

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Pemilik Kebenaran, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Karena atas taqdir-Nyalah penyusun dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul: *“Pengaruh Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon”*, dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1 untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak bimbingan, pengarahan, bantuan dan peranan berharga dari berbagai pihak, yang menyebabkan penulis merasa sangat berhutang budi kepada mereka. Karena itu, seraya memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, dengan segala ketulusan hati penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang tinggi.

Terutama ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada :

- 1) Bapak Drs. H. A. Basuni, Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
- 2) Bapak H. Oman Fathurohman, M.A., Rektor Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.
- 3) Bapak Drs. Sulaiman, M.M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.
- 4) Bapak Hajjin Maburur, M.S.I dan Dr. Dian Widianari, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan membimbing penyusunan skripsi ini dengan sabar dan penuh perhatian.
- 5) Bapak Nur Sobaka, S.Pd.I Kepala Sekolah MI Hidayatul Mubtadiin Desa Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon yang telah bersedia memberikan ijin dan fasilitas selama penyusun melakukan penelitian.

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapat limpahan balasan dari Allah SWT. Akhirnya penyusun skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Cirebon, Desember 2018

Penyusun

DAFTAR ISI

COVER	
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teoretik	10
B. Hasil Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel	36
D. Jenis dan Sumber Data.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Variabel, Indikator dan Skala Pengukuran.....	39

G. Teknik Analisis Data.....	39
H. Jadwal Penelitian.....	46
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	48
B. Penerapan Metode <i>Scramble</i>	49
C. Hasil Belajar Metode <i>Scramble</i>	54
D. Pengaruh Penggunaan Metode <i>Scramble</i>	57
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	67
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

- 3.1 Tabel Penafsiran Angket
- 3.2 Tabel Konversi Skor Angket
- 3.3 Tabel Penolong Untuk Menghitung Korelasi PPM
- 3.4 Tabel Jadwal Penelitian
- 4.1 Tabel Taraf Penguasaan Kemampuan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Scramble*
- 4.2 Tabel Nilai Hasil Belajar Kemampuan Pembelajaran IPS Sebelum Menggunakan Metode *Scramble*
- 4.3 Tabel Nilai Hasil Belajar Kemampuan Pembelajaran IPS Tahap Awal Menggunakan Metode *Scramble*
- 4.4 Tabel Nilai Hasil Belajar Kemampuan Pembelajaran IPS Tahap Akhir Menggunakan Metode *Scramble*
- 4.5 Tabel Hasil Perhitungan Validitas Butir Angket Metode *Scramble*
- 4.6 Tabel Skor Pernyataan Metode *Scramble*
- 4.7 Tabel Skor Hasil Belajar
- 4.8 Tabel Analisis Tentang Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Di Kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin

DAFTAR BAGAN

2.1 Gambar Bagan Kerangka Berpikir

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pendewasaan yang terjadi akibat pembiasaan pola asuh yang ditanamkan, mendewasakan anak dan berlangsung terus menerus. Jadi pendidikan anak merupakan pijakan bagi seseorang untuk mencapai proses pembiasaan alam kehidupan sehari-hari baik itu dalam lingkungan keluarga maupun sekolah dan unsur-unsur yang saling berhubungan yang dapat mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan yang ditunjukkan dengan hasil belajar yang memuaskan.

Hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu; keefektifan, efisiensi dan daya tarik. Maka hasil belajar merupakan pencerminan dari kesuksesan atau ketercapaian tujuan belajar yang tertuang dalam proses pembelajaran yang standar isinya telah ditentukan oleh pemerintah, maka pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pemerintah merumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik, sehingga penerapan pendidikan harus diselenggarakan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan UU No 20/ 2003. Sebagai timbal baliknya pembelajaran secara sistematis diajarkan kepada siswa agar terciptalah manusia yang cerdas, terampil, dan berkualitas.

Perbuatan mendidik diarahkan pada pencapaian tujuan sekarang dan yang akan datang, untuk kepentingan dirinya dan masyarakat. Dan Allah akan meninggikan derajat orang – orang yang berilmu.

Pendidikan IPS merupakan suatu mata pelajaran yang perlu diajarkan di sekolah dasar, dengan harapan agar siswa mampu menjadi warg negara yang baik dan memiliki kepedulian sosial. Sejumlah aktifitas dalam pembelajaran IPS di kelas yang melibatkan siswa agar mereka memiliki kepekaan sosial melalui pendidikan seni, drama, musik, bahkan olahraga.”²

¹ Pasal 3 UU Sisdiknas RI No 20/ 2003.

² Jarolimek and Parker, *Pendidikan IPS* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 179.

Usaha yang dilakukan agar hasil belajar maksimal yaitu dengan memperhatikan cara mengajar yang benar. Guru harus memiliki keterampilan mengajar, mengelola tahapan pembelajaran, memanfaatkan metode, menggunakan media dan mengalokasikan waktu.³ Maka guru harus mempunyai kompetensi agar pembelajaran dalam kelas menjadi lebih efektif sehingga hasil belajar bisa maksimal dan dapat melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah di tentukan sekolah.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon terdapat masalah yang timbul berkaitan dengan Pembelajaran pada Kelas IV, keaktifan siswa masih kurang, hal ini tercermin dari interaksi guru dengan siswa yang belum maksimal karena guru dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional yang kurang menstimulus siswa untuk berpendapat di ruangan kelas, baik itu guru dengan siswa, siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dilakukan guru merupakan pembelajaran konvensional yang meminta siswa untuk belajar sendiri tanpa bimbingan dari guru. Siswa pada proses pembelajaran menjadikan guru sebagai tokoh sentral, artinya sumber belajar hanya terdapat pada ceramah guru, guru dengan metode konvensional memberikan doktrin mata pelajaran dengan sedikit variasi belajar, terkadang dalam pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran kelompok, tetapi tidak maksimal dalam interaksi siswa dengan guru, guru

³ Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 12.

hanya memberikan tugas kelompok tanpa adanya arahan atau bimbingan baik secara kelompok maupun individu, hal ini memberikan efek kurangnya variasi pembelajaran sehingga siswa menjadi malas untuk memperhatikan pembelajaran.

Temuan masalah yang telah disebutkan di atas maka akibat yang tampak yaitu pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dan kurang dari KKM kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon. Dari permasalahan yang timbul di MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon maka perlu solusi yang sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif. Guru sebagai fasilitator yang memegang kunci keberhasilan tujuan pembelajaran, Guru bertindak sebagai “kemudi”, guru dianggap paling dominan, dan guru dipandang sebagai orang yang paling mengetahui.⁴

Berdasarkan masalah yang ada pada siswa Kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon, maka guru hendaknya memilih metode pembelajaran yang tepat, memberikan penyajian mata pelajaran yang menarik, membuat siswa aktif dalam suasana kelompok yang bertujuan adanya interaksi sosial antara guru dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru, namun berpusat pada siswa. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya.⁵ Selain itu memperhatikan pendekatan yang mampu menstimulus setiap siswa dalam mengaitkan mata pelajaran dengan

⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 12.

⁵ Suprijono, 13.

kehidupan sehari-hari karena pada hakekatnya mata pelajaran IPS berhubungan dengan kehidupan manusia secara umum, yang tidak bisa lepas dari kehidupan bersosialisasi dengan masyarakat.

Proses pembelajaran yang baik diperlukan metode yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Dengan demikian pemilihan metode yang tepat dan efektif sangat diperlukan. Walaupun metode merupakan salah satu faktor saja dalam menjangkau keberhasilan pembelajaran namun menjadi sangat penting dan menjadi salah satu strategi dalam proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif.

Metode yang ingin peneliti lakukan penelitiannya yaitu metode *scramble*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu guru melakukan pembelajaran yang relatif mudah dipahami siswa, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dalam situasi yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Scramble berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. metode pembelajaran *scramble* yaitu metode pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep.⁶

⁶ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi* (Bandung: Rafika Aditama, 2011), 84.

Unsur lain dalam pembelajaran adalah pendekatan pembelajaran yang juga mempunyai arti yang cukup penting kaitannya dengan strategi dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah komponen umum dari suatu mata pelajaran dan prosedur pembelajaran yang akan digunakan bersama-sama dalam menangani permasalahan pembelajaran yang ada.⁷

Membuat metode pembelajaran lebih efektif lagi maka peneliti menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan prosedur pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik memahami makna bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan dengan konteks kehidupan mereka sendiri dalam lingkungan sosial dan budaya masyarakat.⁸

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan siswa masih kurang memahami pembelajaran mata pelajaran IPS karena siswa banyak yang tidak sesuai gaya belajarnya, dan metode pembelajaran yang digunakan. Jadi penulis dapat memilih penggunaan metode *scramble* untuk dijadikan satu metode yang inovatif untuk digunakan mengembangkan konsep siswa dan melatih siswa dalam mata pelajaran IPS, dan penulis memilih metode tersebut untuk diteliti karena kesimpulam sementara cukup bermanfaat serta berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon, yaitu membuat siswa aktif maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode

⁷ Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN*, 3.

