

PENERAPAN METODE *SCRAMBLE* PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU KELAS IV SDN LIDAH WETAN 4 SURABAYA

Keril Aiska

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

Supriyono

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Latar belakang penelitian ini yaitu hasil belajar siswa yang masih rendah atau di bawah KKM pada tema 8 "Daerah Tempat Tinggalku" Subtema 2 "Keunikan Daerah Tempat Tinggalku khususnya pada muatan IPS pada kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya. Tujuan dari penelitian yang menerapkan metode pembelajaran *scramble* yaitu peneliti ingin mendeskripsikan penerapan metode *scramble*, meningkatkan hasil belajar siswa, dan mengetahui kendala-kendala yang terjadi dan cara mengatasinya. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Persentase keterlaksanaan penerapan metode *scramble* mengalami peningkatan yakni pada siklus I 84% dan pada siklus II 100%. Nilai ketercapaian guru dalam pembelajaran mengalami peningkatan yaitu siklus I 78 dan pada siklus II menjadi 95,5. Hasil belajar siswa juga meningkat pada siklus I 62,9% dan pada siklus II 88,9%. Kendala-kendala yang terjadi pada siklus I yaitu guru meninggalkan kelas untuk menemui tamu dan suara gaduh dari kelas lain (kelas III). Kendala tersebut dapat diatasi pada siklus II dengan baik sehingga tidak ada kendala lagi yang muncul. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya.

Kata Kunci: metode *scramble*, hasil belajar

Abstract

The background of this research is the students' learning outcomes are still low or under completeness minimum criteria on the theme 8 "Regional Places Where We Live" Subtheme 2 "The uniqueness of the area of my place of residency, especially on the subject social studies in the 4th grade student state elementary school of Lidah Wetan 4 Surabaya. The purpose of the research applying scramble learning method that researchers want to describe the application of scramble method, improve student learning outcomes, and know the constraints that occur and how to overcome them. This research uses Classroom Action Research using qualitative and quantitative data analysis techniques. Percentage of implementation of scramble method has increased that is in cycle I 84% and in cycle II 100%. The value of teacher achievement in learning has increased that is cycle I 78 and in cycle II become 95,5. Student learning outcomes also increased in cycle I 62.9% and in cycle II 88.9%. Constraints that occur in the first cycle is the teacher left the class to meet guests and noise from other class (class III). The constraints can be overcome in cycle II well so that no more constraints arise. From these results, it can be concluded that the application of scramble learning method can improve student learning outcomes fourth grade student state elementary school of Lidah Wetan 4 Surabaya.

Keywords: *scramble method, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang mutlak bagi kehidupan umat manusia. Pendidikan adalah suatu usaha terencana demi mewujudkan proses belajar mengajar yang aktif untuk mengembangkan potensi pada siswa agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, berakhlak mulia, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, serta keterampilan (Permendiknas RI No.20 Tahun 2003). Pendidikan harus dibangun dan dikembangkan tahap demi tahap agar mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia.

Dalam mewujudkan suatu tujuan pendidikan, maka seorang pendidik harus melakukan berbagai usaha-usaha yang direncanakan, metode pembelajaran, teknik penilaian agar mampu mencapai tujuan pendidikan dengan maksimal. Pendidikan dapat diperoleh melalui pendidikan informal, pendidikan formal, dan pendidikan non formal. Pendidikan informal merupakan salah satu dasar untuk membentuk watak, perilaku anak yang dilaksanakan di rumah dan lingkungan masyarakat. Pendidikan formal dapat dilaksanakan melalui kegiatan belajar di Sekolah Dasar. Sedangkan, pendidikan non formal dapat dilaksanakan di dalam organisasi

keagamaan, kelompok belajar, lembaga pelatihan, dan sebagainya.

Kegiatan belajar dianggap oleh sebagian orang sebagai tahapan yang mampu berusaha mengubah tingkah laku manusia yang mau belajar. Belajar dapat diartikan sebagai bentuk perubahan yang mampu mengubah sikap dan tingkah laku yang mengacu pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotor (Purwanto, 2008:45). Melalui kurikulum 2013, siswa diharapkan mampu mengembangkan sikap spiritual dan sosial, mengembangkan rasa ingin tahu, kreativitas serta intelektual siswa (Permendikbud No.67, 2013). Kurikulum 2013 lebih menekankan pada sikap aktif siswa agar tidak pasif dalam suatu pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas sangat berpengaruh dalam hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat dilihat setelah proses belajar mengajar selesai melalui lembar soal evaluasi. Oleh karena itu, agar hasil belajar dapat meningkat dalam proses belajar mengajar guru harus menggunakan berbagai inovasi dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menerapkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan lain sebagainya.

