

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN KEPUH KIRIMAN II WARU SIDOARJO

Ahmad Syaikhoni

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (dudutsyaikhoni@gmail.com)

Mintohari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *quasi experimental design* bentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo dengan teknik pengambilan sampel jenis *sampling* jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Uji *t-test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo.

Kata Kunci: *Scramble*, IPA, Organ Tubuh Manusia

Abstract

This study aims to determine whether there is or not the effect of cooperative learning model of scramble type to student's science learning outcomes of 5th grade in SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo. This research is experimental research using quasi experimental design in form of nonequivalent control group design. The research was analyzed in three stages: pretest, treatment, and posttest in the experimental and control class. Population and sample of research are all students of 5th grade in SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo by using saturated sampling techniques. Collecting data technique is done by using t-test. It produces a significance value of $0.001 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it can be concluded that there is effect of cooperative learning model of scramble type to the student's science learning outcomes of 5th grade in SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo.

Keywords: *Scramble, Science, Human Organs*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar, terencana, dan sungguh-sungguh berlandaskan pada nilai dan norma tertentu untuk membentuk tatanan kehidupan yang lebih baik di masa depan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu dengan menerapkan kurikulum pendidikan nasional yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Saat ini kurikulum pendidikan nasional yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 ditujukan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah dengan memberlakukan kriteria kualifikasi kemampuan lulusan yang terdiri atas

sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penerapan kurikulum 2013 dilakukan dengan pembelajaran tematik-terpadu yang dilakukan dengan memadukan beberapa mata pelajaran dalam suatu tema belajar tertentu. Salah satu pelajaran yang dipadukan dan dimuat dalam kurikulum 2013 adalah IPA.

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta beserta isinya. Mengacu pada Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, materi-materi IPA yang diajarkan pada satuan pendidikan dasar memiliki ruang lingkup yang sangat luas meliputi materi tentang tubuh dan panca indera, tumbuhan dan hewan, sifat dan wujud benda-benda sekitar, serta materi tentang alam semesta dan kenampakan yang ada di dalamnya. Wisudawati dan Sulistyowati (2014:8) mengungkapkan bahwa meskipun memiliki ruang lingkup materi yang sangat luas, IPA mampu mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa secara utuh dan menyeluruh melalui pembelajaran IPA yang menarik dan berkesan dengan

memanfaatkan *long term memory*, *life skill*, dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap problematika alam semesta. Seluruh aspek tersebut dapat dicapai dengan menerapkan model pembelajaran IPA yang inovatif.

Fenomena saat ini menunjukkan bahwa sesungguhnya hasil belajar IPA siswa masih tergolong rendah. Lestari, dkk (2016:3) mengungkapkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar IPA sering diabaikan oleh guru. Guru dianggap kurang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dengan hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Akibatnya, hasil belajar IPA siswa menjadi rendah. Hal itu terbukti dari hasil studi dokumentasi di SDN Tropodo I, SDN Tropodo II, dan SDN Tambak Rejo Waru Sidoarjo yang menunjukkan bahwa skor rata-rata nilai UAS mata pelajaran IPA kelas V semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 secara berurutan yaitu 65,75; 67,80; dan 65,40. Skor rata-rata tersebut berada pada kategori kurang dan dianggap belum optimal. Saridewi dan Kusmariyati (2017:231) menyebutkan hal-hal yang menyebabkan hasil belajar IPA siswa menjadi rendah diantaranya yaitu penerapan metode pembelajaran belum mampu meningkatkan keaktifan siswa, penggunaan media pembelajaran kurang menarik, dan kurangnya kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran. Manto, dkk (2017:180) menyarankan agar guru lebih aktif menemukan dan menerapkan strategi atau ide baru dalam pembelajaran IPA yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari. Oleh sebab itu, diperlukan suatu model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Taylor (dalam Huda, 2013:303) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah metode pembelajaran di dalam kelas yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa dalam menyusun ulang struktur huruf, kata, atau kalimat yang acak. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada dasarnya adalah sebuah permainan teka-teki penyusunan huruf, kata, atau kalimat yang dikemas dalam bentuk soal yang jawabannya diacak dan harus diselesaikan secara berkelompok. Ketepatan, kecepatan, dan kerja sama kelompok merupakan kunci dan karakteristik utama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

Shoimin (2014:166) menyebutkan bahwa terdapat tiga bentuk model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat, dan *scramble* paragraf.

