

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE* TIPE *SCRAMBLE*  
UNTUK MENUNTASKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SD  
NEGERI 41 KOTA LUBUKLINGGAU**Tri Wahyulita Sari<sup>1</sup> Armi Yuneti<sup>2</sup> Eka Lokaria<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari

[triwahyulita02@gmail.com](mailto:triwahyulita02@gmail.com), [armiyuneti@gmail.com](mailto:armiyuneti@gmail.com), [ekalokaria87@gmail.com](mailto:ekalokaria87@gmail.com)**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Tipe Scramble* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada kelas IV.a SD Negeri 41 Kota Lubuklinggau. Metode Penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, dan tes. Teknik analisis data mempunyai nilai rata-rata pada pre-test 40,68 dan post-test 83,24, simpangan baku yang terdapat pada pre-test sebesar 12,78, sedangkan post-test sebesar 9,08, terdapat uji normalitas pada penelitian ini dengan data pre test 2,3932 ( $t_{hitung}$ ) 11,07 ( $t_{tabel}$ ) dan post test 3,2746 ( $t_{hitung}$ ) 11,07 ( $t_{tabel}$ ) sehingga dapat dinyatakan dengan  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , uji hipotesis dalam penelitian ini menyatakan post test  $t_{hitung}$  (7,86) dan  $t_{tabel}$  (1,708) sehingga dapat dinyatakan bahwa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$   $H_a$  diterima. Hasil dari penelitian diperoleh dengan nilai rata-rata pada pre test 40,68 meningkat menjadi 83,24 pada post test. Simpulan dari penelitian ini bahwa model pembelajaran *Cooperative Tipe Scramble* signifikan tuntas dengan presentase siswa yang tuntas sebesar 92,00%.

*Kata Kunci:* *Cooperative, Scramble, Hasil Belajar, IPA.*

**ABSTRACT**

*The research aims to determine the completeness of student learning outcomes through the application of the Scramble Type Cooperative learning model in Natural Sciences (IPA) in grade IV.a of SD Negeri 41 Lubuklinggau City. The research method used is quantitative. The population and sample in this study amounted to 25 students. The data collection techniques used are in the form of interviews, observations, and tests. The data analysis technique had an average value of 40.68 in the pre-test and 83.24 in the post-test, the standard deviation in the pre-test was 12.78, while the post-test was 9.08, there was a normality test in this study with pre-test data of 2,3932 ( $t_{count}$ ) 11,07 ( $t_{table}$ ) and post test 3.2746 ( $t_{count}$ ) 11.07 ( $t_{table}$ ) so that it can be stated by  $t_{count} \leq t_{table}$ , the hypothesis test in this study states the post test  $t_{count}$  (7.86) and  $t_{table}$  (1.708) so that it can be stated that  $t_{count} \geq t_{table}$   $H_a$  received. The results of the study were obtained with an average score of 40.68 in the pre test increasing to 83.24 in the post test. The conclusion of this study is that the Scramble Type Cooperative learning model is significantly complete with a complete percentage of students of 92.00%.*

*Keywords:* *Cooperative, Scramble, learning outcomes, IPA.*

## PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.

IPA merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah (Trianto, 2016:136).

Berhubungan dengan tanggung jawab profesional pengajar dalam prosesi pembelajaran terutama dikurikulum 2013, maka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran

setiap guru dituntut untuk selalu menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan program pembelajaran yang akan berlangsung, serta pendidik dituntut untuk mampu berpikir kreatif dalam menyampaikan suatu materi, salah satunya pada mata pelajaran IPA. Ketika siswa belajar IPA diharapkan siswa akan dapat berpikir kritis, logis, analisis dan siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi pada halaman dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 05 Februari 2024 dengan bapak Jaka Murdana, S.Pd yaitu wali kelas IV.A di SD Negeri 41 Lubuklinggau, terdapat permasalahan yaitu kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, guru pernah menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) namun siswa kurang tertarik pada model pembelajaran tersebut, sehingga guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar Penilaian Tengah Semester siswa kelas IV semester ganjil tahun 2023/2024 bahwa hasil belajar siswa kelas IV.A pada

pembelajaran IPA belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah sedangkan hasil belajar siswa kelas IV.B sudah mencapai KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) pelajaran IPA yang ditentukan adalah 72.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada pada SD Negeri 41 Lubuklinggai, maka penulis menggunakan model pembelajaran Cooperative Tipe Scramble agar dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan, mendorong keberanian dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sesuai dengan gaya belajar siswa.