⁸ Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*, 81.

Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya beberapa hasil belajar IPS siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Proses pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional.
3. Siswa masih pasif dalam kegiatan pembelajaran IPS karena hanya mengandalkan hasil pelajaran temannya ketika diadakan diskusi kelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu tingkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang terbilang rendah disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang tepat di dalam kelas. Untuk itu dalam mendekati permasalahan, peneliti melakukan upaya penyelesaian masalah dengan menerapkan metode *scramble* dan berdasarkan permasalahan tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “*Apakah Metode Scramble dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon*”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa baik penerapan metode *scramble* pada mata pelajaran IPS di kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon?
2. Seberapa baik hasil belajar siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon pada mata pelajaran IPS?
3. Seberapa kuat pengaruh penggunaan metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui seberapa baik metode *scramble* pada mata pelajaran IPS di kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon pada mata pelajaran IPS.
3. Untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon.

F. Kegunaan Penelitian

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini, diantara lain:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teori penelitian ini berguna untuk mengembangkan wawasan terutama dalam hal pengembangan metode belajar di sekolah yang lebih inovatif dan kreatif.

2. Kegunaan Praktis

- a. Memberikan dampak positif pada siswa agar lebih bersemangat dalam belajar pelajaran IPS.
- b. Memberikan salah satu alternatif pembelajaran aktif kepada guru khususnya guru pelajaran IPS sehingga metode *scramble* ini dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.
- c. Bagi masyarakat yang mempunyai perhatian terhadap dunia pendidikan diharapkan dapat membangkitkan kesadaran mereka untuk ikut serta dalam mewujudkan pendidikan.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini adalah bagian dari pengabdian yang dapat dijadikan refleksi untuk terus mencari dan mengembangkan inovasi dalam hal pembelajaran menuju hasil yang lebih baik.

BAB II

LANDASAN TEORI.

A. Deskripsi Teoretik

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar meliputi perubahan terjadi secara teratur, perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.¹

Belajar adalah suatu perilaku dari sipembelajar yang menghasilkan respon yang lebih baik, sebaliknya pada saat ia tidak belajar maka responnya menurun.² Belajar adalah seperangkat proses kognitif sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Belajar terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar.

¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Putra Cipta, 2010), 2.

² Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Putra Cipta, 2009), 8.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dan pengetahuan seseorang menjadi lebih baik secara keseluruhan yang didukung faktor pengalaman dan lingkungan.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang.³ Hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Hasil belajar merupakan pecerminan dari proses pembelajaran yang meliputi aspek sikap, kognitif dan motorik seperti pendapat Briggs mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 5 kategori ,yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh pembelajar setelah menerima pengalaman belajarnya.

Maka untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal perlu adanya interaksi antara guru dan siswa secara maksimal dan penggunaan model pembelajaran yang bervariasi karena pada

³ Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 6.

dasarnya menurut hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari pelatihan.

Hasil belajar⁴ dapat berupa: (1). Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. (2). Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. (3). Strategi Kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. (4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud gerak jasmani. (5). Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dicapai bagi siswa Kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon berupa kemampuan kognitif, afektif, psikomotor yang berhubungan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

c. Prinsip belajar

Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Belajar dapat dipandang sebagai hasil, bila guru memandang bentuk terakhir dari berbagai pengalaman interaksi edukatif. Belajar dapat dipandang sebagai proses, bila guru memandang apa yang terjadi selama siswa

⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 5–6.

menjalani pengalaman-pengalaman edukatif. Dalam kegiatan belajar terdapat prinsip-prinsip belajar.

Prinsip-prinsip belajar antara lain: *Pertama*, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri⁵: (1). Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari. (2). Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya. (3). Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup. (4). Positif atau berakumulasi. (5). Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan. (6). Permanen atau tetap. (7). Bertujuan dan terarah. (8). Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Prinsip-prinsip belajar⁶ tersebut yaitu:

1) Perhatian dan Motivasi

Perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Menurut Dimiyati perhatian dalam pelajaran akan timbul

⁵ Suprijono, 4.

⁶ Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran*, 48–49.

pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya.

Apabila bahan pelajaran dirasa sebagai sesuatu yang dibutuhkan, diperlukan untuk belajar lebih lanjut akan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari akan membangkitkan motivasi untuk belajar. Apabila perhatian ini tidak ada maka siswa perlu dibangkitkan perhatiannya. Disamping perhatian motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar.

Motivasi mempunyai kaitan erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang studi tersebut.

2) Keaktifan

Anak mempunyai dorongan berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak dapat dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak dapat dilimpahkan kepada orang lain. Belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari siswa sendiri. Guru sekedar pembimbing dan pengarah.

3) Keterlibatan langsung / Berpengalaman

Belajar yang paling benar adalah belajar melalui pengalaman langsung. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

4) Pengulangan

Prinsip belajar yang menekankan perlunya pengulangan. Menurut teori ini belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri dari daya pengamat, menangkap, mengingat, menghayal merasakan, berfikir dan sebagainya. Dengan melakukan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang. Seperti halnya pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengulangan

2. Metode *Scramble*

Scramble termasuk salah satu metode pembelajaran. Berhasilnya suatu pembelajaran tentu terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi, diantaranya metode pembelajaran. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai pembahasan tentang metode pembelajaran.

Pada kegiatan belajar mengajar dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru. Berikut pembahasan mengenai metode pembelajaran.

a. Metode Pembelajaran

Penjelasan mengenai metode pembelajaran akan dibahas di bawah ini secara bertahap diawali dengan definisi, syarat-syarat, faktor-faktor, ciri-ciri, tujuan, hingga macam-macam dari metode pembelajaran, pembahasan tersebut adalah sebagai berikut:

1). Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsung pembelajaran. Dalam pemilihan metode apa yang tepat, guru harus melihat situasi dan kondisi siswa serta materi yang diajarkan. Metode pembelajaran adalah cara yang umum untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik atau mempraktikkan teori yang telah dipelajari dalam rangka mencapai tujuan.

Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memulai pelaksanaan suatu kegiatan penilaian guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Metode pembelajaran ialah sebuah cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda. Hal itu berarti pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai.⁷

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang utuh dan bersistem dalam menyajikan materi pelajaran. Metode pembelajaran dilakukan secara teratur dan bertahap dengan cara yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan tertentu di bawah kondisi yang berbeda.

⁷ Sangidu, *Metode Penelitian Sastra, Pendekatan Teorim Metode Dan Kiat* (Yogyakarta: UGM Press, 2004), 14.

2). Syarat-syarat Metode Pembelajaran

Bagian ini menjelaskan ada beberapa syarat-syarat yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan guru saat akan menggunakan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Metode yang dipergunakan harus dapat membangkitkan motif, minat atau gairah belajar siswa.
- b) Metode yang digunakan dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut seperti melakukan inovasi dan eksplorasi.
- c) Metode yang digunakan harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
- d) Metode yang digunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.

3). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dapat digunakan secara baik jika kita mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pelaksanaan metode pembelajaran, dan berikut faktor-faktor yang mempengaruhinya⁸ yaitu:

- a) Tujuan yang berbeda-beda dari mata pelajaran masing-masing;
- b) Perbedaan latar belakang dan kemampuan anak didik;
- c) Situasi dan kondisi, dimana proses pembelajaran berlangsung, termasuk jenis lembaga pendidikan dan faktor geografis yang berbeda-beda; dan

⁸ Zuhairini, *Matode Khusus Pendidikan Agama* (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), 80.

- d) Tersedianya fasilitas pengajaran yang berbeda-beda, baik secara kuantitas maupun secara kualitas.

4). Ciri-Ciri Metode Pembelajaran

Banyak metode yang bisa dipilih oleh seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu setiap guru yang akan mengajar diharapkan untuk memilih metode yang baik. Karena baik tidaknya suatu metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar terletak pada ketepatan memilih suatu metode sesuai dengan tuntutan proses belajar mengajar.

Adapun ciri-ciri metode yang baik untuk proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a) Bersifat luwes, fleksibel dan memiliki daya yang sesuai dengan watak murid dan materi.
- b) Bersifat fungsional dalam menyatukan teori dengan praktik dan mengantarkan murid pada kemampuan praktis.
- c) Tidak mereduksi materi, bahkan sebaiknya mengembangkan materi.
- d) Memberikan keleluasaan pada murid untuk menyatukan pendapat.
- e) Mampu menempatkan guru dalam posisi yang tepat, terhormat dalam keseluruhan proses pembelajaran.