Scramble kata adalah permainan menyusun kata yang susunan hurufnya telah diacak sehingga menjadi sebuah kata yang memiliki makna. *Scramble* kalimat adalah permainan menyusun kalimat yang berasal dari kata-kata acak yang dibuat sedemikian rupa namun tetap logis. *Scramble* paragraf adalah permainan menyusun paragraf yang logis dengan mengurutkan susunan kalimat yang sudah diacak sebelumnya.

Secara teoritis, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki beberapa kelebihan. Huda (2013:306) mengungkapkan kelebihan yang dimiliki model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* diantaranya yaitu melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat dalam mengerjakan soal, melatih siswa untuk menyelesaikan soal dengan jawaban yang diacak, dan melatih siswa menjadi pribadi yang disiplin dengan menyelesaikan soal dengan tepat waktu. Shoimin (2014:168) juga mengungkapkan kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* diantaranya yaitu pembelajaran menjadi lebih berkesan, siswa dilatih untuk memiliki tanggung jawab dalam berkelompok, dan siswa juga dilatih untuk berpikir kreatif.

Meskipun demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* juga memiliki beberapa kelemahan. Huda (2013:306) mengungkapkan kelemahan yang dimiliki model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* diantaranya yaitu materi ajar yang diperoleh siswa cenderung bersifat kurang mendalam, siswa tidak dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif sebab jawaban sudah disediakan meskipun dengan susunan huruf yang diacak, dan siswa memiliki kesempatan untuk mencontek jawaban temannya atau kelompok lain apabila diterapkan dalam bentuk lembar kerja individu. Shoimin (2014:168) juga mengungkapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* sulit diterapkan dalam kegiatan pembelajaran apabila guru tidak menguasainya, membutuhkan waktu yang lama dalam penerapannya, dan suasana kelas akan cenderung menjadi lebih gaduh.

Shoimin (2014:167) menjelaskan bahwa secara umum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terbagi dalam tiga tahap yaitu kegiatan persiapan, kegiatan inti, dan kegiatan tindak lanjut. Kegiatan persiapan dilakukan dengan menyiapkan alat, bahan, dan media pembelajaran. Kegiatan inti dilakukan dengan berbagai kegiatan kelompok yang ditujukan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Kegiatan tindak lanjut dilakukan dengan melakukan penilaian terhadap hasil kerja kelompok dan diteruskan dengan pelaksanaan evaluasi. Huda (2013:304) menjabarkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ke dalam 8 tahap berikut ini: a) guru menjelaskan materi; b) guru membagikan lembar kerja berupa soal-soal yang pilihan jawabannya sudah diacak; c) guru menentukan batasan

waktu pengerjaan soal; d) siswa mengerjakan soal; e) guru memeriksa waktu pengerjaan soal sambil mengawasi siswa mengerjakan soal; f) siswa mengumpulkan lembar kerja; g) guru melakukan penilaian; dan h) guru mengapresiasi siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memang lebih sering diterapkan dalam pembelajaran IPS dan bahasa, namun bukan berarti tidak cocok bila diterapkan dalam pembelajaran IPA. Lestari, dkk (2016:9) menyatakan persentase keaktifan dan hasil belajar IPA dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Saridewi dan Kusmaryatni (2017:237) juga menyatakan hasil belajar IPA dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Bertolak dari kedua hasil penelitian tersebut maka terbukti jika model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat diterapkan pada pembelajaran IPA materi organ tubuh manusia. Voinov (2010:213) menyatakan bahwa *scramble* cocok diterapkan pada materi yang membutuhkan kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami istilah-istilah tertentu. Salah satu contohnya yaitu materi organ tubuh manusia yang di dalamnya memuat istilah-istilah tentang nama, bentuk, dan fungsi organ tubuh manusia. Tidak mudah bagi siswa untuk mempelajari materi-materi tersebut apabila mengandalkan kemampuan menghafal saja. Melalui permainan *scramble* siswa dibimbing untuk mengenal, mengingat, dan memahami nama, bentuk, serta fungsi organ tubuh manusia dengan cara yang lebih aktif sesuai karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* diterapkan bukan hanya pada kegiatan evaluasi pembelajaran, tetapi juga pada kegiatan inti pembelajaran. Pada kegiatan evaluasi pembelajaran, sama seperti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada umumnya, dilakukan pelaksanaan tes tulis berbentuk soal isian dengan pilihan jawaban yang sudah disediakan namun susunan hurufnya diacak. Tugas siswa hanya menyusun ulang huruf-huruf acak tersebut menjadi sebuah kata atau istilah yang benar dan sesuai dengan jawaban yang diharapkan. Pada kegiatan inti pembelajaran, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* diterapkan dalam bentuk permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan langkah-langkah yang diintegrasikan secara terpadu dengan sintaks model pembelajaran kooperatif. Permainan *scramble* dilakukan dengan memanfaatkan media torso yang ditemeli kertas label bertuliskan susunan huruf acak dari nama-nama organ tubuh manusia. Kemudian, secara bergantian setiap kelompok akan bekerja sama untuk membenarkan

susunan huruf acak yang ada dengan terlebih dahulu menyimak soal yang dibacakan secara lisan oleh guru. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble

Fase	Pengalaman Belajar
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Siswa diberi penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam kegiatan pembelajaran.
Fase 2 Menyajikan informasi	Siswa mengamati torso, melakukan tanya jawab, dan membaca teks penjelasan.
Fase 3 Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menerapkan permainan <i>scramble</i> .
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Siswa melakukan permainan <i>scramble</i> : Langkah 1 Penjelasan aturan permainan → Setiap kelompok diberi penjelasan oleh guru tentang aturan permainan <i>scramble</i> . Langkah 2 Mengamati media → Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mengamati media torso dari jarak yang lebih dekat tanpa boleh memegangnya. Langkah 3 Menyimak soal → Setiap kelompok dibacakan soal secara lisan oleh guru tentang nama-nama organ tubuh manusia. Langkah 4 Menjawab soal → Setiap kelompok berdiskusi dan bekerja sama untuk menjawab soal dan menemukan bentuk organ tubuh manusia yang dimaksud pada media torso. Langkah 5 Membenarkan susunan huruf acak → Setiap kelompok membenarkan susunan huruf acak yang ada dengan menyusun ulang susunan huruf tersebut pada kertas label lain untuk kemudian ditempelkan pada media torso sesuai dengan nama dan bentuk organ tubuh manusia yang dimaksud.

Lanjutan Tabel 1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble

Fase	Pengalaman Belajar
Fase 5 Evaluasi	Siswa mengerjakan lembar evaluasi.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mengapresiasi siswa yang aktif dan tertib selama kegiatan pembelajaran dengan memberikan hadiah.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* diharapkan dapat membuat siswa mengenal, mengingat, dan memahami nama, bentuk, serta fungsi organ tubuh manusia dengan baik sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini dirasa perlu untuk dilakukan. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo”.

Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*? 2) bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo?. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*; 2) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo.

Manfaat penelitian ini dibagi dalam dua jenis yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti. Siswa dapat menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* sehingga timbul semangat dan dorongan dalam dirinya untuk berprestasi dan meraih hasil belajar yang lebih baik. Guru dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang termasuk dalam salah satu bentuk model pembelajaran inovatif. Sekolah dapat meningkatkan kualitas layanan pendidikan melalui penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti dapat mengembangkan wawasan, pengetahuan, dan pemahaman tentang penerapan model pembelajaran inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

Batasan penelitian ini antara lain 1) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* diterapkan pada kurikulum 2013 mata pelajaran IPA materi organ tubuh manusia yang termuat dalam tema 6 subtema 2 pembelajaran 2; 2) media pembelajaran yang digunakan adalah torso. Anggapan dasar yang dijadikan sebagai pijakan berpikir dan bertindak dalam penelitian ini yaitu 1) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran; 2) Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

Terdapat dua hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini yaitu 1) Lestari, dkk (2016:1) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV semester genap SDN 6 Tiga, Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli tahun pelajaran 2015/2016. Jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas, dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklusnya dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi dan tes; 2) Saridewi dan Kusmaryatni (2017:230) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV semester I tahun pelajaran 2016/2017 SD No. 3 Legian. Jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas dan dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi dan tes.

Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo

H_1 = Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif dipilih karena penelitian ini membutuhkan data-data berupa angka yang dikumpulkan untuk kemudian diolah menggunakan kaidah-kaidah perhitungan statistik. Rancangan atau desain penelitiannya yaitu *quasi experimental design* bentuk *nonequivalent control group design*. Desain dan bentuk tersebut dipilih karena kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini dipilih secara langsung oleh peneliti berdasarkan kelompok-kelompok belajar yang sudah ada

dan terbentuk sejak awal. Berikut ini adalah tabel sederhana yang menggambarkan tentang *nonequivalent control group design*:

Tabel 2. Nonequivalent Control Group Design

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : Skor *pretest* kelas eksperimen

O₂ : Skor *posttest* kelas eksperimen

O₃ : Skor *pretest* kelas kontrol

O₄ : Skor *posttest* kelas kontrol

X : Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*

- : Penerapan model pembelajaran langsung menggunakan metode ceramah

Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Tahapan *pretest* ditujukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa sebelum *treatment* diterapkan. Tahapan *treatment* dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* disertai dengan penggunaan media torso dan kertas label untuk kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol diterapkan model pembelajaran langsung menggunakan metode ceramah disertai dengan penggunaan media torso. Tahapan *posttest* dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa setelah *treatment* diterapkan. Setelah ketiga tahapan tersebut dilakukan maka peneliti dapat membuat kesimpulan tentang ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo.

