

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI GAYA DI KELAS IV SD NEGERI 61 HALMAHERA SELATAN

Ahlana Abd Gani

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
ISDIK Kie Raha Maluku Utara

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in the Natural Sciences (IPA) subject of "Force" through the application of the Scramble learning model in grade IV of SD Negeri 61 South Halmahera. This study is a Classroom Action Research (CAR) carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 14 grade IV students. Data were collected through observation, tests, and documentation. The results showed that the Scramble learning model was able to improve student learning outcomes. In the pre-cycle, the average student score was 62.14 with a completion percentage of 21.42%. After the action cycle I, the average score increased to 67.28 with a completion percentage of 28.57%. In cycle II, there was a significant increase with an average score reaching 80.85 and a learning completion of 92.8%. In addition to cognitive improvements, students also showed development in the affective and psychomotor aspects through more active, collaborative, and enjoyable learning activities. The results of this study prove that the Scramble learning model is effective in improving student learning outcomes and creating a more meaningful and interactive learning atmosphere.

Keywords: Science learning outcomes, Scramble learning model

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi "Gaya" melalui penerapan model pembelajaran Scramble di kelas IV SD Negeri 61 Halmahera Selatan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 14 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Scramble mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pra-siklus, rata-rata nilai siswa adalah 62,14 dengan persentase ketuntasan 21,42%. Setelah tindakan siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 67,28 dengan ketuntasan 28,57%. Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 80,85 dan ketuntasan belajar sebesar 92,8%. Selain peningkatan kognitif, siswa juga menunjukkan perkembangan dalam aspek afektif dan psikomotorik melalui aktivitas belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran Scramble efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna dan interaktif.

Kata Kunci: Hasil belajar IPA, Model pembelajara Scramble

A. PENDAHULUAN

Guru merupakan seseorang yang memiliki wewenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan siswa dilingkungan sekolah ataupun di luar sekolah, baik secara kelompok ataupun individu. Guru adalah sebagai pendidik yang

profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Sehingga dalam proses belajar mengajar tugas

guru sebagai pendidik merupakan unsur utama yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya sebuah proses pembelajaran sehingga tidak bisa diabaikan begitu saja, menurut (Dasor et al., 2021).

Jadi, menurut undang-undang di atas adalah suatu proses pembelajaran yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran yang didukung dengan sumber belajar seperti buku ataupun sumber belajar yang lain.

Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang mengalami kesulitan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran belum memenuhi standar proses sesuai dengan yang diharapkan. Salah satunya kesulitan tersebut terjadi di SD Negeri 61 Halmahera Selatan. Di sekolah tersebut memiliki beberapa kendala salah satunya adalah minimnya sarana dan prasarana yang dimiliki Sekolah dasar, sehingga guru tidak bisa maksimal dalam memfasilitasi pembelajaran di kelas. Adanya kendala tersebut menimbulkan minimnya hasil belajar siswa yang masih terbelang dibawah standart minimal.

Adanya permasalahan tersebut membuat guru lebih berpikir keras dalam mencari inovasi dan pembaruan untuk mengembangkan potensi mengajarnya. Seiring perkembangan zaman dan teknologi yang canggih guru memang selalu dituntut

untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada, yaitu dengan munculnya ide-ide baru dalam proses belajar mengajar melalui penggunaan metode pembelajaran. Guru harus mampu menerapkan dan memilih metode pembelajaran yang tepat untuk menghidupkan suasana belajar di dalam kelas. Selain bertujuan untuk memberikan semangat dalam pembelajaran di kelas juga dapat menambah variasi gaya belajar siswa menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Salah satu metode pembelajaran yang cukup menarik yang bisa diterapkan di SD Negeri 61 Halmahera Selatan yaitu metode pembelajaran *Scramble*. Metode pembelajaran ini tergolong sangat aktif dan menyenangkan, apalagi diterapkan kepada siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang masih tergolong usia anak-anak yang suka dengan hal-hal permainan.

Menurut Abu Ahmad dan Joko Tri Prasetyo (2015): Metode pembelajaran adalah teknik yang dikuasai pendidik dan guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik dikelas. Metode pembelajaran merupakan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik Abdurrahman Ginting (2014). Pada hakikatnya cara sistematis untuk mengefektifkan pelaksanaan pembelajaran.

