

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* BERBASIS KARTU SOAL TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV DI UPTD SDI BERTINGKAT OEPURA 4 KOTA KUPANG

Dedyanto Bessi¹, Roswita Lioba Nahak², Femberianus Sunario Tanggur³

^{1,2,3}Universitas Citra Bangsa

bessidhedy@gmail.com¹, roswitaliobanahak@gmail.com², febrian.barca46@gmail.com³

ABSTRACT; Bessi, Dedyanto 2024, *The Influence of the Scramble Learning Model Based on Question Cards on the Learning Outcomes of Pancasila Education for Class IV Students at UPTD SDI Graded Oepura 4 Kupang city. Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Citra Bangsa University Kupang. Supervisor I Roswita Lioba Nahak, S.Pd., M.Pd. and Supervisor II Fembrianus S, Tanggur, S.Pd., M.Pd. This research aims to determine the influence of the question card-based Scramble Learning Model on the Pancasila Education Learning Outcomes of Class IV Students at the Oepura 4-Script Level SDI Uptd. This type of research, namely quantitative research, is classified as Quasi Experimental research, using a non-equivalent control group design experimental design. The sampling technique used purposive sampling technique with a sample size of 30 respondents. The instruments used in this research are tests and documentation. Data were analyzed using hypothesis testing and t-test. The results of this research show that the average posttest score for the experimental class and posttest for the control class using the t-test is $86.66 > 70.00$ with a difference of 16.44. Furthermore, through hypothesis testing (Independent Samples Tests) it shows that the sig. (2-tailed) t-test for Equality of Means is $0.000 < 0.05$, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence on the Scramble Learning Model Based on Question Cards on the Pancasila Education Learning Outcomes of Class IV Students at Uptd Sdi Graded Oepura 4 Thesis.*

Keywords: Scramble, Learning Outcomes, Pancasila Education.

ABSTRAK; Bessi, Dedyanto 2024, Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbasis Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Di UPTD SDI Bertingkat Oepura 4 Kota Kupang. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Citra Bangsa Kupang. Pembimbing I Roswita Lioba Nahak, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing II Femberianus S, Tanggur, S.Pd., M.Pd. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbasis Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Di UPTD SDI Bertingkat Oepura 4 Kota Kupang. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif tergolong penelitian Quasi Ekperimen, menggunakan rancangan eksperimen non-equivalent control group design. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel 30 responden. Instrumen yang digunakan dalam

penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis dan uji-t. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol dengan menggunakan uji t-test adalah $86,66 > 70,00$ dengan selisih 16,44. Lebih lanjut melalui pengujian hipotesis (Independent Samples Tests) menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) uji t-test for Equality of Means sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap Model Pembelajaran Scramble Berbasis Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Di Uptd Sdi Bertingkat Oepura 4 Kota Kupang.

Kata Kunci: Scramble, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

PENDAHULUAN

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

Pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berlandaskan Pancasila serta UUD 1945 dengan tetap berakar pada nilai agama dan kebudayaan nasional Indonesia, sekaligus tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya hasil belajar tersebut, kita mampu untuk melihat perkembangan yang dimiliki oleh siswa.

hasil belajar merupakan kelebihan yang disimpan dari penyebab adanya perilaku serta mampu dilihat melalui diri siswa. Sebagian besar masih menganggap pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang membosankan sehingga ketidak ketertarikannya menyebabkan siswa mendapatkan nilai yang belum memenuhi KKTP.

media berasal dari bahasa Latin yaitu medium yang berarti "antara." Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Media merupakan bentuk jamak dari kata perantara (medium) yang mengandung makna sarana komunikasi. Media jika dipahami secara garis besar dapat diartikan sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu memperoleh informasi untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Defenisi tentang media pembelajaran menurut Wibawanto, (2017:20) adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus di perhitungkan.