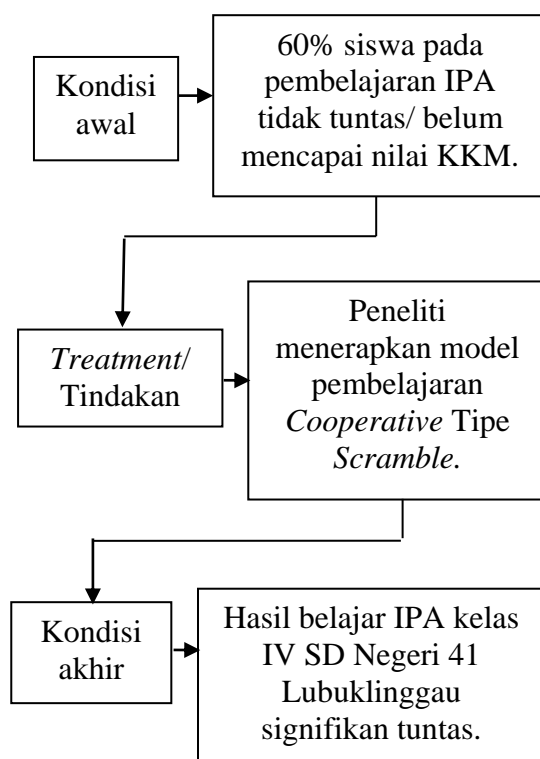
Model pembelajaran *Scramble* menurut Shoimin, (2017:166) merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada proses belajar dalam kelompok, dalam model pembelajaran ini guru akan membantu siswa menemukan dan saling berinteraksi antara satu sama lain. Model *Scramble* adalah model berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraph. Pembelajaran kooperatif metode *Scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan pada latihan soal berupa

permainan yang dikerjakan secara berkelompok.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah dengan menerapkan model pembelajaran Cooperative Tipe *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

**Gambar dan Tabel**

Kerangka berfikir



**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian kuantitatif yang digunakan untuk meneliti penerapan model pembelajaran Cooperative Tipe *Scramble* terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi*

*Experimental Design*, yang merupakan pengembangan dari desain eksperimen asli yang sulit diterapkan.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan oleh peneliti berbentuk eksperimen semu dengan kategori *pre-test* dan *pos-test group*.

Dalam penelitian ini terdiri dari dua variable yaitu variable bebas dan terkait. Model pembelajaran Cooperative Tipe Scramble sebagai variable bebas dan hasil belajar siswa sebagai variable terkait.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk soal pilihan ganda, tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menerapkan model pembelajaran Cooperative Tipe Scramble.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### a. Data Tes Awal (*pre-test*)

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan pada tanggal 04 Juni 2024 dikelas IV, *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal pada hasil belajar siswa dalam materi Kayanya Negeriku sebelum diberikan perlakuan, soal yang

di gunakan dalam *pre-test* berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 18 soal.

#### Rekapitulasi Data Hasil *pre-test*

No	Kategori	Ket
1	Nilai rata-rata	40,68
2	Simpangan baku	12,78
3	Nilai terendah	22
4	Nilai tertinggi	67
5	Rentang nilai	45
6	Jumlah siswa yang tidak tuntas	25
7	Jumlah siswa yang tuntas	0

Berdasarkan data pre test diperoleh bahwa seluruh siswa mendapat nilai kurang dari 72 atau tidak ada siswa yang tuntas, nilai yang tertinggi yaitu, 67 dan yang terendah 22. Dengan nilai rata-rata nilai secara keseluruhan sebesar 40,68 simpangan baku 12,78. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa termasuk kategori belum tuntas. Hal ini di karenakan siswa belum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran Cooperative Tipe Scramble.

#### b. Data Tes Akhir (*Post-test*)

*Post-test* dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 07 Juni 2024 yang diikuti 25 siswa di kelas yang telah ditentukan sebagai sampel yaitu kelas IV SD Negeri 41 Lubuklinggau. Soal *post-test* yang digunakan

berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 18 butir soal.

**Rekapitulasi Data Hasil *Post-test***

No	Kategori	Ket
1	Nilai rata-rata	83,24
2	Simpangan baku	9,08
3	Nilai terendah	67
4	Nilai tertinggi	100
5	Rentang nilai	33
6	Jumlah siswa yang tidak tuntas	2
7	Jumlah siswa yang tuntas	23

Dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 72 atau yang tuntas yaitu 23 siswa dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa keseluruhan sebesar 83,24 dan simpangan baku 9,08 nilai tertinggi post-test yaitu 100 dan nilai terendah 67 dengan rentang nilai 33. Jadi, secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil kemampuan akhir siswa setelah penerapan model pembelajaran Cooperative Tipe Scramble termasuk kategori tuntas.

Hasil yang didapatkan dari kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) yang telah dilakukan, bisa dikatakan mengalami peningkatan yang rata-rata kemampuan awal hanya 40,68 sedangkan kemampuan akhir rata-rata nilai siswa 83,24.