Penelitian ini berlokasi di SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo yang beralamat di Jl. Gunung Agung No. P.06.A Perum Kepuh Permai, Desa Kepuh Kiriman, Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo dengan jumlah 62 siswa yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas V-A dengan jumlah 30 siswa dan kelas V-B dengan jumlah 32 siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *sampling* jenuh yang dipilih karena peneliti bermaksud menggunakan seluruh anggota populasi penelitian sebagai sampel penelitian. Artinya, populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo. Konsultasi dilakukan antara peneliti dengan Guru Kelas V-A dan Guru Kelas V-B SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil konsultasi tersebut menunjukkan data bahwa keaktifan siswa kelas V-A dalam kegiatan pembelajaran cenderung lebih rendah bila

dibandingkan dengan siswa kelas V-B meskipun rata-rata hasil belajar kedua kelas tersebut relatif sama. Mengacu pada hasil konsultasi tersebut maka diputuskan bahwa kelas V-A dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B dipilih sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian ini adalah lembar tes. Lembar tes terdiri atas lembar *pretest* dan lembar *posttest*. Lembar *pretest* digunakan untuk menilai hasil belajar IPA siswa sebelum kegiatan pembelajaran sedangkan lembar *posttest* digunakan untuk menilai hasil belajar IPA siswa setelah kegiatan pembelajaran. Lembar *pretest* dan *posttest* sama-sama ditujukan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Lembar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berisi 20 soal yang isinya sama namun nomornya diacak. Hal itu dilakukan untuk menghindari perbedaan kualitas instrumen penelitian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah tes. Tes dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar IPA siswa. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum kegiatan pembelajaran dan setelah kegiatan pembelajaran. Tes yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran disebut *pretest* sedangkan tes yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran disebut *posttest*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji prasyarat, uji *t-test*, dan uji *n-gain*. Uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan untuk menganalisis instrumen penelitian sedangkan uji prasyarat, uji *t-test*, dan uji *n-gain* dilakukan untuk menganalisis hasil penelitian.

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dalam dua jenis yaitu uji validitas konstruk dan uji validitas empiris. Uji validitas konstruk dilakukan pada tanggal 29 Maret 2018 oleh Farida Istianah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen ahli. Uji validitas konstruk dilakukan terhadap silabus, RPP, lembar *pretest* dan *posttest*, serta lembar penilaian. Setelah itu, dilakukan uji validitas empiris berupa uji coba instrumen penelitian kepada beberapa responden yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Uji validitas empiris dilakukan pada tanggal 31 Maret 2018 di SDN Ngingas Waru Sidoarjo dengan jumlah responden sebanyak 26 siswa. Uji validitas empiris dilakukan dengan cara mengujicobakan 33 soal tentang materi organ tubuh manusia tanpa disertai penjelasan tentang materi yang dimuat dalam soal. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan taraf signifikansi sebesar 5%.

Perhitungan uji validitas dilakukan menggunakan program SPSS 22 dengan interpretasi jika nilai korelasi $\geq 0,388$ maka soal dinyatakan valid sedangkan jika nilai

korelasi $< 0,388$ maka soal dinyatakan tidak valid. Berikut ini adalah hasil perhitungan uji validitas menggunakan program SPSS 22:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Nomor Soal	Nilai Korelasi	Interpretasi
1	0,024	Tidak Valid
2	-0,071	Tidak Valid
3	-0,071	Tidak Valid
4	0,071	Tidak Valid
5	-0,071	Tidak Valid
6	0,118	Tidak Valid
7	0,467	Valid
8	0,682	Valid
9	-0,200	Tidak Valid
10	0,693	Valid
11	-0,071	Tidak Valid
12	0,296	Tidak Valid
13	0,607	Valid
14	0,466	Valid
15	-0,071	Tidak Valid
16	0,576	Valid
17	-0,071	Tidak Valid
18	0,568	Valid
19	0,706	Valid
20	-0,071	Tidak Valid
21	0,627	Valid
22	0,780	Valid
23	0,407	Valid
24	0,465	Valid
25	0,470	Valid
26	0,682	Valid
27	0,475	Valid
28	0,542	Valid
29	0,682	Valid
30	0,677	Valid
31	0,652	Valid
32	0,165	Tidak Valid
33	0,682	Valid

