

STUDI KOMPARASI METODE PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* DAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI MANAJEMEN KELAS X IIS SMA NEGERI 3 SURABAYA TAHUN AJARAN 2017-2018

Nur Lita Faridah

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: nlitafaridah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *scramble* dan metode pembelajaran *role playing* pada materi manajemen kelas X IIS di SMA Negeri 3 Surabaya tahun ajaran 2017-2018. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *quasi eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IIS yang berjumlah 120 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X IIS 2 sebagai kelas kontrol dengan *treatment* metode pembelajaran *role playing* dan kelas X IIS 3 sebagai kelas eksperimen dengan *treatment* metode pembelajaran *scramble*. Teknik analisis yang digunakan yaitu menggunakan uji hipotesis yang dilakukan pada nilai *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil analisis uji t pada taraf signifikan $\text{sig} < 0,05$, diperoleh $0,018 < 0,050$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menerapkan metode pembelajaran *scramble* dan metode pembelajaran *role playing*. Hasil penelitian menunjukkan kelas eksperimen dengan menerapkan metode pembelajaran *scramble* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran *role playing* yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar *post-test* kelas eksperimen diperoleh sebesar 81,7 dan kelas kontrol diperoleh sebesar 70,7.

Kata Kunci : metode pembelajaran *scramble*, metode pembelajaran *role playing*, hasil belajar

Abstract

Analyzing the difference of student learning outcomes using *scramble* learning method and *role playing* learning method at grade X IIS towards management materials at SMA Negeri 3 Surabaya academic year 2017-2018 has been the aims of this study. It includes the type of quasi-experimental research. Population used in this research is student of X IIS class which consists of 120 students. The type of sample used in this research is purposive sample which take the X IIS 2 class as control class with *treatment* of *role playing* method and X IIS 3 class as experimental class with *treatment* of *scramble* learning method. The analytical technique applied in this research is hypothesis test done on *pre-test* and *post-test*. Regarding to the result of t test analysis at significant level $\text{sig} < 0,05$, obtained $0,018 < 0,050$. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that there is a difference between applying *scramble* learning method and *role playing* learning method in student learning outcomes. The result indicates that experimental class applying *scramble* learning method has higher learning outcomes compared to control class applying *role playing* method which showed by the average value of post test result in experiment class obtained by 81,7 and 70.7 is obtained by control class.

Keywords: *Scramble* learning method, *Role playing* learning method, learning outcomes.

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan dan mutu pendidikan harus selalu ditingkatkan untuk dapat mengikuti perkembangan zaman. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran didalam kelas. Proses pembelajaran atau proses belajar mengajar menjadi bagian penting dalam suatu pendidikan. Upaya dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan meningkatkan hasil belajar setelah diberikan materi pembelajaran, sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Arikunto (2013) mengatakan bahwa hasil belajar

merupakan hasil yang yang didapatkan dari kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan untuk mengetahui sejauh mana bahan pembelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa.

Keberhasilan siswa dapat dilihat dari pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan, serta hasil belajar siswa (Prasetyo, 2014). Ketiganya saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Semakin tinggi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru maka dapat dikatakan bahwa penguasaan siswa terhadap materi juga baik, dengan

penguasaan materi yang baik oleh siswa maka dapat dipastikan hasil belajar yang diperoleh siswa juga baik. Begitu pula sebaliknya jika siswa tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru maka siswa tidak akan mampu menguasai materi dengan baik, dan dapat dipastikan hasil belajar yang diperoleh tidak akan maksimal. Ada hal lain selain tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yakni penerapan model, metode, strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan model, metode, strategi maupun media diterapkan agar siswa terdorong untuk belajar, dan mengantisipasi siswa malas dalam belajar akibat kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa tersebut.

Metode pembelajaran *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat atau paragraf yang dapat meningkatkan daya konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Metode ini menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar kelompok untuk saling membantu teman sekelompok agar dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Berdasarkan hasil penelitian Intan (2017) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto” menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar IPS siswa sebesar 60% pada siklus I dan 93,33% pada siklus II. Sehingga model pembelajaran *scramble* ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang menggabungkan penguasaan materi, bermain, pembelajaran individu dan pembelajaran kelompok. Bermain peran sebagai metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia dan membantu memecahkan masalah dengan bantuan kelompok (Uno, 2008). Metode *role playing* dapat mendorong peserta didik untuk menguasai materi pelajaran melalui imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan diri sebagai orang lain (Wardani, 2016). Menurut Blanter (1995) *role playing* merupakan salah satu cara terbaik dibandingkan dengan metode konvensional dalam upaya untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi pemecahan suatu masalah, kesadaran akan diri pribadi, dan kerja sama tim. Hal ini membuat siswa dapat lebih memahami dan menyerap materi pelajaran yang disampaikan sehingga lebih mudah dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Berdasarkan hasil penelitian Listiya (2017) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada mata

