

# MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI BERBAGAI PEKERJAAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 07 LEMITO

Wahdian Dunggio<sup>1</sup>, Evi Hulukati<sup>2</sup>, Sukarman Kamuli<sup>3</sup>  
Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo

## ABSTRACT

Wahdian Dunggio, 2020. "Increasing Interest and Student Learning Outcomes in Social Sciences Subjects in a Variety of Occupations Through the Seizure Learning Model in Class IV of Public Elementary School 07 Lemito". Thesis, Social Studies Concentration Program Postgraduate Basic Education, Gorontalo State University. Advisors (1) Prof. Dr. Evi Hulukati M.Pd, Advisor (2) Dr. Sukarman Kamuli, M.Sc.

The purpose of this research is to: To learn whether the scramble learning model can increase interest and learning outcomes in social studies class IV students at Lemito State Elementary School 07. This research uses classroom action research. The research phase consists of planning, implementing actions, observing, and reflecting. The object of the research was grade IV students of SDN 07 Lemito, Lemito District, Pohuwato Regency. Data collection techniques are: 1) observation sheets of teacher activities and student activities during the learning process and 2) tests of student learning outcomes. The research hypothesis is that if social science learning is carried out using the Scramble Learning Model, the students' interest and learning outcomes in grade IV students of SDN 07 Lemito, Lemito District, Pohuwato Regency will increase, with an indicator of maximal learning spending of 80% while for indicators of the amount of money sought is a minimum student value 75 increased from 67% to a minimum of 86%.

As a conclusion of this research are: The use of Scramble learning models can increase student learning interest in various subjects Social Studies subjects. This can be proven by an increase in each indicator of interest in learning from cycle I to cycle II. At the time of implementing the action, I only chose 56.5%. Furthermore, the indicator of interest in the first cycle only 53.5% experienced an increase in the second cycle to 83.5%, while the attention indicator in the first cycle only 56.6% increased to 83%. 80% and have met the indicators of success. The use of the struggle for learning models in social studies subjects in addition to increasing interest in learning can also improve student learning outcomes in the cognitive or knowledge domain. This is evidenced by the increase in student learning outcomes by 19%, while in the first cycle that completed learning by 67% or 10 students increased to 86% or 13 students in the second cycle.

**Keywords:** *Interest, Student Learning Outcomes, Competition for Learning Models*

## A. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 07 Lemito terletak di desa Kenari kecamatan Lemito Kabupaten Pohuwato merupakan tempat peneliti melaksanakan tugas sehari-hari sebagai guru kelas IV. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan teman

sejawat saya, di kelas IV SDN 07 Lemito memiliki dua masalah yakni masalah minat dan hasil belajar siswa utamanya pada mata pelajaran IPS.

Hal ini dibuktikan dengan perilaku siswa yang berbicara dengan teman ataupun asik sendiri dengan kegiatan yang dilakukan,

<sup>1</sup> Pascasarjana UNG

<sup>2,3</sup> Universitas Negeri Gorontalo

siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut diduga karena siswa merasa bosan dengan metode ceramah yang digunakan guru saat pembelajaran IPS berlangsung. Disamping itu minat belajar yang rendah untuk belajar IPS disebabkan oleh mata pelajaran IPS identik dengan hafalan, dan mencatat, guru juga jarang menggunakan model pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan. Minat siswa terhadap mata pelajaran IPS perlu ditingkatkan dengan cara menjelaskan dan menggunakan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan yang dikaitkan dengan bahan pelajaran yang akan dipelajari. Minat belajar siswa dapat dilihat dari 3 indikator, yaitu perhatian, ketertarikan, dan rasa senang terhadap pelajaran IPS.

Metode ceramah yang digunakan adalah guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas, kemudian siswa hanya memperhatikan buku bacaan yang menjadi panduan guru, dan diakhiri dengan penugasan di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hal ini pula yang menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan dengan memperhatikan 3 aspek yakni: a.) kompleksitas, b.) daya dukung yang terdiri atas pendidik serta sarana dan prasarana, c.) potensi siswa.

Kendala yang ditemui siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran IPS disamping materi pelajaran IPS yang kompleks, model dan metode pembelajaran yang digunakan

guru pun kurang menarik minat siswa untuk belajar. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar belum memadai atau belum mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi berbagai pekerjaan. *Scramble* merupakan sejenis permainan sehingga sesuai untuk diterapkan di Sekolah Dasar. Metode *Scramble* merupakan sebuah permainan berupa kegiatan menyusun kembali atau mengurutkan suatu struktur bahasa yang sebelumnya sudah dikacaukan untuk disusun kembali.