5). Tujuan Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran memiliki tujuan-tujuan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Tujuan penggunaan metode pembelajaran⁹ sebagai berikut:

- a) Menjelaskan pengertian tiap-tiap metode mengajar yang dibahas;
- b) Menerangkan tujuan yang dicanangkan dari penggunaan setiap metode mengajar;
- c) Mengungkapkan relative penggunaan tiap-tiap metode mengajar dalam pengajaran;
- d) Menyebutkan berbagai kekuatan dan keterbatasan tiap-tiap penggunaan metode mengajar;
- e) Menjelaskan prosedur penggunaan tiap-tiap metode dalam pengajaran; dan
- f) Merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tiap-tiap metode mengajar.

6). Macam-Macam Metode Pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan oleh pendidik, maka perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar. Berikut macam-macam metode pembelajaran.

- a) Metode Ceramah
- b) Metode Diskusi
- c) Metode Demonstrasi
- d) Metode *Example Non Example*
- e) Metode *Cooperative Script*

⁹ Sumantri, Mulyani, and Johar Permana, *Strategi Belajar Meengajar* (Bandung: CV. Maulana, 2001), 116.

- f) Metode *Jigsaw*
- g) Metode *Role Playing*
- h) Metode *Mind Mapping*
- i) Metode *Scramble*

b. Metode *Scramble*

1) Model Pembelajaran Kooperatif

Sebelum membahas pengertian dari metode *scramble* perlu diketahui dahulu yang dimaksud dengan model pembelajaran yaitu sebuah rencana atau pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran dan memberi petunjuk pada pengejar di kelas dalam setting pengajaran ataupun lainnya.¹⁰ Model pembelajaran itu adalah sebuah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan – bahan pengajaran dan membimbing di kelas atau yang lainnya.¹¹

Pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran terstruktur yang sama – sama berfungsi untuk mengembangkan isi pembelajaran secara khusus, seperti praktik perilaku sosial. Di dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk bisa berkomunikasi dengan baik di dalam kelompoknya dan di luar kelompoknya.¹²

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan di dalam penerapan model pembelajaran kooperatif adalah metode

¹⁰ Dahlan MD, *Model Model Mengajar* (Bandung: CV. Diponegoro, 1984), 21.

¹¹ Susilana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan Dan Penilaian* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2006), 139.

¹² Hammoud et al., *Fremdsprache Deutsch Kooperatives Lernen* (Munchen: Heuber, 2009), 6.

scramble. Atau dengan kata lain metode *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang terdapat di dalam model pembelajaran kooperatif.

2) Pengertian Metode *Scramble*

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. Metode *scramble* merupakan metode pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal.

Metode *scramble* adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara mengembirakan.¹³ *Scramble* biasanya dipakai untuk jenis permainan anak – anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosa kata.

3) Macam – Macam Bentuk Metode *Scramble*

Sesuai dengan sifat jawabannya *scramble* terdiri atas bermacam – macam bentuk¹⁴ yaitu:

- a) *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata – kata dan huruf – huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna.

¹³ Bahri Djamarah and Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Putra Cipta, 2006), 134.

¹⁴ “Model Pembelajaran Scramble,” 2018, <http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-scramble.html>.

Contohnya :

- 1) Alpjera = pelajar
- 2) Ktarsurt = struktur

b) *Scramble* kalimat: yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata – kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar.

Contohnya :

Komme – Ich – aus – Bandung = Ich komme aus Bandung
(dalam pelajaran bahasa Jerman)

c) *Scramble* Wacana: yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat – kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis, bermakna.

Contoh :

- 1) Mandi wajib
- 2) Masa haid paling sedikit satu hari paling lama dua minggu
- 3) Adalah mandi yang di lakukan
- 4) Bila seorang wanita telah selesai keluar haid

susunan kalimat menjadi wacana adalah (a), (c), (d), (b).

4) Langkah – langkah Metode *Scramble*

Metode *Scramble* merupakan pembelajaran kooperatif. Dan seperti juga model pembelajaran kooperatif lainnya, siswa yang terlibat dalam metode *scramble* ini dikelompokkan secara acak berdasarkan tingkat kemampuan, jika memungkinkan anggota

kelompok berdasarkan pertimbangan ras, budaya, suku, jenis kelamin.

Adapun langkah – langkah Metode Scramble yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:¹⁵

- a) Guru menyiapkan sebuah wacana, kemudian keluarkan kalimat – kalimat yang terdapat dalam wacana tersebut ke dalam kartu – kartu kalimat.
 - b) Guru membuat kartu soal beserta kartu jawaban yang diacak nomornya sesuai materi bahan ajar teks yang telah dibagikan sebelumnya dan membagikan kartu soal tersebut.
 - c) Siswa dalam kelompok masing – masing mengerjakan soal dan mencari jawaban yang cocok, sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa.
 - d) Siswa diharuskan dapat menyusun kata jawaban yang telah tersedia dalam waktu yang telah ditentukan.
 - e) Setelah selesai mengerjakan soal, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan dilakukan pemeriksaan.
- 5) Kelebihan dan Kelemahan Metode *Scramble*
- a) Kelebihan Metode Scramble¹⁶
 1. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama diantara anggota kelompoknya, setiap anggota

¹⁵ Bahri Djamarah, *op. cit.*, h. 90-91.

¹⁶ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovativ* (Jakarta: Mas Media Buana Pustaka, 2009), 76.

kelompok akan dikenai evaluasi, setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan setiap anggota kelompok akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif, setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu dikelompok diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.

2. Metode pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stress atau tertekan.
3. Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, metode scramble juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
4. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mngesankan dan sulit untuk dilupakan.
5. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba – lomba untuk maju.

b) Kekurangan Metode *Scramble*¹⁷

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.

¹⁷ *Ibid*, h. 78

- 2) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
 - 3) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit di implementasikan oleh guru.
 - 4) Metode permainan ini seperti biasanya menimbulkan kegaduhan. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.
- c) Manfaat Penggunaan Metode Scramble
1. Bagi Peserta Didik :
 - a. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengingat istilah akan berkurang bebannya.
 - b. Peserta didik lebih termotivasi untuk belajar
 - c. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan bersosialisasi
 2. Bagi Guru
 - a. Mendapatkan pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran.
 - b. Sebagai motivasi meningkatkan keterampilan untuk memilih strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik.
 - c. Guru dapat semakin menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan tapi tetap serius.

3. Pembelajaran IPS

a. Definisi Pembelajaran IPS

IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di Sekolah Dasar. IPS itu Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji segala aspek sosial yang ada dalam masyarakat. Berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dalam kehidupannya”.¹⁸

IPS adalah ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah”.¹⁹

IPS merupakan cabang ilmu sosial dan ilmunya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan untuk dijadikan program pelajaran pada tingkat persekolahan”.²⁰

“Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu – ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang – cabang ilmu – ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya)”.²¹

¹⁸ Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep Dan Aplikasi* (Bandung: Alfabeta, 2011), 19.

¹⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prendra Media, 2013), 137.

²⁰ Sapriya, *Pembelajaran Dan Evaluasi Hasil Belajar IPS* (Bandung: Bumi Aksara, 2006), 7.

²¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 171.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah penyederhanaan dan perubahan dari berbagai ilmu – ilmu sosial yang mempelajari tentang hubungan timbal balik antara manusia dengan lingkungannya.

b. Tujuan IPS

Tujuan merupakan segala sesuatu yang hendak dicapai. Tujuan dari pembelajaran IPS adalah agar siswa memiliki kepekaan terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif dalam menyikapi lingkungan sekitarnya, serta keterampilan dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari – hari baik yang terjadi pada dirinya maupun di lingkungan sekitar.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi, mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep – konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai – nilai sosial dan kemanusiaan.

4. Memiliki kemampuan berkomunikasi bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.²²

Tujuan utama IPS sebagaimana tercantum dalam Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tingkat SD / MI adalah untuk mengarahkan siswa agar menjadi warga negara yang baik. Secara terperinci, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep – konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai – nilai sosial dalam kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu, pengembangan intelektual siswa, pengembangan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi”.²³

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Terkait dengan penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dijalankan oleh peneliti, maka penelitian yang relevan tersebut

²² Permendiknas No. 22 Tahun 2006

²³ Sapiya, *Pembelajaran Dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*, 5.

sebagaimana penelitian yang telah dilakukan terlebih dahulu adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian oleh Azizah Himawati, Endang Sri Markamah, Hartono (2017) dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar” , penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri di Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2016 / 2017. Dalam penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas IV yang jumlahnya 28 siswa dan dihasilkan kesimpulan bahwa dari hasil pelaksanaan tindakan di peroleh data jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 berdasarkan evaluasi: a) siklus I, sebanyak 16 siswa atau sekitar 59%, b) siklus II, sebanyak 20 siswa atau sekitar 76%, c) siklus III, sebanyak 25 siswa atau sekitar 89%. Penggunaan model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan pembelajaran IPS, terbukti dengan susunan kelas yang menyenangkan serta antusias siswa belajar dengan model pembelajaran *Scramble* menyebabkan proses pembelajaran meningkat dan hasil evaluasi siswa juga meningkat.