pelajaran IPS di Kelas IV SDN Kedungkembar Kecamatan Prambon Kabupaten Sidoarjo” menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar IPS siswa sebesar 60% pada siklus I dan 73% pada siklus II. Sehingga model pembelajaran *role playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran *scramble* adalah salah satu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa dalam proses pembelajaran (Huda, 2013). Soeparno (1998) menjelaskan bahwa *scramble* merupakan salah satu bentuk permainan bahasa yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar memperoleh keterampilan tertentu. Metode ini dilaksanakan dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang telah diacak sebelumnya yang disertai dengan alternatif jawaban dan cara penyelesaian dari soal jawaban yang ada. Pembelajaran *scramble* dapat dilakukan dengan mengikuti tahap-tahap sintak sebagai berikut menurut Huda (2013) : 1) Guru menyampaikan materi sesuai dengan topik yang akan disampaikan; 2) Setelah menyampaikan topik dan materi tersebut, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya, yang sebelumnya sudah dipersiapkan oleh guru; 3) Guru memberikan durasi waktu untuk mengerjakan lembar kerja tersebut; 4) Siswa mengerjakan soal pertanyaan yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai berdasarkan waktu yang telah ditentukan oleh guru; 5) Guru memeriksa pekerjaan siswa sambil memantau berdasarkan durasi yang telah ditentukan; 6) Jika waktu yang telah diberikan untuk mengerjakan soal sudah habis, maka siswa wajib mengumpulkan lembar kerja kepada guru. Dalam hal ini, baik siswa yang selesai maupun belum selesai harus mengumpulkan jawaban tersebut; 7) Guru melakukan penilaian terhadap hasil kerja siswa, boleh di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dia kerjakan dengan benar; 8) Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil menjawab soal dengan benar dan terbanyak, serta memberikan motivasi dan semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan benar dan cepat.

Role playing merupakan teknik simulasi yang digunakan untuk pendidikan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar manusia. Siswa ikutserta sebagai pemeran atau sebagai pengamat bergantung pada tujuan dari penerapan metode tersebut (Hamalik, 2008). Metode *role playing* termasuk model interaksi sosial. Bermain peran menuntut siswa mengkaji masalah kemudian mendiskusikannya. Siswa dapat mengkaji terkait dengan perasaan, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah. Dalam bermain peran, individu dapat terbantu melalui tindakan orang lain yang mampu membantu mengimplementasikan diri sebagai subjek. Sintak metode pembelajaran *role playing* dapat dilakukan melalui tahap-tahap berikut ini: a) Guru menyusun dan mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan di depan kelas; b) Guru menunjuk siswa untuk mempelajari skenario dalam beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan

pembelajaran; c) Guru memebentuk kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang; d) Guru memberikan penjelasan terkait dengan kompetensi yang akan capai; e) Guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan skenario yang telah disiapkan; f) Setiap siswa berapa pada kelompoknya masing-masing untuk mengamati skenario yang sedang diperankan; g) Setelah ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas dan memberi penilaian terhadap penampilan masing-masing kelompok; h) Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulan dari hasil diskusi dengan kelompoknya. (Huda,2013).

Sudjana (2014) menjelaskan hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku akibat dari adanya proses pembelajaran. Perubahan tersebut diantaranya berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang selanjutnya menjadi hasil perolehan belajar yang terdiri atas unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes *pretest-test* dan *post-test* setelah mendapatkan materi pembelajaran.

METODE

Penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) karena penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan menggunakan dua kelompok subjek penelitian yang memiliki sifat yang hampir sama (homogen). Bentuk desain eksperimen yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Pre-test Post-test Control Group Design*. Dalam desain ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang mana kedua kelompok tersebut dipilih secara random. Setelah dipilih kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian diberikan pre-test untuk mengetahui keadaan awal kelas sebelum diberikan suatu perlakuan, apakah terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono,2015). Desain dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut

Tabel 1.1 Rancangan *Pre-test Post-test Control Group Design*

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	0 ₁	X ₁	0 ₂
Kontrol	0 ₃	X ₂	0 ₄

Sumber : Sugiyono (2010).