Diharapkan dengan model pembelajaran *Scramble* dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPS. Dengan meningkatnya minat belajar siswa secara otomatis hasil belajar siswa pun akan mencapai target KKM untuk pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 07 Lemito. Oleh sebab itu dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi berbagai pekerjaan melalui model pembelajaran *scramble* di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Lemito”

## B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah melalui model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Berbagai Pekerjaan melalui model pembelajaran *Scramble* di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Lemito?
2. Apakah melalui model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Berbagai Pekerjaan melalui model pembelajaran *Scramble* di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Lemito?

### C. CARA PEMECAHAN MASALAH

Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 07 Lemito kecamatan Lemito Kabupaten Pohuwato digunakan model pembelajaran *Scramble*. Model pembelajaran *Scramble* dapat diterapkan dengan mengikuti tahap-tahap berikut ini: (1) Guru menyajikan materi; (2) Setelah selesai menjelaskan tentang materi guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya; (3) Guru member durasi tertentu untuk pengerjaan soal; (4) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru; (5) Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa; (6) Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini baik siswa yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu; (7) Guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan

seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dikerjakan dengan benar.

### D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dan pemecahan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Lemito.
2. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Lemito.

### MANFAT PENELITIAN

#### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan mengkaji model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran *Scramble*. Dengan demikian temuan penelitian ini akan memperkaya khasanah pengetahuan di bidang model dan metode pembelajaran.

#### 2. Manfaat praktis

##### a. Sekolah

Sebagai bahan masukan untuk sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi serta masukan berharga bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui model pembelajaran *Scramble*, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan mata pelajaran lain pada umumnya.

c. Siswa

Dari penelitian ini siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga siswa menjadi lebih menguasai dan terampil dalam pembelajaran pemecahan masalah melalui model pembelajaran *scramble* sehingga hasil belajar lebih meningkat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

d. Peneliti

Sebagai bahan acuan dan informasi bagi penelitian sejenis, sehingga dapat memperkaya hasil penelitian bagi program studi pendidikan dasar.

bahwa setiap anak mempunyai minatnya sendiri-sendiri. Bahan ajar dan cara penyampaian sebisa mungkin disesuaikan dengan minat siswa. Pengajaran pun perlu memperhatikan minat dan kebutuhan siswa, sebab keduanya akan menjadi penyebab timbulnya perhatian siswa.

Mardapi (2008: 112) menggolongkan definisi minat menjadi dua yaitu definisi secara konseptual dan operasional. Definisi konseptual: minat adalah watak yang tersusun melalui pengalaman yang mendorong individu mencari objek, aktivitas, pengertian, keterampilan untuk tujuan perhatian atau penguasaan. Definisi operasional: minat adalah keingintahuan seseorang terhadap tentang keadaan suatu objek.

## 2. Hasil belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain. Belajar dapat berasal dari pengalaman, bacaan/pengetahuan, pengamatan, aktivitas fisik dan yang lainnya. Untuk membentuk individu dengan karakter dan pengetahuan yang baik maka diperlukan proses pembelajaran yang baik dan mengarah kepada hal-hal yang positif.

Menurut Witherington, (Aunurrahman 2013: 35) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan,

## KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

### TINDAKAN

#### A. KAJIAN TEORI

##### 1. Minat belajar

Minat mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan belajar siswa. Siswa yang memiliki minat pada suatu bidang tertentu, maka akan berusaha lebih keras dalam menekuni bidang tersebut dibanding siswa yang tidak memiliki minat. Seperti pendapat Syaodih (2003: 26) mengutarakan

sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian. Selanjutnya didukung oleh Whittaker (Anurrahman2013: 35), mengemukakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya.

### 3. Model pembelajaran *Scramble*

*Scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia memiliki arti perebutan, pertarungan, perjuangan. Sugiharti (2011: 49) menyatakan bahwa metode *Scramble* adalah metode pembelajaran dengan membagikan lembar kerja yang harus diisi oleh siswa. Penggunaan metode *Scramble* dengan membuat beberapa paket soal dan jawaban berupa kartu-kartu. Misalnya dalam 1 paket terdiri dari 15 kartu soal dan 20 kartu jawaban sehingga siswa dapat terpacu untuk berpikir logis dan kreatif. Penjelasan sebelumnya memiliki makna bahwa *Scramble* digunakan untuk sejenis permainan anak-anak yang merupakan latihan.