Hamid Hasan cooperative mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. dlam pembelajaran kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bekerja untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Purwanto (2017:23) bahwa dalam bermain juga terjadi proses belajar. Persamaannya ialah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman. Akan tetapi, antara keduanya terdapat perbedaan. Menurut arti katanya, bermain merupakan kegiatan yang khusus bagi anak-anak meskipun pada orang dewasa terdapat juga. Sedangkan belajar merupakan kegiatan yang umum, terdapat pada manusia sejak lahir sampai mati.

Rober Taylor (Miftahul, 2013:303) model pembelajaran *scramble* adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kosentrasi dan kecepatan serta ketepatan berpikir siswa".

Menurut Wati (2016: 3-4) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien sehingga dapat memunculkan kemauan siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran yang mengandung materi instruksional diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Layanan penempatan; yaitu layanan yang membantu peserta didik dan orang tua dalam memperoleh penempatan dan penyaluran yang tepat baik didalam kelas (sekolah) maupun di rumah, baik kelompok belajar/bermain, atau kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan minat bakat anak dan karakteritik anak tersebut. Tujuannya adalah: menempatkan anak didik dalam keluarga/kelompok yang sesuai dengan bakat dan minat anak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis quasi eksperimental design. Penelitian ini menggunakan tipe *Non equivalent Control Group Design*. Rancangan ini dipilih karena eksperimen tidak mungkin mengubah kelas yang ada. Desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent control group design*, desain yang memperhitungkan skor pretest yang dilakukan pada awal penelitian dan skor *posttest* yang dilakukan pada akhir penelitian Sugiyono (2017:114).

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian (sampel secara harfiah berarti contoh). Dalam penetapan/pengambilan sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel itu representatif (mewakili) terhadap populasinya. Pengambilan sampel terjadi bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini melibatkan satu kelas yaitu kelas IV dan dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok A eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok B kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan objek penelitian untuk mencari data dengan cara-cara berikut:

1. Teknik observasi (Pengamatan lapangan)
 2. Studi Dokumentasi
2. Dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah distribusi frekuensi dengan rumus :

$$N = \frac{fx}{N} \times 100\%$$

(dalam Burhan Bungin, 2010: 172) Keterangan:

N = Jumlah kejadian
fx = Frekuensi individu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian identifikasi layanan Bimbingan Konseling di PAUD Kota Kupang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 hasil belajar pre tet dan post test kontrol

Statistics			
		Pre-Test Kontrol	Post-Test Kontrol
N	Valid	15	15
	Missing	0	0

Mean	49.67	70.00
Median	50.00	70.00
Mode	50	65
Variance	69.524	46.429
Range	25	20
Minimum	35	60
Maximum	60	80
Sum	745	1050

- 1. Hasil Belajar Kelas Kontrol** Berdasarkan perhitungan dari tabel diatas menunjukkan jumlah siswa *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol sebanyak 15 siswa. missing 0 menunjukkan bahwa data yang hilang adalah nol, dengan demikian tidak ada data yang belum diproses. Pada *pre test* didapatkan nilai mean atau rata-rata yaitu 50.00. Median atau titik tengah yaitu 50.00 dan mode atau nilai yang paling sering muncul yaitu 50 sebanyak 7 siswa, sementara untuk nilai minimum yaitu 35 dan maximum yaitu 60. Pada *post test* didapatkan nilai mean atau rata-rata yaitu 69.524. Median atau titik tengah yaitu 70.00 dan mode atau nilai yang paling sering muncul yaitu 50 sebanyak 7 siswa, sementara untuk nilai minimum yaitu 60 dan maximum yaitu 80.
- 2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen** Berdasarkan perhitungan dari tabel di atas menunjukkan jumlah siswa *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen sebanyak 15 siswa. missing 0 menunjukkan bahwadata yang hilang adalah nol, dengan demikian tidak ada data yang belum diproses. Pada *pre test* didapatkan nilai mean atau rata-ratayaitu 56.00. Median atau titik tengah yaitu 60.00 dan mode atau nilai yang paling seringmuncul yaitu 60 sebanyak 5 siswa, sementara untuk nilai minimum yaitu 40 dan maximum yaitu 70. Pada *post test* didapatkan nilai mean atau rata-rata yaitu 86.67. Median atau titik tengah yaitu 85.00 dan mode atau nilai yang paling sering muncul yaitu 85 sebanyak 5 siswa, sementara untuk nilai minimum yaitu 75 dan maximum yaitu 100.
- 3. Uji Homogenitas** Berdasarkan data homogenitas di atas, kedua kelas tersebut memenuhi varian sama bersifat homogen sehingga tidak ada perbedaan diantarakeduanya dan data yang ada dapat dikatakan normal dan memiliki varians yang sama.