Salah satu pembelajaran yang inovatif yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran. Metode pembelajaran memiliki peran penting yaitu agar dalam kegiatan belajar mengajar tidak membosankan, memudahkan siswa menangkap materi pelajaran. Metode *scramble* merupakan salah satu metode yang mampu meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Dimana dalam metode *scramble* ini mampu menggabungkan otak kanan dan otak kiri siswa. Metode *scramble* identik dengan siswa menjawab soal dan juga menerka jawaban dengan kondisi acak dan membutuhkan waktu cepat. Metode ini memerlukan ketepatan dan kecepatan berpikir pada siswa.

Dengan menerapkan metode *scramble*, maka akan menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menjadi tidak bosan. Sebab, pada metode *scramble* ini siswa dibentuk secara berkelompok dan dituntut untuk menggabungkan huruf-huruf atau kata sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Dimana kelompok satu dengan kelompok lain saling berkompetisi untuk menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu, dengan metode *scramble* juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sehingga, siswa menjadi tertarik pada materi pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Masih belum tercapainya hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran terjadi pada kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi pada SDN Lidah Wetan 4 Surabaya yang dilaksanakan pada hari Kamis, 30 November 2017 didapat bahwa terdapat 16 siswa dari 27 siswa belum mencapai KKM. Hasil nilai ulangan IPS dari 27 siswa menunjukkan hanya 40,7% siswa (11 siswa) yang mencapai KKM, dimana KKM muatan IPS yang telah ditetapkan sekolah yaitu ≥ 70 . Sedangkan 16 siswa dari 27 siswa belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 70 . Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajarannya guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran dan belum

mengoptimalkan dalam menggunakan metode pembelajaran di kelas. Hal ini akan menyebabkan siswa asyik dengan temannya sendiri ketika guru menjelaskan materi pelajaran dengan metode ceramah. Guru lebih dominan dalam pembelajaran maka akan mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam proses kegiatan belajar mengajar karena tidak adanya metode pembelajaran yang diterapkan serta siswa jarang untuk diajak berdiskusi dengan kelompoknya. Sehingga, materi yang diserap atau yang diterima oleh siswa kurang sesuai dengan hasil akhir yang dicapai. .

Selain itu, ketika proses pembelajaran siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga masih terdapat siswa yang pasif. Keaktifan siswa di kelas merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Karena dengan melatih siswa yang aktif maka siswa mampu berpikir kritis dan kreatif sehingga menunjang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa akan membangun pengetahuannya secara individu yang berasal dari suatu kegiatan atau persoalan tertentu (Ira Dewi, 2011 : 1). Keaktifan siswa dapat dikembangkan melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik pada saat menyampaikan materi pembelajaran.

Upaya yang dapat dilaksanakan peneliti untuk perbaikan pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang baru dan menarik siswa. Guna mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan penelitian yang menerapkan pembelajaran yang inovatif yaitu metode pembelajaran *scramble* agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya. Metode adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan guru yang terarah dan menyebabkan siswa belajar (Wahab, 2009:36). Metode dapat dianggap sebagai suatu proses yang memungkinkan terjadinya belajar. Metode pembelajaran adalah suatu cara praktis yang dirancang dalam bentuk kegiatan nyata yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Jauhar, 2014:49). Metode pembelajaran ini sangat penting manfaatnya untuk kegiatan belajar mengajar. Dengan menerapkan metode pembelajaran maka akan membuat situasi pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan praktis dan nyata.

Scramble berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia memiliki arti perebutan, pertarungan, perjuangan. Menurut Shoimin (2014,166), *scramble* merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Metode pembelajaran *scramble* mengutamakan siswa untuk memahami suatu konsep yang diajarkan dengan lingkungan yang menyenangkan, kreatif, serta melatih keaktifan pada siswa. Dengan hal ini siswa akan mudah untuk memahami suatu konsep dan dapat tersimpan dalam memori jangka panjang (*long term memory*). Jadi dapat

disimpulkan bahwa metode pembelajaran *scramble* merupakan metode pembelajaran yang menyediakan soal dan jawaban dimana guru mengharuskan siswa untuk menyatukan dari abjad-abjad yang tersusun secara acak hingga membentuk suatu jawaban dari pertanyaan tersebut. Metode pembelajaran *scramble* merupakan metode yang mampu melatih daya pikir siswa dengan menyusun kata, menyusun kalimat, menyusun paragraf agar menjadi susunan yang bermakna dan susunannya menjadi lebih baik (Septiana (2011 : 9)). Metode pembelajaran *scramble* melatih kinerja otak kanan dan otak kiri siswa serta mampu membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan tetapi tetap kondusif. Sehingga siswa akan tetap antusias dalam kegiatan belajar mengajar tanpa adanya kesibukan di luar pembelajaran. Metode pembelajaran *scramble* mampu membuat pembelajaran menjadi tidak monoton serta menuntut siswa untuk melatih konsentrasi.