Rober Taylor (Miftahul, 2014:303) model pembelajaran *Scramble* adalah “salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kosentrasi dan kecepatan serta ketepatan berpikir siswa”. Metode ini secara tidak langsung menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam metode ini mereka tidak hanya menjawab soal, namun juga menerka

dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia dan masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi kunci permainan metode pembelajaran *Scramble*. Skor siswa diperoleh dari seberapa banyak soal yang dapat dijawab benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan.

### 4. Materi Pelajaran IPS

Bahasan materi pelajaran IPS yang diangkat terfokus pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan. Tema Berbagai Pekerjaan merupakan salah satu tema yang ada dalam daftar tema pada kurikulum 2013 semester satu. Tema Berbagai Pekerjaan memiliki 3 subtema dalam penerapannya. Subtema dari tema ini adalah (1) Berbagai jenis pekerjaan, (2) Pekerjaan di sekitarku, (3) Pekerjaan orang tuaku. Setiap subtema terdiri dari 5 Pembelajaran. Setiap pembelajaran terdiri dari beberapa mata pelajaran. Pembelajaran 1 terdiri mata pelajaran IPS, IPA, dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran 2 terdiri dari mata pelajaran matematika, PKn, dan SBDP. Pembelajaran 3 terdiri dari mata pelajaran PJOK, IPA, dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran 4 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika. Pembelajaran 5 terdiri dari mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan IPS. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan subtema 1 dan sub tema 2 dan hanya tepusat pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 5 untuk bahan penelitian. Karena pada pembelajaran 1

dan pembelajaran 5 terdapat mata pelajaran IPS.

### C. Hipotesis Tindakan

Bertitik tolak dari kerangka pemikiran yang telah di kemukakan, maka penulis mengajukan hipotesis:

1. Jika digunakan model pembelajaran *Scramble* maka minat belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Lemito Meningkat.
2. Jika digunakan model pembelajaran *Scramble* maka hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Lemito Meningkat.

### D. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila mampu mencapai kriteria yang telah ditentukan. Zainal Aqib (2009: 41) menyatakan bahwa kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa sebesar 75% sudah tergolong tinggi. Oleh karena itu, untuk mengukur keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila rata-rata persentase indikator minat belajar siswa pada lembar observasi mencapai 80%.
2. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 85% jumlah siswa kelas IV memiliki nilai minimal 75 pada mata pelajaran IPS. Hal ini berdasarkan kurikulum Sekolah Dasar Negeri 07 Lemito mengenai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS yaitu 75.

## E. METODOLOGI PENELITIAN

### A. Setting Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini berlokasi di SDN 07 Lemito di wilayah desa Kenari tepatnya berada di Kec. Lemito Kabupaten Pohuwato. Sekolah ini memiliki jumlah siswa yaitu sebanyak 97. Jumlah guru yang ada sebanyak 10 orang yang termasuk kepala sekolah dan operator sekolah

### B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif, atau disebut Classroom Action Research (CAR). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebagai upaya dalam menerapkan model pembelajaran *Scramble* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi berbagai pekerjaan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Lemito kabupaten Pohuwato.

### C. Rancangan Penelitian

Berdasarkan metode penelitian, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam, Subagyo, 2006: 87) bahwa penelitian tindakan dapat dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

### D. Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam siklus-siklus. Masing-masing siklus tersebut terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan), dan refleksi. Dalam satu siklus

kegiatan pembelajaran dilaksanakan satu sampai dua kali pembelajaran, disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang ingin dicapai. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam siklus pertama mempengaruhi kegiatan pembelajaran pada siklus selanjutnya yaitu pada siklus kedua, dan seterusnya. Refleksi hasil siklus pertama sangat menentukan rencana tindakan pada siklus yang kedua.

### E. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Lemito. Jumlah siswa yang ada di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Lemito tahun ajaran 2019/2020 berjumlah 15 siswa dengan rincian 8 laki-laki dan 7 perempuan.

### F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variable input yaitu menyangkut perlakuan yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN 07 Lemito Kabupaten Pohuwato, terkait peningkatan minat belajar siswa melalui model pembelajaran *Scramble*, sumber belajar yang digunakan, prosedur evaluasi, dan alat-alat pendukung yang digunakan.
2. Variable Proses yaitu penggunaan model pembelajaran *scramble*, merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa atau di dorong untuk melakukan kegiatan sedemikian sehingga akhirnya siswa menemukan sesuatu yang diharapkan

3. Variable output meningkatnya minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran meningkatnya.

### G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi

Teknik observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa dalam penggunaan model pembelajaran *scramble*.

2. Angket

Angket yang digunakan adalah untuk mengukur minat siswa dalam pembelajaran.