4. **Uji T-Test Uji** Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.9 di atas, nilai hasil belajar *post test* kelas eksperimen mempunyai rata-rata 86,6667 dan kelas kontrol mempunyai rata-rata 70,0000 maka selisih nilai rata-rata *post test* eksperimen dan nilai rata-rata *post test* kelas kontrol adalah 16,66 sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Setelah menghitung nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol (*Group Statistics*), selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan *Independent Samples Tests* untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble*.

Tabel 4.2 Distribusi Pre Test kelas kontrol

Pre-Test Kontrol					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	35	2	13.3	13.3	13.3
	40	1	6.7	6.7	20.0
	45	2	13.3	13.3	33.3
	50	4	26.7	26.7	60.0
	55	3	20.0	20.0	80.0
	60	3	20.0	20.0	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar peserta didik	Based on Mean	.000	1	28	1.000
	Based on Median	.045	1	28	.834
	Based on Median and	.045	1	27.412	.834

	with adjusted df				
	Based on trimmed mean	.000	1	28	.990

Tabel 4.4 Uji T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar peserta didik	Equal variances assumed	.000	1.000	6.742	28	.000	16.66667	2.47207	11.60287	21.73046
	Equal variances not assumed			6.742	27.995	.000	16.66667	2.47207	11.60283	21.73050

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Scramble* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Scramble* pada kelas kontrol, pada materi persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV UPTD SDI Bertingkat Oepura 4 Kota Kupang. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis data yang menunjukkan

bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* adalah 86,66 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas kontrol yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional . 70.0.

DAFTAR PUSTAKA

Penulisan naskah dan sitasi yang diacu dalam naskah ini disarankan menggunakan memuat referensi yang dirujuk dalam artikel dan diurutkan berdasarkan alfabet. Pustaka yang digunakan berupa pustaka 10 tahun terakhir. Jumlah halaman pada bagian ini adalah 10% dari Isi keseluruhan Jurnal

Penulisan daftar pustaka mengikuti aturan APA Style, seperti berikut:

Abdullah. (2017). Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.

Hutabarat. (2017). penerapan model pembelajaran kooperatif teknik scramble untuk meningkatkan hasil belajar pkn siswa kelas iv sd negeri 012 pagaran tapah darussalam. *jurnal pendidikan dan pengajaran program studi pendidikan guru sekolah dasar fkip universitas riau*, 117-126.

Majid, Abdul. 2017. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung Remaja Rosda Karya
Mohammad Takdir Illahi. (2013). Pendidikan Inklusif Konsep Dan Aplikasi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Pane, A dan Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2). 333-352 <http://urnal.iain-padangsi.dimpunan.ac.id//dex.php.F>. (diakses pada tanggal 22 Maret 2020).

Qurniawati, A., & Saputro, A. N. C. (2013). Efektivitas metode pembelajaran kooperatif tipe numbered head together (nht) dengan media kartu pintar dan kartu soal terhadap prestasi belajar siswa pada materi pokok hidrokarbon kelas x semester genap sma negeri 8 surakarta, *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(3), 166-174