Reni Fitriasaki, Tiara Anggia Dewi. "PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU SISWA KELAS VIII SEMESTER GENAP SMP NEGERI 2 PEKALONGAN", PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi), 2018

Publication

1 %

10

pendidikanrosda.blogspot.com

Internet Source

1 %

11

akhmadsudrajat.wordpress.com

Internet Source

1 %

12

Dzihan Khilmi Ayu Firdausi. "Peningkatan Hasil Belajar Renang Gaya Bebas", JUARA : Jurnal Olahraga, 2018

Publication

1 %

13	digilib.uinsa.ac.id Internet Source	1 %
14	ganes77.wordpress.com Internet Source	1 %
15	journal.student.uny.ac.id Internet Source	1 %
16	Veronica Purnama Sari Latupeirisa, Siti Nuryanti, Kasmudin Mustapa. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments dan Tipe Scramble Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA pada Materi Larutan Asam-Basa di SMAN 1 Bunta", Jurnal Akademika Kimia, 2018 Publication	1 %
17	ejournal.goacademica.com Internet Source	1 %
18	togovrabaradeli.blogspot.com Internet Source	1 %
19	Agustinus Jongu, Vidriana Oktoviana Bano. "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Katolik Anda Luri Waingapu", Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P), 2023 Publication	1 %

20	fdocumenti.com Internet Source	1 %
21	must-august.blogspot.com Internet Source	1 %
22	Ramadhan Indra Setyawan, Agus Purwanto, Nurratri Kurnia Sari. "MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR", JURNAL DIKDAS BANTARA, 2019 Publication	1 %
23	library.iaimnumetrolampung.ac.id Internet Source	1 %
24	pakar.pkm.unp.ac.id Internet Source	1 %
25	Aulia Mardatillah, Nurhaswinda Nurhaswinda, Sumianto Sumianto, Fadhilaturrahmi Fadhilaturrahmi, Yanti Yandri Kusuma. "Penerapan Model Pembelajaran Drill untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2023 Publication	1 %
26	dwianggit.wordpress.com Internet Source	1 %
27	jurnal.spada.ipts.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On