Kedua, penelitian oleh Sri Handayani, Rena Lestari, Dahlia (2015) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 2 Satu Atap Kepenuhan Hulu Tahun Pembelajaran 2014/2015”, dengan materi keanekaragaman makhluk hidup.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan kelas kontrol dengan kelas eksperimen, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Satu Atap Kepenuhan Hulu Tahun Pembelajaran 2014 / 2015.

Bagi Guru, penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode *Scramble* sebagai salah satu alternatif pembelajaran agar penalaran siswa terhadap materi pembelajaran lebih baik. Hendaknya guru menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik menyenangkan sehingga kemampuan siswa akan tergali dan lebih kreatif. Dan bagi sekolah, guru menunjang pembelajaran ke arah yang lebih baik, sehingga hendaknya mengusahakan dan menyediakan sarana pendukung kegiatan pembelajaran seperti penyediaan alat peraga yang memadai.

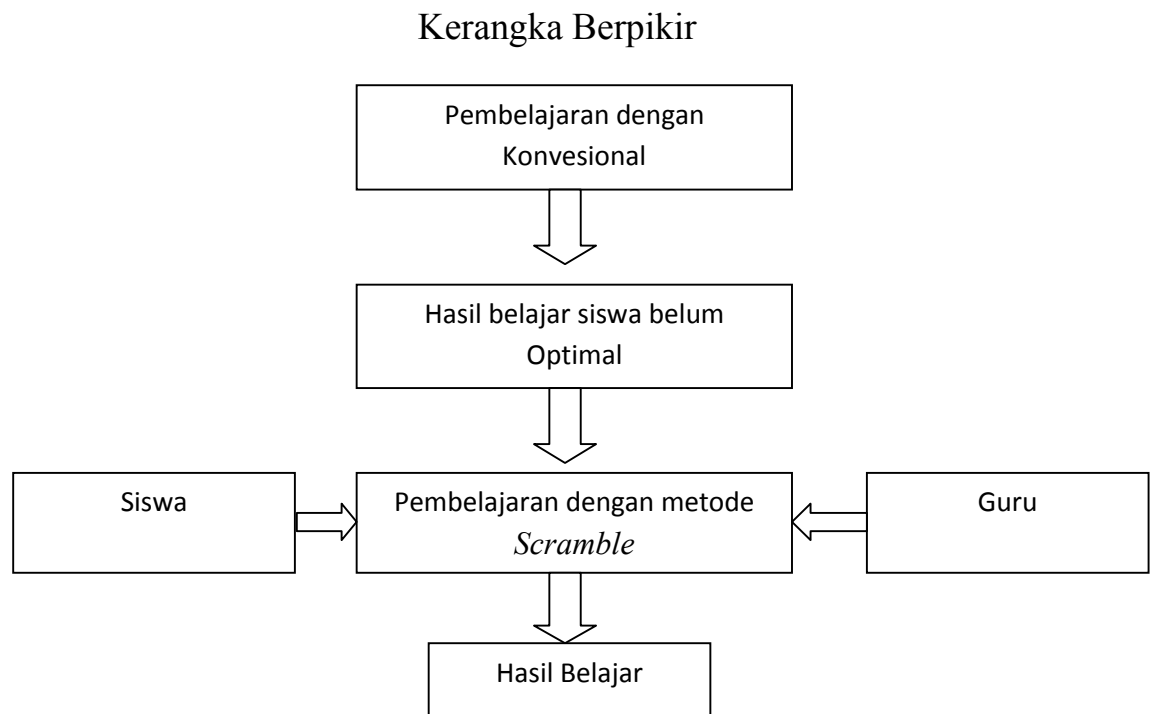
C. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan. Salah satu kegiatan tersebut adalah penyampaian materi pembelajaran. Pembelajaran mata pelajaran IPS di MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru menyampaikan materi dengan ceramah sehingga hasil belajar siswa belum optimal.

Penerapan metode *Scramble* pada proses pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Scramble* adalah

sebuah metode yang mengharuskan siswa menemukan konsep materi secara aktif, kreatif, efektif, interaktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

Metode *scramble* memberikan kemudahan dalam menganalisis materi pelajaran karena siswa diajak untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar kartu soal dan jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Jadi, dapat disimpulkan model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang menyediakan kartu soal dan kartu jawaban yang diacak nomornya yang dapat memudahkan siswa dalam mencari jawaban dan mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut, serta dapat mendorong siswa untuk dapat memecahkan masalah dengan cepat sesuai dengan sifat jawabannya. Sehingga dalam proses pembelajarannya siswa akan antusias dan senang. Berdasarkan teori di atas, maka kerangka berpikir dari penelitian ini dapat digambarkan seperti sebagai berikut:



Gambar 2.1

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara tentang jawaban penelitian yang harus diuji kebenarannya. Hipotesis menjadi asumsi dasar dari prediksi awal penelitian tentang apa yang akan diteliti atau dikaji. Hipotesis penelitian dinyatakan dalam kalimat proposional yang demi kepentingan pengujian statistik harus dirumuskan pula dalam bentuk hipotesis statistik.²⁴

Dari pengertian di atas dapat diambil pengertian bahwa hipotesis merupakan anggapan yang mungkin benar dengan alasan atau menguatkan pendapat meskipun belum dibuktikan kebenarannya. Hipotesis akan

²⁴ Casta, *Dasar Dasar Statistika Pendidikan* (Cirebon: STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2012), 40.

ditolak jika ternyata salah dan akan diterima apabila fakta – fakta membenarkannya.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penulis mengemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon pada mata pelajaran IPS.

H0: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari metode pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon pada mata pelajaran IPS.

BAB III METODE PENELITIAN

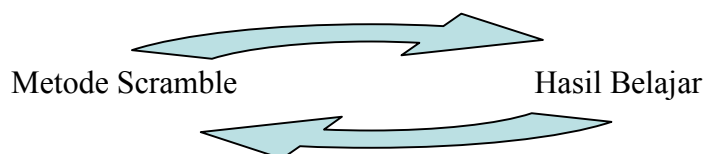
A. Desain dan Jenis Penelitian

1. Desain Penelitian

Rancangan atau desain penelitian dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu : penelitian eksploratif, penelitian deskriptif dan penelitian ekplanatori. Penelitian eksploratif adalah jenis penelitian yang berusaha mencari ide-ide atau hubungan-hubungan yang baru. Sedangkan penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan menguraikan sifat-sifat atau karakteristik dari suatu fenomena tertentu.

Penelitian ini termasuk penelitian eksplanatori, yaitu penelitian yang bertujuan menganalisis hubungan-hubungan antara satu variabel dengan variabel lain atau bagaimana suatu mempengaruhi variabel lain. Penelitian eksplanatori adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menganalisis hubungan-hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya atau bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel lainnya.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa metode *scramble* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS .



H_0 : Metode *scramble* tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS.

H_1 : Metode *scramble* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan model hubungan kausal sebagaimana dijelaskan di atas, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan disain noneksperimen. Jadi peneliti tidak mengadakan perlakuan terhadap subjek penelitian melainkan mengkaji fakta-fakta yang telah terjadi dan dialami oleh subjek penelitian.

Artinya manipulasi terhadap variabel penelitian tidak dilakukan, namun hanya menggali fakta-fakta dari peristiwa yang telah terjadi dengan menggunakan angket yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang merefleksikan persepsi responden terhadap variabel yang diteliti.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu dan menggunakan pengumpulan data dengan instrument penelitian yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian pada MI Hidayatul Mubtadiin Desa Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon Provinsi Jawa Barat.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian pada bulan September sampai dengan bulan Desember 2018

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu kumpulan yang menyeluruh dari suatu obyek yang merupakan perhatian peneliti.¹ Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.² Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³ Jadi populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin yang berjumlah 15 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.⁴ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi

¹ Ronny Kountur, *Metodologi Penelitian Untuk Penyusunan Skripsi Dan Tesis* (Jakarta: PPM, 2007), 145.

² S Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Putra Cipta, 2002), 130.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 80.

⁴ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, 131.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 81.

digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.⁶

Ukuran dalam pengambilan sampel yang dianjurkan adalah apabila jumlah subyek kurang dari 100 orang, lebih baik jumlah tersebut diambil semua, sehingga penelitiannya menjadi penelitian populasi, selanjutnya apabila jumlah subyek besar atau lebih dari 100 orang maka dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.⁷ Berdasarkan pendapat di atas, maka pengambilan sampel pada penelitian ini, peneliti mengambil seluruh jumlah dari populasi yaitu 15 siswa kelas IV.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Terdapat dua jenis data penelitian yaitu data primer dan data sekunder. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang berasal dari sumber aslinya yang diperoleh langsung dari obyek yang diteliti yaitu siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin.