Tabel 3. menunjukkan bahwa terdapat 20 soal dinyatakan valid dan 13 soal dinyatakan tidak valid. 20 soal yang dinyatakan valid kemudian diujicobakan dalam uji reliabilitas.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran secara berulang. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *internal consistency*. Uji reliabilitas *internal consistency* dilakukan dengan cara mengujicobakan 20 soal yang sudah dinyatakan valid kepada beberapa responden yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Uji reliabilitas *internal consistency* dilakukan pada tanggal 4 April 2018 di SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo dengan jumlah responden sebanyak 29 siswa. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik *split half* dari Spearman Brown dengan taraf signifikansi sebesar 5%.

Perhitungan uji reliabilitas dilakukan menggunakan program SPSS 22 dengan interpretasi jika nilai koefisien $\geq 0,367$ maka soal dinyatakan reliabel sedangkan jika nilai koefisien $< 0,367$ maka soal dinyatakan tidak reliabel. Berikut ini adalah hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan program SPSS 22:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,809
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	,708
		N of Items	10 ^b
Total N of Items			20
Correlation Between Forms			,846
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,916
	Unequal Length		,916
Guttman Split-Half Coefficient			,913

Tabel 4. menunjukkan bahwa nilai koefisien adalah 0,916. Diketahui bahwa $0,916 > 0,367$ dengan interpretasi nilai koefisien $> 0,367$ sehingga soal dinyatakan reliabel. 20 soal yang dinyatakan valid dan reliabel kemudian dimasukkan ke dalam lembar *pretest* dan *posttest* untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji prasyarat dilakukan untuk memenuhi persyaratan penggunaan statistik parametris dalam pengujian hipotesis. Uji prasyarat dilakukan melalui uji homogenitas dan uji normalitas terhadap data penelitian. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan metode *Levene Statistic*. Perhitungan uji homogenitas dilakukan menggunakan program SPSS 22 dengan interpretasi jika $\text{sig.} > 0,05$ maka varian sama atau homogen sedangkan jika $\text{sig.} < 0,05$ maka varian tidak sama atau tidak homogen. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan metode *Kolmogorov Smirnov* karena data yang diolah berjumlah lebih dari 50 siswa. Perhitungan uji normalitas dilakukan menggunakan program SPSS 22 dengan interpretasi jika $\text{sig.} > 0,05$ maka data berdistribusi normal sedangkan jika $\text{sig.} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Data penelitian dianggap memenuhi syarat apabila bersifat homogen dan berdistribusi normal sehingga pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan statistik parametris dalam bentuk *uji t-test*.

Uji *t-test* dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah dibuat diterima atau ditolak. Uji *t-test* dilakukan dengan jenis *independent samples t-test* karena kelas eksperimen dan kelas kontrol yang digunakan sebagai sampel penelitian tidak memiliki hubungan antara satu sama lain. Uji *t-test* dilakukan menggunakan program

SPSS 22 dengan interpretasi jika $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Uji *n-gain* dilakukan untuk mendeskripsikan hasil belajar IPA siswa setelah *treatment* diterapkan. Uji *n-gain* dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara keduanya. Nilai *n-gain* (g) yang diperoleh kemudian diinterpretasikan dengan kriteria yaitu 1) jika $-1,00 \leq g < 0,00$ maka terjadi penurunan; 2) jika $g = 0,00$ maka tidak terjadi penurunan; 3) jika $0,00 < g < 0,30$ maka terjadi peningkatan dengan kategori rendah; 4) jika $0,30 \leq g < 0,70$ maka terjadi peningkatan dengan kategori sedang; dan 5) jika $0,70 \leq g \leq 1,00$ maka terjadi peningkatan dengan kategori tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pada kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 9 April 2018. Penelitian ini dilakukan di kelas V-A SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Siswa dinyatakan mencapai KKM apabila skor yang diperoleh lebih besar dari 72.

Pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen dilakukan dalam tiga tahapan yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Tahapan *pretest* dilakukan dengan cara pemberian lembar *pretest* kepada siswa. Pemberian lembar *pretest* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa sebelum *treatment* diterapkan. Tahapan *treatment* dilakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* disertai dengan penggunaan media torso dan kertas label. Langkah-langkah pembelajaran diterapkan sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah divalidasi oleh dosen ahli. Tahapan *posttest* dilakukan dengan cara pemberian lembar *posttest* kepada siswa. Pemberian lembar *posttest* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa setelah *treatment* diterapkan.