Metode pembelajaran *Scramble* adalah Model ini yang mengajak siswa mencari jawaban

terhadap suatu pertanyaan atau pasangan konsep secara kreatif dengan menyusun huruf-huruf yang telah diacak (Apriyanti, 2019). Melalui Metode pembelajaran Scramble ini terus berkembang dan digunakan dalam berbagai penelitian pendidikan hingga saat ini.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti metode pembelajaran *Scramble* cocok digunakan dalam pembelajaran IPA pada kelas IV, karena metode pembelajaran ini dapat melatih daya ingat dan keterampilan siswa dengan cara belajar sambil bermain dalam suatu kelompok. Selain itu siswa dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir dengan cara mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri dalam menjawab soal. Dalam berkelompok siswa dituntut untuk bekerja sama dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan soal dalam waktu yang telah ditentukan.

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya (Trianto, 2013).

Penerapan Scramble dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep IPA dan hasil belajar mereka dan Scramble berperan dalam

meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar dengan pendekatan permainan yang melibatkan siswa secara aktif (Annisa Azzahra 2024, Putra, Widiana, & Wibawa 2020).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bermaksud mengungkapkan suatu upaya memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 61 Halmahera Selatan. Maka penggunaan atau metode penelitian tindakan kelas (PTK) di pandang relevan dalam penelitian ini.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran di kelas sehingga didapatkan solusi dan bentuk perbaikan kualitas proses pembelajaran, maka kegiatan tersebut haruslah terlihat efisien, kreatif, efektif dan inovatif yang diyakini lebih baik dari kegiatan sebelumnya menurut, Panawi (2020).

Penelitian ini dilaksanakan ke dalam 2 siklus dengan langkah-langkah dalam setiap siklus sama, diantaranya perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, observasi, tes, dan dokumentasi.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif yaitu 1) Reduksi data adalah proses penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan, dan pengabstraksian data mentah menjadi informasikan bermakna. 2) Paparan data adalah proses penampilan data secara lebih sederhana dalam

bentuk paparan naratif, representasi tabular termasuk dalam format matriks, grafis, dan sebagainya. 3) Penyimpulan adalah proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisir tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat dan atau formula yang singkat dan padat tetapi mengandung pengertian yang luas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Scramble mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 61 Halmahera Selatan pada mata pelajaran IPA, khususnya materi "Gaya". Peningkatan hasil belajar ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa dari hasil belajar siklus I, hingga ke siklus II.

1. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pada tahap awal (pretest), hasil belajar siswa masih tergolong rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 62,14 dan hanya 21,42% siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep gaya seperti gaya pegas, gaya magnet, gaya otot, gravitasi, dan listrik.

Setelah penerapan model Scramble dalam siklus I, terdapat peningkatan nilai rata-rata menjadi 67,28 dan persentase ketuntasan meningkat menjadi 28,57%. Namun, peningkatan ini masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil refleksi, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor:

1) Siswa belum terbiasa dengan metode scramble

- 2) Guru kurang intensif membimbing kelompok.
- 3) Pengelolaan waktu diskusi belum optimal.

Kemudian pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata mencapai 80,85 dan tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 92,8%. Ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi pada siklus II, seperti pemberian instruksi yang lebih jelas, penggunaan media yang lebih konkret, dan pendampingan kelompok yang lebih intensif, berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

2. Efektivitas Model Scramble dalam Pembelajaran IPA

Model pembelajaran Scramble terbukti efektif karena memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Menggabungkan unsur permainan dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan.
- 2) Melibatkan siswa secara aktif dalam kelompok, sehingga mereka belajar melalui diskusi, kerja sama, dan saling bantu antar teman.
- 3) Melatih keterampilan berpikir kritis dan daya ingat, karena siswa ditantang untuk menyusun jawaban yang diacak dan memahami makna kata atau konsep dengan benar.
- 4) Mendorong siswa untuk belajar mandiri, karena mereka harus memahami materi untuk dapat menyusun jawaban dengan tepat.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru ke siswa, melainkan dibangun sendiri

oleh siswa melalui pengalaman belajar aktif (Piaget & Vygotsky). Pembelajaran berbasis scramble memberikan pengalaman tersebut secara nyata

3. Keterkaitan dengan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik

Model pembelajaran scramble tidak hanya berdampak pada aspek kognitif (pengetahuan), tetapi juga meningkatkan:

- 1) Aspek afektif, seperti minat, motivasi, dan antusiasme belajar siswa yang meningkat selama kegiatan.
- 2) Aspek psikomotorik, karena siswa aktif memanipulasi kartu soal dan jawaban, serta melakukan aktivitas fisik kecil seperti bergerak, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kelompok.