⁶ Sugiyono, 85.

⁷ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, 134.

Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui daftar pertanyaan, yang merupakan alat untuk mengumpulkan data berupa kuesioner, yang terdiri dari pertanyaan tentang identitas responden dan tentang variabel yang diteliti.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya. Data ini diperoleh melalui instrumen penelitian yang berupa dokumen-dokumen yang diperoleh dari siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin.

2. Sumber Data

Sumber data adalah dari data primer dan data sekunder tersebut yang akan diperoleh dari obyek yang diteliti yaitu dokumen-dokumen dan siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah melalui metode survey, yaitu merupakan metode pengumpulan data primer yang menggunakan pertanyaan tertulis. Survey dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan pertanyaan tertulis berupa penyebaran kuesioner kepada responden.

F. Variabel, Indikator dan Skala Pengukuran

No	Variabel	Indikator	Skala Pengukuran
1.	Metode <i>Scramble</i>	Terbuka Keinginan berprestasi Dapat menyelesaikan dengan baik Berjalan dengan lancar	Likert dengan skala 1 s/d 3 3=B 2=C 1=K
2.	Hasil Belajar	Peningkatan nilai hasil belajar	Likert dengan skala 45 s/d 100 80-100=SB 70-79=B 56-69=C 45-55=SK

Keterangan :

SB: Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Untuk melakukan pengolahan data hasil penelitian di Kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS dengan menggunakan analisa sebagai berikut:

a. Analisis Skor Ideal

Analisis kriteria skor ideal pun digunakan untuk mengkuaitatifkan data kuantitatif suatu variabel. Analisis kriteria skor idel ini dapat digunakan untuk membuat kesimpulan sederhana dari keadaan suatu variabel dan untuk mengetahui status variabel X terhadap variabel Y.

$X_{ideal} + Z (Sd \text{ Ideal})$

Dengan konversi rumus:

$X \geq X_{id} + 0,61s_d$	adalah tinggi/kuat/baik
$X_{id} - 0,61s_d < X < X_{id} + 0,61s_d$	adalah cukup/ sedang
$X \leq X_{id} - 0,61s_d$	adalah kurang/rendah

Dengan ketentuan:

X_{id} : $\frac{1}{2}$ skor maksimal

S_d : $\frac{1}{3} X_{id}$

b. Analisis Persentase

Analisis presentase dilakukan untuk menentukan ‘status’ suatu data kuantitatif untuk dikonervikan menjadi data kualitatif.

Setiap item angket dianalisis dengan analisis persentase, begitu juga rekap hasil analisisnya dilakukan dengan analisis persentase untuk menentukan status variabel X yaitu penerapan metode pembelajaran *Scramble*. Dan analisis persentase ini dilakukan untuk menganalisis tiap butir angket. Dengan Rumus yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \text{ atau } P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Hasil skor angket kemudian dikonversikan dengan skala persentase sebagai berikut:

Tabel 3.1
Penafsiran Angket⁸

Persentase	Penafsiran
100%	Seluruhnya
90% - 99%	Hampir seluruhnya
60% - 89%	Sebagian besar
51% - 59%	Lebih dari setengahnya
50%	Setengahnya
40% - 49%	Hampir setengahnya
10% - 39%	Sebagian kecil
1% - 9%	Sedikit sekali
0%	Tidak ada sama sekali

Hasil skor angket kemudian dikonversikan dengan skala persentase:

Tabel 3.2
Konverensi Skor Angket⁹

Persentase	Keterangan
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup Baik
55% - 59%	Kurang Baik
<54%	Kurang Sekali

⁸ Barnawi et al., *Pedoman Penulisan Skripsi* (Cirebon: Biro Penerbitan IAI Bunga Bangsa Cirebon, 2018), 48.

⁹ Barnawi et al., 48.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial sebagai sarana untuk membantu peneliti dalam melakukan analisis data dengan melakukan pengujian terhadap hipotesis penelitian yang diajukan oleh peneliti. Analisis statistik inferensial ini terdiri dari:

1) Membuat Hipotesis dalam Kalimat

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris dengan alat uji yang ada. Hipotesis dalam penelitian pengaruh di MI Hidayatul Mubtadiin desa Guwa Lor adalah:

(H_a): Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di MI Hidayatul Mubtadiin desa Guwa Lor.

(H₀): Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di MI Hidayatul Mubtadiin desa Guwa Lor.

2) Membuat Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik ialah hipotesis operasional yang diterjemahkan kedalam bentuk angka-angka statistik sesuai dengan alat ukur yang dipilih oleh peneliti.

$$H_a: r \neq 0$$

$$H_o: r = 0$$

3) Membuat Tabel Penolong

Menurut Casta (2012 : 60) “Jika data yang tersaji belum berupa tabel distribusi, maka data yang terkumpul kemudian dibuat menjadi tabel Distribusi Frekuensi”. Selanjutnya adalah mencari rata-rata (\bar{x}) dengan membuat tabel penolong seperti di bawah ini:

Tabel 3.3
Tabel Penolong Untuk Menghitung Korelasi PPM

No Resp	X	Y	X ²	Y ²	XY
1					
2					
3					
Dst					
Statistik	$\sum X =$	$\sum Y =$	$\sum X^2 =$	$\sum Y^2 =$	$\sum XY =$

4) Melakukan Analisis Statistik Inferensial

Untuk melakukan Analisis korelasi PPM sekurang-kurangnya membutuhkan prasyarat analisis, yaitu bersekala interval atau ratio, data terpilih secara acak, data yang dihubungkan mempunyai pasangan yang sama dari subjek yang sama, data berdistribusi normal, dan data yang dihubungkan berpola linear.

Oleh karena itu Prasyarat analisis untuk uji PPM adalah sebagai berikut:

a) Mengubah Skor Mentah Menjadi Skor Baku

Rumus¹⁰:

$$T_1 = 50 + 10 \frac{(X_1 - X)}{X}$$

b) Uji Normalitas Distribusi Data

Rumus¹¹:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

c) Uji Linearitas Data

Rumus¹²:

$$F_{hitung} = \frac{RJKrc}{RJKrE}$$

(Casta, 2012:70)

d) Uji Korelasi

Rumus¹³:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Di mana:

r: Analisis Statistik Inferensial (Product Moment)

x: Variabel bebas (Model pembelajaran *Scramble*)

y: Variabel Terikat (Hasil Belajar)

n: Banyaknya Sampel

\sum : Jumlah Keseluruhan

¹⁰ Casta, *Dasar Dasar Statistika Pendidikan*, 38.

¹¹ Casta, 55.

¹² Casta, 70.

¹³ Casta, 75.

5) Menentukan Hasil Analisis.¹⁴

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Di mana:

KD: Koefisien Determinan

r : Nilai Responden

6) Pengujian Hipotesis

Pada penelitian korelasi pengujian hipotesis dilanjutkan dengan penghitungan Uji t untuk pengujian signifikansi dengan rumus dan kaidah pengujian seperti dijelaskan dibawah ini¹⁵:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Di mana:

t_{hitung} : Pengujian Signifikansi

r : Nilai Responden

n : Banyaknya Sampel

- Kaidah Pengujian:

Dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n-2$

Jika $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$, maka tolak H_0 artinya signifikan

Jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$, maka terima H_0 artinya tidak signifikan

¹⁴ Casta, 76.

¹⁵ Casta, 76.

Jika dk tidak ditemukan pada tabel Distribusi t Student, maka perlu dilakukan pencarian dengan interpolasi, rumusnya adalah sebagai berikut:

$$c = c_0 + \frac{n(n-1)x^2}{(B_1 - B_0)} \cdot (B - B_0)$$

Di mana:

- C = Nilai t-tabel yang dicari
- C1 = Nilai t-tabel pada akhir nilai yang sudah ada
- Co = Nilai t-tabel pada awal nilai yang sudah ada
- B = Nilai dk yang dicari
- Bo = Nilai dk pada awal nilai yang sudah ada
- B1 = Nilai dk pada akhir nilai yang sudah ada

H. Jadwal Penelitian

Tabel 3.4
Jadwal Penelitian

Kegiatan	September				Oktober				Nopember				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan judul	■	■																		
Menyusun proposal			■	■																
Konsultasi dan bimbingan					■	■	■	■												
Waktu Penelitian					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Pelaksanaan pengambilan data									■	■										
Penyusunan Bab I – III									■	■										
Bimbingan Bab I – III											■	■								
Penyusunan Bab IV – V													■	■						
Bimbingan Bab IV													■	■						

Kegiatan	September				Oktober				Nopember				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
- V																				
Revisi Hasil Bimbingan																				
Penyusunan																				
Persetujuan Ujian																				

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil di kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini berlangsung 35 jam jangka waktu 3 bulan dari tanggal 20 September hingga 20 Nopember 2018.