Keterangan :

- X₁ :perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen, yaitu metode pembelajaran *scramble*.
- 0₁ dan 0₃ :hasil *pre-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol

- 0₂ dan 0₄ :hasil *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol
- X₂ :pembelajaran yang dilakukan oleh guru SMA Negeri 3 Surabaya yaitu metode pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan desain penelitian tersebut, maka langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam penelitian tersebut sebagai berikut : a) Membagikan soal pre-test kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengukur serta membandingkan keadaan awal kedua kelompok tersebut sebelum diberikan perlakuan (0₁ dan 0₃); b) Memberikan perlakuan (X₁) kepada kelompok eksperimen yaitu dengan penerapan metode pembelajaran *scramble*; c) Melakukan perlakuan (X₂) pada kelompok kontrol dengan penerapan metode *role playing*; d) Memberikan post test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengukur rata-rata hasil belajar siswa setelah menerima perlakuan (0₂ dan 0₄); e) Menentukan selisih dari 0₁ dan 0₂ pada kelompok eksperimen dengan membandingkan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*; f) Menganalisis data hasil *post-test* dengan menggunakan uji-t dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada kedua metode tersebut

Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai populasi adalah siswa kelas X IIS di SMA Negeri 3 Surabaya pada tahun ajaran 2017-2018 yang terdiri dari kelas X IIS 1 berjumlah 31 siswa kelas X IIS 2 berjumlah 30 siswa, kelas X IIS 3 berjumlah 30 siswa dan kelas X IIS 4 berjumlah 29 siswa. Jadi total populasi adalah 120 siswa.

sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Purposive Sample*, yang dilakukan dengan cara mengambil subjek berdasarkan tujuan tertentu (Arikunto, 2013). Pengambilan sampel ini dilakukan karena beberapa pertimbangan yakni efisiensi waktu dan tenaga sehingga peneliti memilih kelas X IIS 2 dan kelas X IIS 3 sebagai sampel dalam penelitian ini karena kedua kelas tersebut memiliki waktu pembelajaran ekonomi yang berdekatan. Dimana kelas X IIS 2 sebagai kelas eksperimen dengan pemberian perlakuan metode *scramble* dan kelas X IIS 3 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode *role playing*. Pemilihan kelas yang akan dijadikan sebagai sampel ini harus didasarkan pada homogenitas populasi.

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif berupa nilai *pre-test* dan *post-test*, karena data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angka-angka. Analisis data pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran *role playing*. Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari analisis butir soal” dan analisis data. Analisis butir soal terdiri dari uji validitas butir soal, uji reliabilitas tes, uji taraf kesukaran dan daya beda soal.

Sedangkan untuk analisis data terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Untuk mengetahui hasil uji validitas soal dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk menghitung validitas soal *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan menggunakan SPSS 16 yang dilihat melalui *Product Moment Person Correlation* dengan membandingkan r hitung dan r tabel berdasarkan jumlah responden sebanyak 30 siswa, menggunakan signifikansi kesalahan 5 % sehingga r tabel adalah 0,361.

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, digunakan untuk mengetahui apakah butir soal dapat dikatakan reliabel atau tidak. diperoleh uji reliabilitas *cronbach's alpha* sebesar 0,812 atau lebih besar dari 0,361. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa soal yang telah diujikan telah reliabel yang berarti alat ukur yang digunakan tepat untuk mengukur konsep yang hendak diukur dan memiliki konsistensi apabila pengukuran tersebut dilakukan secara berulang kali.

Tingkat kesukaran dari 20 soal pilihan ganda yang telah di uji taraf kesukaran diketahui bahwa terdapat 1 soal dengan taraf sukar pada soal nomor 9, 15 soal dengan taraf sedang yaitu pada soal nomor 1,2,4,5,7,8,10,11,13,15,16,17,18,19,20. Sedangkan sebanyak 4 soal dengan taraf mudah terdapat pada soal nomor 3,6,12,14.