Setelah tahapan *pretest*, *treatment*, dan *posttest* dilakukan, diperoleh data hasil penelitian berupa skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa pada tahapan *pretest* seluruh siswa belum mencapai KKM dengan rata-rata skor *pretest* kelas eksperimen adalah 43,50 sedangkan pada tahapan *posttest* terdapat 25 siswa sudah mencapai KKM dan 5 siswa belum mencapai KKM dengan rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen adalah 84,83.

Penelitian pada kelas kontrol dilakukan pada tanggal 10 April 2018. Penelitian ini dilakukan di kelas V-B SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Siswa dinyatakan mencapai KKM apabila skor yang diperoleh lebih besar dari 72.

Pelaksanaan penelitian pada kelas kontrol dilakukan dalam tiga tahapan yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Tahapan *pretest* dilakukan dengan cara pemberian lembar *pretest* kepada siswa. Pemberian lembar *pretest* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa sebelum *treatment* diterapkan. Tahapan *treatment* dilakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran langsung menggunakan metode ceramah disertai dengan penggunaan media torso. Langkah-langkah pembelajaran diterapkan sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya. Tahapan *posttest* dilakukan dengan cara pemberian lembar *posttest* kepada siswa. Pemberian lembar *posttest* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa setelah *treatment* diterapkan.

Setelah tahapan *pretest*, *treatment*, dan *posttest* dilakukan, diperoleh data hasil penelitian berupa skor *pretest* dan *posttest* kelas kontrol. Skor *pretest* dan *posttest* kelas kontrol menunjukkan bahwa pada tahapan *pretest* terdapat 3 siswa sudah mencapai KKM dan 29 siswa belum mencapai KKM dengan rata-rata skor *pretest* kelas kontrol adalah 51,56 sedangkan pada tahapan *posttest* terdapat 16 siswa sudah mencapai KKM dan 16 siswa belum mencapai KKM dengan rata-rata skor *posttest* kelas kontrol adalah 70,47.

Hasil penelitian yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA berupa skor *pretest* dan *posttest* yang diperoleh sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis hasil penelitian dilakukan melalui uji prasyarat, uji *t-test*, dan uji *n-gain*.

Uji prasyarat dilakukan melalui uji homogenitas dan uji normalitas terhadap data penelitian untuk memenuhi persyaratan penggunaan statistik parametris dalam pengujian hipotesis. Uji homogenitas dilakukan pada skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan metode *Levene Statistic*. Uji normalitas dilakukan pada skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan metode *Kolmogorov Smirnov*.

Uji homogenitas dilakukan menggunakan program SPSS 22 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Skor *Pretest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,222	1	60	,639

Tabel 5. menunjukkan nilai signifikansi uji homogenitas skor *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,639. Adapun interpretasi tabel 5. yaitu jika $\text{sig.} > 0,05$ maka varian sama atau homogen sedangkan jika $\text{sig.} < 0,05$ maka varian tidak sama atau tidak homogen. Berdasarkan interpretasi tersebut diketahui bahwa $0,639 > 0,05$ sehingga skor *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama atau bersifat homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Skor *Posttest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,978	1	60	,327

Tabel 6. menunjukkan nilai signifikansi uji homogenitas skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,327. Adapun interpretasi tabel 6. yaitu jika sig. > 0,05 maka varian sama atau homogen sedangkan jika sig. < 0,05 maka varian tidak sama atau tidak homogen. Berdasarkan interpretasi tersebut diketahui bahwa 0,327 > 0,05 sehingga skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama atau bersifat homogen.

Uji normalitas dilakukan menggunakan program SPSS 22 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Skor *Pretest*

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Stati stic	df	Sig.	Stati stic	df	Sig.
Skor <i>Pretest</i>	E	,134	30	,179	,938	30	,079
	K	,118	32	,200	,973	32	,586

Keterangan:

E : Eksperimen

K : Kontrol

Tabel 7. menunjukkan nilai signifikansi uji normalitas skor *pretest* adalah 0,179 untuk kelas eksperimen dan 0,200 untuk kelas kontrol. Adapun interpretasi tabel 7. yaitu jika sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal sedangkan jika sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Berdasarkan interpretasi tersebut diketahui bahwa 0,179 > 0,05 dan 0,200 > 0,05 sehingga skor *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Skor *Posttest*