Pada kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin terdiri dari 15 orang siswa, yang terdiri dari 5 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan. Di kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin ini guru yang mengajar mata pelajaran IPS adalah Fadilah, S.Pd

Hasil diskusi peneliti dengan guru adalah bahwa kemampuan pemahaman siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin pada pelajaran IPS memang kurang. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar IPS berdasarkan pengalaman yang diperoleh sebelum penelitian dimulai. Di samping itu, diketahui pula bahwa guru dalam bidang pembelajaran tidak pernah melakukan atau menggunakan metode *scramble* dalam kegiatan pembelajaran IPS.

Perolehan data dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan survei angket untuk mengetahui dan menjawab hipotesa awal. Pada tahap penelitian ini yang menjadi obyek penelitian pada saat pengamatan adalah proses pembelajaran, kondisi siswa dan hasil belajar yang dicapai siswa sebelum dan setelah menggunakan metode *scrimble*.

B. Penerapan Metode *Scramble* Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon.

Pelaksanaan pengamatan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* dilakukan setelah perencanaan selesai dipersiapkan. yaitu: Pada kegiatan awal masuk kelas, guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, kemudian menjelaskan tentang metode *scramble*. Setelah siswa menerima informasi tentang proses pembelajaran dengan menggunakan metode *scramble* dan tujuan kegiatan pembelajaran dengan metode *scramble*, Guru mempersilakan siswa untuk bertanya metode *scramble* kemudian guru menjawab pertanyaan tersebut. Kegiatan ini berlangsung selama lima belas menit.

Kegiatan inti berlangsung selama empat puluh lima menit. Guru melatih siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* mulai dengan cara memahami wacana dengan baik, melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* dengan konsentrasi yang penuh. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan wacana yang dibaca dengan waktu yang telah ditetapkan. Pada kegiatan ini guru juga memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat membaca agar mencapai pemahaman yang baik.

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan penutup yang berlangsung selama lima belas menit. Siswa mengumpulkan hasil tes membaca, guru memberikan penguatan kepada siswa tentang pembelajaran IPS dengan menggunakan metode

scramble kemudian guru menutup pelajaran dengan do'a bersama-sama dan diakhiri oleh guru dengan mengucapkan salam.

Setelah tahapan pengamatan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble*, tahapan berikutnya adalah tahapan observasi atau tahapan pengamatan. Pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan format observasi yang telah disusun dan melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran.

Pada proses pembelajaran berlangsung, peneliti yang bertindak sebagai observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan dan kegiatan yang terjadi, baik pada siswa maupun guru dalam penyampaian materi di kelas. Pengamatan dilakukan sesuai dengan format yang disediakan. Pengamatan dilakukan sesuai dengan format yang disediakan. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble*.

Aspek yang diamati pada guru adalah sebagai berikut: (1) Guru mengecek kehadiran siswa, (2) Guru melakukan apersepsi, (3) Guru memberikan motivasi, (4) Guru menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, (5) Guru menjelaskan langkah-langkah PBM, (6) Guru menjelaskan cara pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble*, (7) Guru memberikan latihan membaca, (8) Guru mengamati dan membantu siswa

dalam latihan membaca, (9) Guru melakukan pengembangan materi pelajaran. (10) Guru melaksanakan tes, dan (11) Guru menyimpulkan tentang materi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble*. Adapun aspek yang diamati pada siswa adalah: (1) Antusias siswa dalam mengikuti KBM, (2) Keaktifan siswa dalam bertanya, (3) Keaktifan siswa saat latihan, dan (4) Keaktifan siswa dalam melaksanakan tes.

Pelaksanaan pengamatan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* ini dihadiri oleh 15 orang siswa. Hasil observasi aktivitas siswa dalam PBM selama penelitian mendapatkan nilai rata-rata baik. Hasil observasi aktivitas guru dalam PBM pada penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru tergolong kategori sangat baik.

Kegiatan terakhir yang dilakukan peneliti adalah melakukan refleksi terhadap pengamatan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* yang telah dilakukan dengan melibatkan guru yang mengajar dan siswa. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode *scramble* pada tahap awal menunjukkan bahwa penggunaan metode ini belum dapat dilaksanakan secara optimal.

Ini terlihat dari hasil tes pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* siswa yang belum mencapai target nilai yang sudah ditentukan oleh peneliti. Rata-rata kemampuan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin adalah

61,33. Lihat tabel 4.2 Rata-rata kemampuan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* tahap 2 siswa adalah 81,73. dapat dilihat secara lengkap pada tabel 4.3. Rata- rata kemampuan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* pada tahap ke 3 adalah 82,73 dapat dilihat pada tabel 4.4. Hasil tes pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* dapat dilihat pada halaman 63.

Pada tiap pelaksanaan tersebut terdapat kelemahan-kelemahan yaitu siswa kurang konsentrasi dalam membaca dan menjawab pertanyaan. Dikarenakan ada beberapa siswa yang terlambat saat masuk ke ruangan jam pelajaran tes dimulai. Kemudian guru belum menjelaskan kepada siswa manfaat pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble*. Wacana yang diberikan lebih dari 40 kata, sehingga membuat siswa agak sulit memahami soal dengan cepat. Tidak ada media yang digunakan oleh guru. Guru hanya menulis materi pelajaran di papan tulis. Namun secara keseluruhan kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar. Hal ini di tunjukkan dengan keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Pada tahap ini, indikator keberhasilan penelitian sebesar 80% dapat dicapai. Tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* berada dalam kategori sangat baik. Karena berada pada rata-rata 85,2 %. Kemampuan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* lebih jauh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
 Taraf Penguasaan Kemampuan Pembelajaran IPS
 dengan menggunakan metode *scramble*

Taraf pemahaman Kemampuan (%)	Rentang Nilai	Kategori
80 - 100%	80 - 100	Sangat baik
70 - 79%	70 - 79	Baik
56 - 69%	56 - 69	Cukup
45 - 55%	45 - 55	Kurang
0 - 44%	0 - 44	Sangat kurang

Pelaksanaan penelitian ini dihadiri 15 orang siswa, siswa yang memperoleh nilai 80-100 adalah 12 orang (67,47%), siswa yang memperoleh nilai 70-79 adalah 3 orang (15,27%), siswa yang memperoleh nilai 56-69 tidak ada (00,00%), dan siswa yang memperoleh nilai 45-55 adalah tidak ada (00,00%). Secara keseluruhan kemampuan siswa di dalam pelajaran IPS nilai rata-ratanya adalah 82,73 (82,73%).

Dari hasil pengamatan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* Pada Siswa Kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin diperoleh nilai rata-rata 82,73 dengan kategori sangat baik maka secara keseluruhan hasil pencapaian belajarnya sudah dinyatakan tuntas sesuai dengan indikator keberhasilan kriteria ketuntasan minimal yaitu 75.

C. Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon Pada Mata Pelajaran IPS

1. Hasil Belajar Sebelum Menggunakan Metode *Scramble*

Tabel 4.2
Nilai Hasil Belajar Kemampuan Pembelajaran IPS
sebelum menggunakan metode *scramble*

No	Nama Siswa	Nilai	%	Keterangan
1	Aprilia Natasya	60	60%	Cukup
2	Aisah	60	60%	Cukup
3	Andika	60	60%	Cukup
4	Difa Asifah	60	60%	Cukup
5	Jihan	60	60%	Cukup
6	Kiki	70	70%	Cukup
7	Linda	60	60%	Cukup
8	Moh. Agus Arifin	70	70%	Cukup
9	Magfiroh	60	60%	Cukup
10	Putri Ilmi Amaliyah	70	70%	Cukup
11	Reza Adiyanto	60	60%	Cukup
12	Rojani	60	60%	Cukup
13	Sindi Sistiarani	60	60%	Cukup
14	Sugiarti	60	60%	Cukup
15	Zahrotus Syifa	50	50%	Kurang
Jumlah		920		
Rata-rata		61,33		

Tes hasil belajar IPS sebelum dikenalkan metode *scramble* pada Kamis, 30 Agustus 2018 diperoleh nilai rentang 80-100 tidak ada (00,00%), rentang nilai 70-79 ada 3 orang (14,00%), rentang nilai 56-69 ada 11 orang (48,67%), dan rentang nilai 45-55 ada 1 orang (3,33%). Secara keseluruhan kemampuan siswa dalam pelajaran IPS rata-ratanya adalah 66,00 (66,00%).