Hasil uji daya beda soal dapat diketahui 1 soal dinyatakan sangat baik, yaitu soal nomor 20. Dan 10 soal dinyatakan baik, yaitu soal nomor 1,2,4,5,7,11,13,15,17, dan 18. 5 soal dinyatakan cukup, yaitu soal nomor 6,8,10,16 dan 19. Sebanyak 3 soal dinyatakan jelek, yaitu soal nomor 3,9,dan ,14. Sedangkan 1 soal dinyatakan sangat tidak baik, yaitu nomor 12, karena nilainya negatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan (4x45 menit) pada tiap kelas, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dimana kelas kontrol yaitu kelas X IIS 2 diberikan perlakuan atau *treatment* dengan metode pembelajaran *role playing* dan kelas eksperimen X IIS 3 diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *scramble*. Sebelum siswa diberikan perlakuan atau *treatment*, masing-masing kelas terlebih dahulu diberikan soal *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan perbedaan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan pada masing-masing kelas dengan metode pembelajaran yang berbeda. Setelah diberikan perlakuan dengan masing-masing metode pembelajaran yang telah ditentukan, siswa diberikan soal *post-test* yang digunakan sebagai evaluasi pembelajaran sekaligus untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan yang

nantinya akan dibandingkan antara hasil belajar *pre-test* dan hasil belajar *post-test* di masing-masing kelas. Proses tersebut dilakukan untuk mengetahui metode pembelajaran mana yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IIS.

Analisis data yang pertama adalah uji validitas yang digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data yang akan diteliti berdistribusi normal atau tidak dilakukan Uji normalitas dengan bantuan program SPSS dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. dapat diketahui hasil output yang di peroleh pada tabel *Kolmogorov Smirnov* menunjukkan hasil analisis uji normalitas *pre-test control sig* diperoleh 0,140 dan normalitas eksperimen sig diperoleh 0,145. Maka kedua kelas memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0,05 yang artinya H_0 diterima dan data tersebut berdistribusi normal..

Uji yang kedua yakni uji homogenitas. Hasil output pada kolom Sig analisis homogenitas *pre-test* diperoleh 0,743, dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh lebih besar dari 0,05 yang berarti H_0 diterima dan data sampel berasal dari populasi homogen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut dinyatakan memiliki varian yang sama, yaitu kedua kelas tersebut bersifat homogen.

Setelah mengetahui uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya melakukan uji hipotesis. Dari uji tersebut diperoleh nilai sig sebesar 0,018 dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh kurang dari 0,05 yang berarti H_a diterima dan terdapat perbedaan hasil belajar dimasing-masing metode. Dapat diketahui hasil belajar siswa kelas X IIS 2 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran *Role playing* hasil *pre-test* memiliki nilai rata-rata 42,3 dan hasil *post-test* memiliki nilai rata-rata 70,7. Sedangkan hasil belajar siswa kelas X IIS 3 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *Scramble* hasil *pre-test* memiliki nilai rata-rata 48,3 dan hasil *post-test* memiliki nilai rata-rata 81,7.

Tabel 1.2 Presentase Kenaikan Rata-rata Hasil Belajar *Pre-test Post-test Control Group Design*

Kelas	Hasil <i>Pre test</i>	Hasil <i>Post test</i>	Presentasi kenaikan <i>pre-test</i> ke <i>post test</i>
Kontrol	42,3	70,7	67,1%
Eksperimen	48,3	81,7	69,1%

Sumber : Data diolah Peneliti, 2018

Presentasi kenaikan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa diperoleh dari kenaikan hasil belajar siswa. Pada kelas kontrol hasil *pre-test* ditunjukkan 42,3 dan setelah dilakukannya pembelajaran dengan metode pembelajaran *role playing* hasil *post-test* sebesar 70,7. Sehingga diketahui kenaikan dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 28,4. Sedangkan pada kelas eksperimen ditunjukkan hasil *pre-test* sebesar 46,3 dan setelah dilakukannya pembelajaran dengan metode pembelajaran *scramble* hasil *post-test* sebesar 81,7. Sehingga diketahui kenaikan dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 35,4.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa kedua kelas mengalami peningkatan setelah dilakukannya *treatment* pada masing-masing kelas, yang dapat dilihat pada kolom kenaikan presentase *pre-test* dan *post test*, pada kelas kontrol presentase kenaikan dari hasil *pre-test* ke *post-test* sebesar 67,1%, sedangkan pada kelas eksperimen kenaikan presentase hasil *pre-test* ke *post-test* sebesar 69,1%. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa terdapat perbedaan, dimana hasil belajar kelas X IIS 3 sebagai kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar kelas X IIS 2 sebagai kelas kontrol.”