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Stati stic	df	Sig.	Stati stic	df	Sig.
Skor <i>Posttest</i>	E	,151	30	,078	,907	30	,012
	K	,146	32	,079	,912	32	,013

Keterangan:

E : Eksperimen

K : Kontrol

Tabel 8. menunjukkan nilai signifikansi uji normalitas skor *posttest* adalah 0,078 untuk kelas eksperimen dan 0,079 untuk kelas kontrol. Adapun interpretasi tabel 8. yaitu jika sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal sedangkan jika sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Berdasarkan interpretasi tersebut diketahui bahwa 0,078 > 0,05 dan 0,079 > 0,05 sehingga skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji homogenitas dan uji normalitas di atas disimpulkan bahwa data penelitian dalam penelitian ini bersifat homogen dan berdistribusi normal sehingga data penelitian dianggap memenuhi syarat dan

pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan statistik parametris dalam bentuk uji *t-test*.

Uji *t-test* dilakukan dengan jenis *independent samples t-test*. Uji *t-test* dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah dibuat diterima atau ditolak. Uji *t-test* dilakukan menggunakan program SPSS 22 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji *T-test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
(1)	,978	,327	3,451	60	,001	14,365	4,162	6,040	22,690
(2)			3,489	55,875	,001	14,365	4,117	6,118	22,611

Keterangan:

(1) : *Equal variances assumed*

(2) : *Equal variances not assumed*

Tabel 9. menunjukkan nilai signifikansi uji *t-test* adalah 0,001. Adapun interpretasi tabel 9. yaitu jika sig. > 0,05 maka H₀ diterima dan H₁ ditolak sedangkan jika sig. < 0,05 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Berdasarkan interpretasi tersebut diketahui bahwa 0,001 < 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima.

Uji *n-gain* dalam penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan hasil belajar IPA setelah *treatment* diterapkan. Uji *n-gain* dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *n-gain* dilakukan menggunakan rumus dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji *N-gain*

Kelas	Rata-rata Nilai <i>N-gain</i>	Interpretasi
Eksperimen	0,77	Tinggi
Kontrol	0,41	Sedang

Tabel 10. menunjukkan hasil belajar IPA kelas eksperimen dengan *treatment* berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* disertai dengan penggunaan media torso dan kertas label mengalami peningkatan dengan kategori tinggi sedangkan hasil belajar IPA kelas kontrol dengan *treatment* berupa penerapan model pembelajaran langsung menggunakan metode ceramah disertai dengan penggunaan media torso mengalami peningkatan dengan kategori sedang.

Pembahasan

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar IPA lebih baik daripada model pembelajaran langsung menggunakan metode ceramah pada materi organ tubuh manusia. Hal itu terbukti dari perolehan rata-rata nilai *n-gain* kelas eksperimen sebesar 0,77 yang lebih baik daripada rata-rata nilai *n-gain* kelas kontrol sebesar 0,41. Peningkatan hasil belajar IPA kelas

eksperimen berada pada kategori tinggi sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang.

Peningkatan hasil belajar IPA pada kelas eksperimen tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang dikemas dalam bentuk permainan dan diintergrasikan secara terpadu dengan sintaks model pembelajaran kooperatif. Permainan *scramble* yang diterapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dapat saling bekerja sama untuk membenarkan susunan huruf acak yang ada. Siswa dapat saling berdiskusi untuk menentukan jawaban yang dianggap paling benar. Siswa juga dapat saling mengoreksi setiap jawaban yang sudah disepakati sehingga terjadi interaksi yang positif antara siswa dengan anggota kelompok.

Peningkatan hasil belajar IPA pada kelas eksperimen juga tidak terlepas dari penggunaan media torso dan kertas label dalam permainan *scramble*. Penggunaan media torso dan kertas label dapat memudahkan siswa dalam memahami nama, bentuk, dan fungsi organ tubuh manusia. Siswa dapat mengamati bentuk organ tubuh manusia secara langsung melalui visualisasi yang ada pada media torso. Siswa juga dapat memperoleh informasi secara langsung tentang nama-nama organ tubuh manusia melalui kertas label yang sengaja ditempelkan pada media torso sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya secara mandiri melalui proses penalaran dan kegiatan pembelajaran yang aktif, menarik, sekaligus berkesan. Hal itu sesuai dengan pendapat Wisudawati dan Sulistyowati (2014:8) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPA tidak boleh terlepas dari hakikat IPA. Pembelajaran IPA diharapkan mampu mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa secara utuh dan menyeluruh sehingga siswa akan memperoleh pengalaman belajar IPA yang menarik dan berkesan dengan *memanfaatkan long term memory, life skill*, dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap problematika alam semesta. Seluruh aspek tersebut dapat dicapai dengan menerapkan model pembelajaran IPA yang inovatif dan sesuai.