2. Hasil Belajar Tahap Awal Menggunakan Metode *Scramble*

Tabel 4.3
 Nilai Hasil Belajar Kemampuan Pembelajaran IPS
 Tahap Awal Menggunakan Metode *Scramble*

No	Nama Siswa	Nilai	%	Keterangan
1	Aprilia Natasya	75	75%	Baik
2	Aisah	80	80%	Sangat Baik
3	Andika	82	82%	Sangat Baik
4	Difa Asifah	92	92%	Sangat Baik
5	Jihan	80	80%	Sangat Baik
6	Kiki	79	79%	Sangat Baik
7	Linda	88	88%	Sangat Baik
8	Moh. Agus Arifin	85	85%	Sangat Baik
9	Magfiroh	75	75%	Baik
10	Putri Ilmi Amaliyah	70	70%	Cukup
11	Reza Adiyanto	80	80%	Sangat Baik
12	Rojani	90	90%	Sangat Baik
13	Sindi Sistiarani	86	86%	Sangat Baik
14	Sugiarti	89	89%	Sangat Baik
15	Zahrotus Syifa	75	75%	Baik
Jumlah		1226		
Rata-rata		81,73		

Hasil tes hasil belajar IPS pada tahap awal dikenalkan metode *scramble* pada Kamis, 20 September 2018. Hasil yang diperoleh yaitu pada rentang nilai 80-100 ada 10 orang (58,60%), rentang nilai 70-79 ada 5 orang (24,93%), rentang nilai 56-69 tidak ada (00,00%), dan rentang nilai 45-55 tidak ada (00,00%). Secara keseluruhan kemampuan siswa di dalam pelajaran IPS nilai rata-ratanya adalah 81,73 (81,73%).

3. Hasil Belajar Tahap Akhir Menggunakan Metode *Scramble*

Tabel 4.4
 Nilai Hasil Belajar Kemampuan Pembelajaran IPS
 Tahap Akhir Menggunakan Metode *Scramble*

No	Nama Siswa	Nilai	%	Keterangan
1	Aprilia Natasya	80	80%	Sangat Baik
2	Aisah	80	80%	Sangat Baik
3	Andika	82	82%	Sangat Baik
4	Difa Asifah	92	92%	Sangat Baik
5	Jihan	80	80%	Sangat Baik
6	Kiki	79	79%	Baik
7	Linda	88	88%	Sangat Baik
8	Moh. Agus Arifin	85	85%	Sangat Baik
9	Magfiroh	80	80%	Sangat Baik
10	Putri Ilmi Amaliyah	75	75%	Baik
11	Reza Adiyanto	80	80%	Sangat Baik
12	Rojani	90	90%	Sangat Baik
13	Sindi Sistiarani	86	86%	Sangat Baik
14	Sugiarti	89	89%	Sangat Baik
15	Zahrotus Syifa	75	75%	Baik
Jumlah		1241		
Rata-rata		82,73		

Hasil tes hasil belajar IPS pada tahap akhir dikenalkan metode *scramble* pada Kamis, 11 Oktober 2018. Hasil yang diperoleh yaitu pada rentang nilai 80-100 ada 12 orang (67,47%), rentang nilai 70-79 ada 3 orang (15,27%), rentang nilai 56-69 tidak ada (00,00%), dan rentang nilai 45-55 tidak ada (00,00%). Secara keseluruhan kemampuan siswa di dalam pelajaran IPS nilai rata-ratanya adalah 82,73 (82,73%).

D. Pengaruh Penggunaan Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS Di MI Hidayatul Mubtadiin Cirebon

1. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Angket

Untuk menguji validitas data, peneliti menguji instrumen angket kepada 15 responden. Dari hasil perhitungan validitas butir pernyataan, pada butiran pernyataan tentang metode *scramble* sebanyak 7 item dinyatakan valid berdasarkan kriteria pengujian dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan taraf signifikan 5% dan dilanjutkan dengan uji r yaitu ketetapan apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$), maka instrumen tes dinyatakan “valid”, dan apabila r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} ($r_{hitung} < r_{tabel}$), maka instrumen tes dinyatakan “tidak valid”. Setelah diasosiasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan derajat bebas $n-2$ ($75-2=73$) dan ditemukan harga r_{tabel} sebesar (0,232), maka diperoleh hasil uji validitas instrumen yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5

Hasil Perhitungan Validitas Butir Angket Metode *Scramble*

No. Soal	Koefisien Kolerasi r_{hitung}	Harga r_{tabel}	Keterangan
1	0.29719798	0.232	Valid
2	0.297198	0.232	Valid
3	0.30528967	0.232	Valid
4	0.30529	0.232	Valid

5	0.547946	0.232	Valid
6	0.581757	0.232	Valid
7	0.433236	0.232	Valid

Selanjutnya butir angket tentang metode *scramble* yang telah valid disusun kembali untuk diuji reliabilitas. Hal ini untuk menunjukkan bahwa datanya benar sesuai dengan kenyataan. Untuk menghitung reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha*.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(1 - \frac{\sum Si}{St}\right)$$

Keterangan:

r_{11} = nilai reliabilitas

$\sum Si$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

St = varians total

k = jumlah item valid

Pengujian reliabilitas untuk variabel kegiatan metode *scramble* dengan nilai r_{tabel} dengan $dk = N-1 = 15-1 = 14$, dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh $r_{tabel} = 0,232$ sehingga akan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{14}{14-1}\right) \left(1 - \frac{887964}{1705117}\right) \\ &= (1,090909) (0,479236) \\ &= 0,522803 \\ &= 0,522 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

Jadi, dari perhitungan di atas ditemukan bahwa nilai $r_{11} = 0,522$ dengan demikian $r_{11} > r_{tabel}$ dan dapat disimpulkan bahwa instrumen dikatakan reliabel.

Untuk memperoleh data tentang pengaruh metode *scramble* terhadap hasil belajar, maka yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket yang diisi oleh responden yang telah ditentukan dengan ketentuan skoring data adalah perhitungan skor yang diperoleh dari tiap-tiap responden sesuai dengan klasifikasi data tersebut. Masing-masing item pernyataan terdiri dari atas lima alternatif, yaitu B=3, C=2, K=1. Semua pernyataan merupakan *favorabel*.

2. Penyajian Data Hasil Penelitian

a. Daftar Hasil Skor Data Tentang Metode *Scramble* (X)

Untuk mengetahui hasil jawaban angket tentang metode *scramble*, maka peneliti sajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Skor Pernyataan Metode *Scramble*

Responden	Nomor Soal							Total
	1	2	3	4	5	6	7	
1	3	2	3	2	3	3	3	19
2	3	3	3	3	3	2	3	20
3	3	3	3	3	2	3	3	20
4	3	3	3	3	3	3	3	21
5	3	3	2	2	3	3	3	19
6	3	3	3	3	3	3	3	21
7	3	3	2	3	2	3	3	19
8	3	3	3	2	3	3	3	20

Responden	Nomor Soal							Total
	1	2	3	4	5	6	7	
9	3	3	3	3	2	3	2	19
10	3	3	3	2	3	3	3	20
11	3	3	2	3	3	2	2	18
12	3	2	3	3	3	3	3	20
13	3	3	3	3	2	3	3	20
14	3	3	3	2	2	3	3	19
15	3	3	3	3	3	3	2	20
JUMLAH								295

b. Daftar Hasil Skor Data tentang Hasil belajar (Y)

Untuk mengetahui hasil jawaban angket tentang Hasil belajar, maka peneliti sajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Skor Hasil belajar

Responden	Total
1	80
2	80
3	82
4	92
5	80
6	79
7	88
8	85
9	80
10	75
11	80
12	90
13	86
14	89
15	75
Jumlah	1241

4. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah teknik korelasi *Product Moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah subyek penelitian

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor asli dari X dan Y

$\sum X$: Jumlah skor asli variabel X

$\sum X^2$: Jumlah skor X kuadrat

$\sum Y$: Jumlah skor asli variabel Y

$\sum Y^2$: Jumlah skor Y kuadrat

- a. Hasil Analisis Data tentang Pengaruh Metode *Scramble* terhadap Hasil belajar IPS di MI Hidayatul Muhtadiin

Untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel, peneliti menggunakan rumus statistik korelasi *Product Moment* dengan langkah sebagai berikut:

- a. Membuat tabel persiapan untuk mencari pengaruh metode *scramble* terhadap hasil belajar di kelas IV MI Hidayatul Muhtadiin.
- b. Mencari X, Y, X², Y², dan XY dengan cara mengalikannya.
- c. Memasukkan nilai X dan Y yang sudah ada ke dalam rumus korelasi *Product Moment*.