3. Teknik Tes

Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur hasil belajar IPS dalam ranah kognitif. Bentuk tes yang digunakan oleh peneliti berupa soal pilihan ganda pada pretest dan postes. Tes dapat dikatakan baik jika soal-soal yang terkandung dalam butir tes tersebut dapat mewakili isi pelajaran yang diukur.

4. Dokumentasi

Teknik ini digunakan dalam penelitian untuk mengetahui memperoleh foto peristiwa dalam kegiatan pembelajaran. Dokumen yang digunakan antara lain: perangkat pembelajaran, lembar observasi, daftar nama siswa, daftar nilai siswa. Proses pembelajaran dicatat dalam catatan lapangan dan didokumentasikan dalam bentuk foto sehingga dapat digunakan untuk membantu proses refleksi.

### H. Teknik Analisis Data

1. Analisis data kualitatif

Data yang berhasil dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan catatan lapangan dianalisis dengan menggunakan metode analisis dari Miles dan Huberman (Sugiyono, 2009: 337-345). Secara jelas analisis data terdiri dari tiga tahapan kegiatan yaitu:

b. Reduksi Data (data reduction)

Reduksi data adalah proses merangkum, memilih, dan memfokuskan data pada hal-hal yang penting, sehingga memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data.

c. Penyajian Data (data display)

Setelah dilaksanakan reduksi data, maka selanjutnya barulah dilakukan penyajian data. Penyajian data adalah proses untuk menyusun, mengorganisasikan data supaya lebih mudah untuk dipahami. Penyajian data dapat dilakukan dengan bentuk uraian singkat, bagan, tabel, dan sejenisnya.

d. Penarikan kesimpulan (conclusion drawing)

Kesimpulan dalam penelitian ini merupakan suatu temuan baru. Temuan ini juga merupakan suatu hal yang bisa dijadikan sesuatu untuk mengungkap hal yang sebelumnya masih belum jelas, sehingga jadi jelas yang bisa berupa teori, hipotesis, dan interaksi.

e. Analisis data Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk memberikan gambaran tentang peningkatan

hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dihitung persentase ketuntasan menggunakan rumus dari Zainal Aqib, dkk (2009: 41) yaitu berikut ini:

$$p = \frac{\sum \text{siswayangtuntasbelajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase

**Tabel 3.3 Konversi Hasil Pengamatan Kedalam Bentuk Kualitatif**

No	Rentang Persentase (%)	Kategori
1	76 ≤ P ≤ 100	Sangat Baik
2	55 ≤ P ≤ 75	Baik
3	40 ≤ P ≤ 54	Cukup
4	0,0 < P ≤ 39	Tidak Baik

(Arikunto, 2010: 246)

Analisis data observasi minat belajar siswa dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memberikan kriteria pemberian skor terhadap masing-masing diskriptor pada setiap indikator minat belajar siswa yang diamati.
- b. Menjumlahkan skor untuk masing-masing indikator minat belajar siswa.
- c. Mempersentasekan skor minat belajar siswa pada setiap indikator yang diamati dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

(Ngalim Purwanto, 2004: 102)

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

## F. HASIL PENELITIAN

### A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian diawali dengan kegiatan observasi awal untuk mengamati aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus. Indikator yang menjadi acuan keberhasilan dalam pelaksanaan tindakan terkait dengan peningkatan minat belajar siswa disetiap siklus adalah (a) perasaan senang, (b) ketertarikan siswa, (c) perhatian siswa. Penelitian ini diawali dengan observasi awal terhadap subjek penelitian sebagai data awal yang menjadi masalah dalam penelitian ini.

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan kepada 15 orang siswa. Pada bagian ini akan dideskripsikan tentang data minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 07 Lemito.

### G. PEMBAHASAN

Pada tindakan siklus II diperoleh hasil bahwa pada indikator Perasaan senang belajar IPS berada pada kategori selalu dan sering sebesar 86%, dan 14% pada kategori kadang-kadang dan tidak pernah. Pada indikator Keinginan yang tinggi dalam mengikuti pelajaran IPS yang berada pada kategori selalu dan sering

sebesar 73% dan 27% berada pada kategori kadang-kadang dan tidak pernah. Pada indikator Perasaan tertarik siswa terhadap pelajaran IPS yang berada pada kategori selalu dan sering sebesar 87% dan 13% pada kategori kadang-kadang dan tidak pernah. Pada indikator Belajar IPS tanpa merasa terpaksa yang berada pada kategori selalu dan sering sebesar 80% dan 20% pada kategori kadang-kadang dan tidak pernah. Pada indikator Perhatian pada saat guru menyampaikan materi pelajaran IPS yang berada pada kategori selalu dan sering sebesar 93% dan 7% pada kategori kadang-kadang dan tidak pernah. Pada indikator Usaha mengatasi kesulitan belajar yang berada pada kategori selalu dan sering sebesar 73% dan 27% pada kategori kadang-kadang dan tidak pernah. Secara keseluruhan minat belajar siswa pada siklus II, berada pada kategori selalu dan sering sebesar 82%, dan berada pada kategori kadang-kadang dan tidak pernah sebesar 18%.