PEMBAHASAN

Hasil analisis *post-test* dengan menggunakan uji-t diperoleh hasil dari tabel yang diketahui nilai sig. adalah 0,018, yang berarti nilai sig. $0,018 < 0,05$ artinya H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *role playing* dan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *scramble* tidaklah sama. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* dengan menggunakan metode *role playing* sebesar 70,7 sedangkan dengan menggunakan metode *scramble* sebesar 81,7 dimana keduanya memiliki perbedaan yang signifikan.

Kenaikan hasil belajar terjadi pada kelas eksperimen dimana nilai rata-rata *post-test* sebesar 81,7 lebih besar dari nilai rata-rata *pre-test* yaitu sebesar 48,3. Sedangkan hasil belajar siswa juga mengalami kenaikan pada kelas kontrol, dimana nilai rata-rata *post-test* sebesar 70,7 lebih besar dari nilai rata-rata *pre-test* yaitu sebesar 42,3. Berdasarkan analisis diatas, jika ditinjau dari nilai *post-test* siswa menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menerapkan metode *scramble* memiliki nilai rata-rata yang lebih besar dari pada hasil belajar siswa kelas kontrol dengan menerapkan metode *role playing*.

Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran aktivitas siswa sudah lebih baik dibandingkan dengan kondisi aktivitas belajar siswa sebelum dilakukan penelitian yang cenderung pasif dan kurang konsentrasi dalam memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi yang diajarkan. Adapun peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti

pembelajaran ditunjukkan dari segi mendengarkan penjelasan dari guru, bertanya, keberanian siswa dalam mengutarakan pendapat dan saran, mendengarkan pendapat teman dan antusias dalam mengerjakan tugas kelompok secara kompak.

Menurut Huda (2013) menerangkan beberapa kelebihan metode pembelajaran *scramble* diantaranya; (1) melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat dalam mengingat materi yang telah disampaikan; (2) mendorong siswa untuk mengerjakan soal dengan jawaban yang diacak; (3) melatih kedisiplinan siswa; (4) menanamkan rasa tanggung jawab kepada semua anggota kelompok atas segala yang dikerjakan oleh kelompoknya; (5) menciptakan suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan sehingga akan berkesan dan sulit dilupakan oleh siswa; (6) terdapat sifat kompetitif yang mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju dan menjadi yang terbaik; (7) dan dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelas.

Selain itu metode pembelajaran *scramble* juga dapat digunakan sebagai metode untuk mereview materi pembelajaran yang telah disampaikan. Sehingga siswa akan lebih memahami dan menguasai materi yang telah diberikan oleh guru. Dalam penerapan metode *scramble* ini peran guru hanya sebagai fasilitator yang membantu menggerakkan siswa dan menghidupkan proses pembelajaran dan juga sebagai sumber pembelajaran apabila siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

Berbeda dengan metode pembelajaran *scramble*, metode pembelajaran *role playing* menunjukkan rata-rata hasil belajar yang lebih rendah. Metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran bermain peran dengan mengaplikasikan materi pembelajaran dalam dunia nyata melalui teks yang telah dibuat dengan tujuan membuat siswa untuk aktif dan dapat menemukan jati dirinya. Seperti yang telah dijelaskan oleh Uno (2008) bahwa bermain peran merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan makna diri atau jati diri di lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Oleh sebab itu melalui metode ini siswa diajarkan untuk memahami peran masyarakat yang berbeda-beda dalam lingkungan kerja yang nantinya diharapkan siswa tidak lagi canggung dalam menghadapi segala permasalahan di masyarakat.

Namun pada pelaksanaannya belum mencapai hasil belajar yang tinggi. Hal ini karena dalam proses pelaksanaan proses pembelajaran dengan metode *role playing* kurang terlaksana secara maksimal. Kondisi kelas yang masih kurang kondusif misalnya pada saat bermain peran beberapa anak masih cenderung kurang memperhatikan temannya pada saat bermain peran di depan kelas. Pembagian peran yang tidak sesuai juga menjadi penyebab kurang maksimalnya proses bermain

peran karena siswa kurang mendalami karakter yang diperankan. Akibatnya pesan dalam drama tersebut kurang tersampaikan secara menyeluruh. Selain itu metode role playing ini memerlukan waktu yang relatif lama, mulai dari membuat naskah drama, pemilihan peran, menumbuhkan kemistri dimasing-masing peran, berlatih dengan kelompok dan pada akhirnya dapat ditampilkan di depan kelas.

Hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *scramble* dan hasil belajar dengan metode pembelajaran *role playing*. Perbedaan yang signifikan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada materi manajemen kelas X IIS di SMA Negeri 3 Surabaya. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa setelah diberika perlakuan atau *treatment* pada kelas eksperimen yaitu kelas X IIS 3 dengan menggunakan metode *scramble* dan kelas kontrol yaitu kelas X IIS 2 dengan menggunakan metode *role playing*. Dengan demikian diketahui bahwa metode pembelajaran *scramble* lebih efektif untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran ekonomi pada materi manajemen di kelas X IIS SMA Negeri 3 Surabaya.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian Prasetya (2014) yang berjudul “Studi Perbandingan Antara Strategi Pembelajaran *Scramble* Dan *Word Square* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Ngadirejo 01 Tahun Ajaran 2013/2014” menunjukkan Hasil analisis data dengan taraf signifikan 5% diperoleh: (1) Ada perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang diajar menggunakan strategi *Scramble* dengan siswa yang diajar menggunakan strategi *Word Square* dapat dibuktikan dengan t hitung $>$ t tabel, yaitu $2,177 >$ $2,012$. (2) Strategi *Scramble* lebih baik dari pada strategi *Word Square* terhadap hasil belajar IPA pada kelas III SD Negeri Ngadirejo 01 Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014. Dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yang diajar menggunakan strategi *Scramble* lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelas yang diajar dengan menggunakan startegi *Word Square* yaitu $82 >$ $75,34$.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *scramble* dan metode pembelajaran *role playing*. Dimana metode pembelajaran *scramble* diterapkan pada kelas eksperimen yaitu kelas X IIS 3

memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran *role playing* diterapkan pada kelas kontrol yaitu kelas X IIS 2. Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran *scramble* dirasa lebih efektif diterapkan karena hasil belajar yang diperoleh siswa lebih tinggi pada materi manajemen di SMA Negeri 3 Surabaya. Dan juga sesuai dengan hasil penelitian Intan (2017) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto” menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar IPS siswa sebesar 60% pada siklus I dan 93,33% pada siklus II. Sehingga model pembelajaran *scramble* ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan guna meningkatkan hasil belajar siswa

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diajukan oleh peneliti sebagai berikut: 1) Pihak sekolah diharapkan dapat mempertimbangkan metode pembelajaran *scramble* sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang ditepakan dalam materi manajemen kelas X IIS guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa; 2) Guru diharapkan dapat menciptakan situasi belajar yang kondusif dan tepat dalam pemilihan metode pembelajaran agar kelas tidak monoton dan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu pengaturan waktu yang tepat, untuk mengantisipasi kemoloran dan kekurangan jam pelajaran yang telah ditetapkan; 3) Bagi peneliti eksperimen selanjutnya, peneliti diharapkan dapat menambah variasi dari model pembelajaran yang lain agar lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan antusias siswa dalam proses pembelajaran; 4) Bagi peneliti yang berminat mengadakan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *scramble* dan metode pembelajaran *role playing*, agar lebih memperhatikan kesesuaian materi dalam kelas dan memperhatikan kendala-kendala yang akan muncul dalam penelitian agar mampu mempertimbangkan perbaikan dan penyempurnaan yang akan dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Blatner, A. 1995. Drama in education as mental hygiene: A child psychiatrist's perspective. *Youth Theatre Journal*, 9, 92-96.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Huda, M. 2013. *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Intan, Ajeng Navy. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto*. Skripsi. Surabaya: FE UNESA(tidak dipublikasikan).
- Listiya, Danik Widiya. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata pelajaran IPS di Kelas IV SDN Kedungkembar Kecamatan Prambon Kabupaten Sidoarjo*. Skripsi. Surabaya: FE UNESA(tidak dipublikasikan).
- Prasetya, Hafid Angga.2014. *Studi Perbandingan Antara strategi Pembelajaran Scramble dan Word Square Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SD Negeri Ngadirejo 01 Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi.Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Soeparno.1998. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta. IKIP Yogyakarta.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wardani, Frias Kususma. 2016. *Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Role Playing Dan Pembelajaran Langsung Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Teknik Penyelenggaraan Rapat Dan Menyelenggarakan Rapat Bulanan Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo*. Skripsi. Surabaya: FE UNESA(tidak dipublikasikan).