Berikut hasil analisis Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Hasil belajar di MI Hidayatul Mubtadiin:

Tabel 4.8
Analisis Tentang Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Hasil belajar
Di kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin

No Responden	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	42	60	1764	3600	2520
2	39	54	1521	2916	2106
3	41	51	1681	2601	2091
4	42	58	1764	3364	2436
5	44	52	1936	2704	2288
6	45	61	2025	3721	2745
7	42	58	1764	3364	2436
8	44	53	1936	2809	2332
9	41	60	1681	3600	2460
10	46	57	2116	3249	2622
11	43	56	1849	3136	2408
12	49	56	2401	3136	2744
13	42	54	1764	2916	2268
14	52	63	2704	3969	3276
15	42	55	1764	3025	2310
Jumlah	295	1241	5811	103065	24414

Diketahui:

$$N = 15 \quad \sum X^2 = 5811$$

$$\sum X = 295 \quad \sum Y^2 = 103065$$

$$\sum Y = 1241 \quad \sum XY = 24414$$

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}} \\
 &= \frac{15(24414) - (295)(1241)}{\sqrt{[15(5811) - (5811)^2][15(103065) - (103065)^2]}} \\
 &= \frac{366210 - 366095}{\sqrt{[87165 - 33767721][1545975 - 10622394225]}} \\
 &= \frac{115}{\sqrt{[-33680556][-10620848250]}} \\
 &= \frac{115}{\sqrt{357716074251627000}} \\
 &= \frac{115}{598093700} \\
 &= 1,92278
 \end{aligned}$$

Hasil analisis data penelitian pengamatan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* terhadap peningkatan kemampuan pembelajaran IPS di kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin diperoleh data r hitung > r tabel sangat tinggi sehingga tidak begitu signifikan mempengaruhi hasil belajar IPS. Benar bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* namun hanya sebesar 19% dari pengaruh metode tersebut.

Metode *scramble* yang telah dilaksanakan juga membuktikan bahwa dalam prakteknya pada pembelajaran IPS diperlukan teknik yang tepat sehingga dapat meningkatkan siswa secara maksimal. Teknik ini membantu kita untuk dapat mengetahui kerangka subyek, membantu kita memisahkan konsep utama dengan keterangan rinci dan membantu kita menetapkan sasaran belajar. Metode *scramble* memberikan strategi yang diawali dengan membangun gambaran umum tentang bahan yang akan atau sedang dipelajari, menumbuhkan pertanyaan dan mereka terpacu untuk membaca dalam mencari jawaban yang disediakan.

Metode ini memang bukan satu-satunya yang paling cepat untuk memahami suatu bab dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, mempunyai nilai keunggulan, yaitu tingkat pemahaman yang akan diperoleh siswa bisa lebih mendalam karena dilakukan dalam perasaan gembira tanpa ada paksaan maupun tekanan. Siswa membaca dan belajar dengan aktif sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien, dan terus berlanjut sampai pada batas waktu yang ditentukan dilalui tanpa terasa oleh siswa yang biasanya terasa jenuh dan membosankan. Sementara itu hasil observasi, angket, dan hasil wawancara yang diperoleh siswa dan guru, mendapat respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble*. Respon siswa sebagian besar menyatakan metode *scramble* sangat menyenangkan dan menarik karena disamping belajar untuk memperoleh pengetahuan siswa juga dapat memahami dengan cepat materi yang disampaikan.

Respon guru melalui angket sejalan dengan respon siswa. Dua orang kolabolator menanggapi angket hampir semua item pertanyaan dijawab “ya”. Pernyataan respon siswa dan guru di atas dapat disimpulkan bahwa metode *scramble* sangat baik digunakan sebagai salah satu strategi yang inovatif dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan teori bahwa strategi belajar sebagai pengamatan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* khusus yang dilakukan oleh seseorang untuk mempermudah, mempercepat, lebih menikmati, lebih mudah memahami secara langsung, lebih efektif, dan lebih mudah ditransfer ke dalam situasi yang baru. Disamping itu ada juga respon negatif yang intinya untuk perbaikan dan tidak begitu fatal karena bisa dipecahkan jalan keluarnya. Misalnya keadaan siswa ribut, pendalaman pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *scramble* masih kurang, pemanfaatan waktu kurang baik, pengontrolan kurang, terjadi kecurangan, hukuman yang kurang efisien. Berdasarkan kenyataan yang terjadi dan telah terbukti hasil yang dilakukan Peneliti yang telah diujikan maka dalam penelitian ini ada perbedaan pengaruh yang tidak terlalu signifikan terhadap siswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar IPS.

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dipengaruhi oleh faktor lainnya, siswa akan selalu berusaha meningkatkan prestasinya dengan cara bertindak kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada di sekitarnya untuk menambah pengetahuan dan wawasannya.

Dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan berdasarkan analisis data di atas bahwa pengaruh metode *scramble* dengan hasil belajar pada siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin mempunyai hubungan yang kurang signifikan sebesar 19 %. Pada proses pembelajaran IPS selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain seperti motivasi pembelajaran, lingkungan belajar, bimbingan belajar, atau model pembelajaran yang lain.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan metode *scramble* yang tepat guna dan tepat sasaran sesuai dengan tema dan materinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin sebesar 19%. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar sebelum menggunakan metode *scramble* siswa sebesar 66,00 dengan kategori kurang dan setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan metode tersebut dengan nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 82,73 dengan kategori sangat baik.

B. SARAN

Setelah peneliti melaksanakan penelitian pada kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin tentang Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS, maka pada laporan penelitian ini peneliti akan memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Dalam pembelajaran membaca pemahaman hendaknya siswa sering diberi latihan secara intensif sehingga siswa terlatih dalam suasana belajar yang asik dan menyenangkan.

b. Hendaknya siswa mampu menanamkan motivasi bahwa belajar itu adalah kegiatan positif yang banyak manfaatnya.

2. Bagi Guru

- a. Guru sebagai fasilitator harus dapat lebih membimbing siswa dengan menggunakan metode yang tepat. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa
- b. Dalam kegiatan membaca pemahaman sebaiknya guru menggunakan metode *SCRAMBLE*, karena sudah terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Putra Cipta.
- Barnawi, Mohammad Ridwan, Casta, Dian Widiantari, Mumun Munawaroh, Agus Dian Alirahman, Agus Prayitno, Eman Sulaeman, and Ahmad Munajim. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Cirebon: Biro Penerbitan IAI Bunga Bangsa Cirebon.
- Casta. 2012. *Dasar Dasar Statistika Pendidikan*. Cirebon: STAI Bunga Bangsa Cirebon.
- Dimiyati. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Putra Cipta.
- Djamarah, Bahri, and Zain Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Putra Cipta.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep Dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hammoud, Antje, Ratzki, and Anne. 2009. *Fremdsprache Deutsch Kooperatives Lernen*. Munchen: Heuber.
- Jarolimex, and Parker. 2014. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Juniah. 2018. "Wawancara." Cirebon.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Bandung: Rafika Aditama.
- Kountur, Ronny. 2007. *Metodologi Penelitian Untuk Penyusunan Skripsi Dan Tesis*. Jakarta: PPM.
- MD, Dahlan. 1984. *Model Model Mengajar*. Bandung: CV. Diponegoro.
- "Model Pembelajaran Scramble." 2018. 2018. <http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-scramble.html>.
- Purwanto. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- RI, Kementrian Agama. 2001. *Al Qur'an Dan Terjemahannya*. Surabaya.
- Sangidu. 2004. *Metode Penelitian Sastra, Pendekatan Teorim Metode Dan Kiat*. Yogyakarta: UGM Press.
- Sapriya. 2006. *Pembelajaran Dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. Bandung: Bumi

Aksara.

Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Putra Cipta.

Solihatin. 2012. *Startegi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumantri, Mulyani, and Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Meengajar*. Bandung: CV. Maulana.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prendra Media.

Susilana. 2006. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan Dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovativ*. Jakarta: Mas Media Buana Pustaka.

Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zuhairini. 1983. *Matode Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Parno dilahirkan di Sragen Jawa Tengah pada tanggal 05 April 1987, anak bungsu / terakhir dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Hadi Siswoyo Giman dengan Ibu Ngatinah yang bertempat tinggal di Sragen Jawa Tengah.

Penulis memulai pendidikan di SD Negeri Brojol 3 Sragen tahun 1994 – 2000, melanjutkan pendidikan menengah pertama di SLTP Negeri 1 Miri di Sragen pada tahun 2000 – 2003 dan melanjutkan ke sekolah menengah atas di SMK SAKTI Gemolong di Sragen pada tahun 2003 – 2006. Setelah lulus dari sekolah menengah atas penulis merantau ke Jabodetabek, hingga akhirnya pada tahun 2012 menikah dengan seorang wanita dari Cirebon yang bernama Zubaedah dan telah dikaruniai 1 orang anak perempuan. Dan sejak itu penulis menetap dan menjadi warga Cirebon. Tahun 2014 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon (STAI BBC) yang sekarang telah menjadi Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon (IAI BBC) di Fakultas Tarbiyah pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih bagi orang yang telah berjasa membantu, mendidik, membimbing dan mengarahkan selama menjalani masa pendidikan, terutama teman, sahabat, guru – guru dan dosen. Serta tak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih juga kepada anak, istri serta keluarga yang selalu memberikan support selama ini. *Jazakumullah Ahsanal Jaza'*. Penulis berharap semoga skripsi yang penulis buat bisa bermanfaat bagi semua, Aammiiinn.

Cirebon, Februari 2019

Penulis