**c. Uji Normalitas Data**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui kenormalan data, digunakan uji normalitas data dengan uji kecocokan  $\chi^2$  (*Chi kuadrat*).

**Hasil Uji Normalitas Data Tes**

Kelas	$\chi^2$ hitung	Dk	$\chi^2$ tabel	Simpulan
<i>Pre-test</i>	2,3932	5	11,07	Normal
<i>Post-test</i>	3,2746	5	11,07	Normal

Dapat dilihat bahwa data *Post-test* lebih kecil dari pada  $\chi^2$  tabel ( $\chi^2$  hitung  $\leq$   $\chi^2$  tabel ). Dengan demikian data *Post-test* berdistribusi normal pada taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$ .

**d. Pengujian Hipotesis (Uji-t)**

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar kognitif pada masing-masing siswa.

**Hasil Uji Hipotesis Data *Post-test***

Tes	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
<i>Post-test</i>	7,86	1,708	$t_{hitung} > t_{tabel}$ $H_a$ diterima

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dapat diperoleh  $t_{hitung} = 7,86$ . Selanjutnya membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada daftar distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = (5\%)$  diperoleh  $t_{tabel} = 1,708$ . Kriteria

pengujiannya jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis di atas diperoleh  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $7,86 \geq 1,708$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan kata lain hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya.

## PEMBAHASAN

penelitian ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan yaitu dengan rincian satu kali tes uji coba soal, satu kali pertemuan untuk tes kemampuan awal (*pre-test*), 2 kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu kali pertemuan di akhir (*post-test*).

Pada tanggal 27 Mei 2024 yang mana tujuannya untuk mengetahui kualitas dari setiap butir soal yang akan digunakan oleh peneliti. Uji coba yang akan dilakukan yaitu siswa diberikan soal sebanyak 20 butir soal pilihan ganda, sesudah uji coba instrument dilaksanakan kemudian diperoleh data yang menyatakan bahwa soal yang valid adalah 18 soal. Maka 18 soal yang akan digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian sebagai *post-test* dan *pre-test*.

*pre-test* dilakukan pada tanggal 04 Juni 2024 dengan materi Kayanya Negeriku. Dengan analisis data *pre-test*, nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 40,68.

Pertemuan pertama pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 05 Juni 2024. Peneliti menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *scramble* dimana pada model pembelajaran ini siswa melakukan proses pembelajaran sambil bermain untuk menarik perhatian awal siswa pada materi yang disampaikan oleh peneliti.

Pada pertemuan kedua proses pembelajaran di lakukan pada tanggal 06 Juni 2024, seperti pada pembelajaran sebelumnya, peneliti memberikan pembelajaran *cooperative* tipe *scramble*, dimana pada pembelajaran ini memanfaatkan permainan dan pembelajaran dalam kelompok agar siswa lebih aktif dalam menyelesaikan kartu soal yang diberikan oleh peneliti.

Pelaksanaan *post-test* pada tanggal 07 Juni 2024, *post-test* diberikan pada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran. *post-test* digunakan untuk mengukur atau mengetahui hasil

belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *cooperative tipe scramble*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil nilai rata-rata, nilai rata-rata pada pre-test 40,68 meningkat menjadi 83,24 pada pos-test dimana hasil meningkat sebesar 34,56. Sedangkan pada perhitungan uji-t diperoleh bawah thitung = 5,23 > ttabel = 1,70 sehingga terbukti bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  di tolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 41 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *Cooperative Tipe Scramble* signifikan tuntas. Rata-rata nilai yaitu 83,24 dan presentase siswa yang tuntas sebesar 92,00%.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Muhammad, Evi Chamalah, & Oktarina Puspita Wardani. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Depdiknas RI. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Fatimah, & Ratna Dwi Kartika Sari. 2018. "Strategi Belajar dan Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. DOI: <https://doi.org/10.24853/pl.1.2.108-113>
- Fikri, H., & Madona, A. S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudera Biru.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hidayat, Rahmat, & Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Nurdyansyah, N. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Oktavia, Linda, Tri Juli Hanjani, & Asep Sukenda Egok. 2022. "Penerapan Model Contextual Teaching and Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas IV SD." *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 5(2), 261–269. DOI: <https://doi.org/10.33603/ejpe.v7i2.1970>
- Pane, Aprida, & Muhammad Darwis Dasopang. 2017. "Belajar dan Pembelajaran." *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Sari, R. N., Mandasari, N., & Yuneti, A. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team

Achievement Divisions)  
Berbantuan Media Pop Up  
Book terhadap Hasil Belajar  
IPS Kelas V SD Negeri 6  
Muara Rupit.” *Jurnal Ilmiah  
Pendidikan*, 13(2), 151–162.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model  
Pembelajaran Inovatif dalam  
Kurikulum 2013*. Maguwoharjo:  
Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif, dan  
R&D*. Bandung: Alfabeta.