Ini menunjukkan bahwa model scramble mendukung pendekatan pembelajaran yang holistik, sebagaimana dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka dan model pembelajaran berdiferensiasi, yaitu memperhatikan kebutuhan belajar setiap siswa secara menyeluruh

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 61 Halmahera Selatan, dapat ditarik kesimpulan yaitu Penerapan model pembelajaran Scramble dalam pembelajaran IPA pada materi "Gaya" dapat dilaksanakan secara efektif. Guru mampu mengelola kelas, membimbing siswa, dan memfasilitasi kegiatan kelompok dengan lebih terarah, sehingga siswa terlibat aktif dalam

proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk bekerja sama serta berdiskusi. Dan Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran Scramble. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 67,28 pada Siklus I menjadi 80,85 pada Siklus II, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 28,57% menjadi 92,8%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Scramble efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep gaya serta memotivasi siswa untuk belajar aktif. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Scramble terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA kelas IV SD Negeri 61 Halmahera Selatan.

REFERENSI

- Abdul Hamid, 2007, "Teori Belajar Dan Pembelajaran", cetakan kedua, Medan. Aris Shoimin. 2017. "68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum". Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Abdul Majid khon, 2013, "Hadits Tarbawi dan hadist-hadist Sekolah dan Madrasah", Jakarta, Prenamedia Group.
- Anisatun, Siti Nafi'ah. 2018. *Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnarni, 2014, "dasar-dasar pendidikan MIPA" (Medan, Universitas Muslim Nusantara).

- Barus, 2009, "Fisika 1", Jakarta, Balai Pustaka.
- Bukhari Umar, 2012, *Hadist Tarbawi*, Jakarta: Amzah.
- Boriri, A., & Suhud, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengucapkan Bunyi Konsonan Bahasa Indonesia Menggunakan Permainan Lagu pada Anak Usia 3-4 Tahun PAUD Hininga Moi Desa Wooi Kec. Obi Timur. *JURNAL PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(2), 68-78
- Candra Wijaya, dkk, 2013, "penelitian tindakan kelas", (Bandung, Cipta Pustaka Media Perintis.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1991, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah Dkk, 2012 "Menjadi Peneliti PTK yang Profesional", Jakarta, Bumi aksara.
- Hasbullah, 2006, "Dasar-dasar ilmu pendidikan", Jakarta, PT Raja Grafindo Persada
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iliyun Falikha, "penerapan model pembelajaran scramble berbasis eksperimen untuk meningkatkan pemahaman konsep gaya dan gerak benda", *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol 4, No. 6, ISSN 2354-614X.
- Imas Kurniasih. dkk. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Irwan, S., Djais, I., & Boriri, A. (2019). Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Narasi dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Kota Ternate. *JURNAL PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 1(2), 1-9.
- Indra Jaya, 2017, *Evaluasi Pembelajaran*". Medan Perdana Publusing. Istrani. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Martina Pujiastuti, 2007, "Mengenal gaya dan energi", Jakarta, anggota IKAPI. Mardianto. 2012, *Psikologi Pendidikan*. Meda: Perdana Publising.
- Miftahul Huda, 2017, "Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran", Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Rosdiana, 2015, "Dasar-dasar pendidikan", (Medan, Gema Ihsani,).
- Permendikbud RI No. 21 Tahun 2016. *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putri, R. R. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 112-120.
- Rizki Rahma Putri, 2017, "pengaruh pembelajara kooperatif tipe scramble untuk meningkatkan aktivtas dan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah manusia di SMPN 1 Pasie raja Aceh Selatan".
- Salim, dkk, (2012), "Metode Penelitian", Medan, Cita Pustaka Media. Serway Jewett, 2009, "Fisika", Jakarta, Salemba teknika.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Samad, S., & Boriri, A. (2022). NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM NASKAH SOAL MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP NEGERI 3 KOTA TERNATE. *KOHERENSI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 13-25.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*.
- Trianto, 2013, "Model Pembelajaran IPA Terpadu", Jakarta, PT Bumi Aksara. Trianto, 2009, "Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif", Jakarta Bumi
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- UU Sistem Pendidikan Nasional, (UU RI No. 20 Tahun 2003). 2014. Jakarta: Sinar Grafika.
- Wina sanjaya, 2013 "Penelitian Tindakan Kelas", Jakarta, Prenadia Group.