Pemandangan berbeda jelas terlihat pada kegiatan pembelajaran di kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran langsung menggunakan metode ceramah disertai dengan penggunaan media torso. Siswa tampak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol cenderung didominasi oleh guru yang tiada henti menyampaikan materi tentang organ tubuh manusia. Tugas siswa hanya mendengarkan guru, mengerjakan soal, dan mengumpulkan soal. Interaksi antara guru dan siswa kurang berjalan dengan baik sehingga siswa cenderung bersikap pasif dengan hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran IPA yang demikian tentu sangat merugikan siswa. Hal itu bertentangan dengan pendapat Nuriyana

(2017:1234) yang menyatakan bahwa sesungguhnya pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang dapat mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa dengan melibatkannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat tertarik terhadap suatu materi ajar dan membantunya dalam menguasai materi ajar tersebut.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo. Hal itu terbukti dari hasil uji *t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Hasil uji *t-test* tersebut menginterpretasikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Shoimin (2014:168) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih berkesan, siswa dapat dilatih untuk memiliki tanggung jawab dalam berkelompok, dan siswa juga dapat dilatih untuk berpikir kreatif. Pendapat Shoimin tersebut terbukti secara nyata dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen. Siswa tampak sangat antusias dalam melakukan permainan *scramble*. Siswa dapat belajar dengan cara melibatkan diri secara langsung dalam permainan *scramble* yang dianggap lebih menarik daripada hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Siswa dapat bermain sambil belajar, saling berdiskusi, dan saling berbagi informasi sehingga terjadi interaksi yang positif antara siswa dengan guru, siswa dengan anggota kelompok, dan siswa dengan siswa yang lain.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang dilakukan secara berkelompok dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tentang organ tubuh manusia. Siswa dapat mengenal, mengingat, dan memahami nama, bentuk, serta fungsi organ tubuh manusia dengan cara yang lebih aktif, kreatif, dan berkesan melalui permainan *scramble* yang membutuhkan kecepatan, ketepatan, dan kerja sama dalam menyusun susunan huruf yang acak. Siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dapat dibantu oleh siswa yang lain sehingga timbul semangat dan motivasi dalam diri siswa untuk belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Hal itu sesuai dengan pendapat Lestari, dkk (2016:9) yang menyatakan bahwa persentase keaktifan dan hasil belajar IPA dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Saridewi dan Kusmaryatni (2017:237) juga menyatakan bahwa hasil belajar IPA dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan maka diperoleh simpulan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* mengalami peningkatan dengan kategori tinggi. Hal itu dibuktikan dari uji *n-gain* pada kelas eksperimen yang menghasilkan rata-rata nilai *n-gain* sebesar 0,77 sehingga apabila diinterpretasikan termasuk dalam kategori tinggi. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo. Hal itu dibuktikan dari uji *t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti bermaksud menyampaikan saran sebagai berikut 1) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat diterapkan pada mata pelajaran IPA dengan karakteristik materi yang membutuhkan kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami istilah-istilah tertentu misalnya materi tentang organ tubuh manusia; 2) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat dimodifikasi untuk diterapkan pada kegiatan inti pembelajaran, bukan hanya pada kegiatan evaluasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, Ni Kadek Sri, dkk. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV". *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. Vol. 4 (1): hal. 1-10.
- Manto, Sarkia S., dkk. 2017. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Organ Tubuh Manusia Melalui Model Pembelajaran Langsung di Kelas IV SDN 02 Karamat". *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 5 (3): hal. 170-180.
- Nuriyana, Isti. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Siklus 5E dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran IPA Kelas V Materi Cahaya di SDN Blimbing Jombang". *JPGSD*. Vol. 5 (3): hal. 1234-1243.
- Saridewi, N. M. Putri dan Kusmariyatni, N. Nym. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas". *Journal of Education Action Research*. Vol. 1 (3): hal. 230-239.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model-model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Voinov, Vitaly. 2010. "Words should be fun: Scrabble as a tool for language preservation in Tuvan and other local languages". *Language Documentation & Conservation*. Vol. 4: pp. 213-230.
- Wisudawati, Asih Widi dan Sulistyowati, Eka. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.