Hasil belajar siswa pada tindakan pada siklus I mencapai persentase 67% dan pada tindakan siklus II mengalami peningkatan sebesar 86%. Dengan demikian indikator keberhasilan telah tercapai sesuai kriteria yang ditetapkan, dan sebesar 14% (2 orang) yang belum mencapai kriteria nilai yang ditetapkan ditindak lanjuti dengan kegiatan remedial.

## H. PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS tema Berbagai Pekerjaan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dalam setiap indikator minat belajar dari siklus I ke siklus II. Pada pelaksanaan tindakan siklus I indikator perasaan senang (partisipasi) hanya berkisar 56,5% meningkat menjadi 79,5%. Selanjutnya pada indikator rasa tertarik pada siklus I hanya 53,5% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,5%, sedangkan pada indikator perhatian yang pada siklus I hanya 56,6% meningkat menjadi 83%. Hal ini berarti keseluruhan indikator minat belajar siswa lebih dari 80% dan telah memenuhi indikator keberhasilan.
2. Penggunaan model pembelajaran *Scramble* pada mata pelajaran IPS selain dapat meningkatkan minat belajar juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif atau pengetahuan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 19%, dimana pada siklus I yang tuntas belajar sebesar 67% atau 10 orang siswa meningkat menjadi 86% atau 13 orang siswa pada tindakan siklus II.

### B. Saran

Dalam rangka meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Scramble* maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru khususnya pengajar mata pelajaran IPS agar dapat menggunakan model pembelajaran *Scramble* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
2. Disarankan untuk guru agar dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Disarankan kepada siswa hendaknya aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan berusaha meningkatkan minat belajar khususnya dalam pembelajaran IPS sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal sesuai tujuan yang ingin dicapai oleh sekolah.
4. Kepada peneliti lainnya, disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk menentukan faktor-faktor lain yang dapat mendukung peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

### I. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aris Shoimin. (2014). 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Baharuddin. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budinuryanto, J. dkk. (1997). *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Dadan Djuanda. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Jogjakarta: Mitra Cendikia Press.
- Dwi Okta Anggraini (2008). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 3 Sewon pada Mata Pelajaran IPS melalui Metode Penilaian Instan (Instan Assessment)*. Diakses dari [www.digilibuny.ac.id](http://www.digilibuny.ac.id) tanggal 22 Juli 2019 pukul 17.05 WITA.
- Fatikhatul Jannah. (2010). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas X-4 dalam Belajar Bahasa Arab*. Diakses dari [www.digilib.uinsuka.ac.id](http://www.digilib.uinsuka.ac.id) tanggal 22 Juli 2019 pukul 12:37 WITA
- Giarti, I. (2012). *Penerapan Strategi Scramble untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika (PTK Pada Siswa Di Kelas VII Semester Genap SMP N 2 Banyudono)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Miftahul Huda. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Najati, C. S. (2015). *Upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis melalui penggunaan model pembelajaran Scramble pada siswa kelas ii sd brajan, tamantirto kasihan bantul tahun pelajaran 2014/2015*. Jurnal PGSD Indonesia, 1(2).
- Nana Sudjana. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Nana Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Pipit Sugiharti. (2011). "Penggunaan Metode Scramble pada pembelajaran fisika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" Jurnal Pendidikan Penabur-Nomor 16/Tahun ke-10/Juni 2011. ([http://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+penggunaan+metode+Scramble&hl=en&as\\_sdt=0,5](http://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+penggunaan+metode+Scramble&hl=en&as_sdt=0,5)). Jakarta Barat: BPK Penabur.
- Rachmawati, S., Muchtar, I., & Shaleh, U. H. (2014). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Mata Pelajaran Pkn Materi Pokok Demokrasi Melalui Penerapan Model pembelajaran Scramble di SD Negeri Kademangan 1 Bondowoso*. Jurnal Edukasi, 1(1), 10-14.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soeparno. (1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: PT Intan Pariwara
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Bhari Djamarah. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Yudrik Jahja. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.