Bentuk-bentuk metode *scramble* ada tiga yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat, dan *scramble* paragraf. *Scramble* kata adalah *Scramble* kata merupakan suatu permainan dimana siswa dituntut membentuk suatu kata dari huruf-huruf yang telah diacak susunannya sampai terbentuk suatu kata yang memiliki makna. *Scramble* kalimat adalah sebuah permainan dimana siswa dituntut untuk menyusun dari berbagai kata yang telah diacak susunannya hingga membentuk suatu kalimat yang logis. Kata-kata yang digunakan dalam kalimat ini yakni kata yang bermakna, logis dan tepat. *Scramble* paragraf adalah sebuah permainan yang menuntut siswa untuk menyusun sebuah paragraf yang padu dari beberapa kalimat yang disusun secara acak. Adapun kelebihan metode *scramble* yaitu (1) tanggung jawab tiap anggota dalam kelompok sama yaitu sama-sama menyelesaikan suatu misi tanpa ada seorang pun yang pasif, (2) Metode pembelajaran *scramble* merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa belajar dengan bermain, (3) Siswa akan terdorong motivasinya untuk belajar karena dalam metode pembelajaran ini saling berkompetisi antar kelompok sehingga akan menyenangkan dan menarik minat siswa, (4) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan, dan (5) Metode *scramble* dapat menumbuhkan solidaritas antar siswa dalam kelompoknya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : (1) Bagaimanakah penerapan metode *scramble* dalam pembelajaran tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya?, (2) Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam menerapkan metode *scramble* pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya?, (3) Kendala-kendala apakah yang terjadi dan bagaimanakah cara mengatasinya dalam penerapan metode *scramble* pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya?.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan penerapan metode *scramble* dalam pembelajaran tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya, (2) Mendeskripsikan hasil belajar

siswa dalam menerapkan metode *scramble* pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya, (3) Mendeskripsikan kendala-kendala yang terjadi dan cara mengatasinya dalam penerapan metode *scramble* pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya.

Manfaat penelitian ini yaitu bagi guru adalah untuk menambah wawasan guru sekolah dasar mengenai metode pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar, untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, kreatif, serta menarik dalam pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bagi siswa adalah untuk meningkatkan ketertarikan minat dalam mengikuti pembelajaran, dan untuk meningkatkan konsentrasi dan keaktifan siswa. Bagi sekolah adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, memberikan wawasan mengenai metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa, membantu sekolah untuk menjadikan hasil penelitian sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan metode pembelajaran *scramble*.

Dalam menerapkan metode *scramble* pada siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya, terdapat penilaian pembelajaran yang berkenaan dengan proses pembelajaran untuk menentukan nilai hasil belajar siswa. Penilaian pembelajaran ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran sebagai bahan untuk perbaikan program penerapan metode pembelajaran atau model pembelajaran. Objek dan sasaran penilaian proses adalah komponen-komponen yang berkaitan dengan sistem pengajaran itu sendiri, baik yang berkenaan dengan masukan proses maupun keluaran. Berikut merupakan komponen-komponen dalam penilaian pembelajaran yaitu : (1) Komponen masukan Komponen masukan dapat dibedakan menjadi dua yaitu masukan mentah dan masukan alat. Penilaian terhadap masukan mentah yaitu siswa sebagai subjek belajar. Adapun aspek-aspek dari siswa yaitu a) Kemampuan siswa, penilaian terhadap kemampuan siswa idealnya menggunakan pengukuran intelegensi. Mengingat sulitnya alat ukur tersebut, maka guru dapat menganalisis kemajuan belajar siswa berdasarkan nilai ulangan atau nilai raport., b) Motivasi belajar siswa, motivasi belajar siswa merupakan usaha siswa dalam mencapai kebutuhan belajarnya. Motivasi belajar siswa ini dapat diamati melalui pengamatan ketika kegiatan belajar siswa, studi data pribadi siswa, wawancara dengan orangtua siswa, c) Pengetahuan awal, penilaian terhadap pengetahuan awal dan prasyarat dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa, d) Karakteristik siswa, untuk mengetahui karakteristik siswa, guru harus mengamati tingkah laku siswa dalam berbagai situasi. Melakukan analisis pribadi, melakukan wawancara. (2) Komponen proses, komponen proses merupakan interaksi semua komponen pengajaran seperti bahan pengajaran, metode

dan alat pembelajaran, sumber belajar, sistem penilaian, dan lain-lain. Pada penerapan metode *scramble* bahan ajar yang digunakan yaitu materi mengenai kegiatan ekonomi. Bahan ajar ini dijelaskan secara runtut dan detail oleh guru kelas IV sehingga siswa menyimak penjelasan guru dan mencatat hal-hal penting yang ditulis oleh guru di papan tulis. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode pembelajaran *scramble* dimana metode ini siswa disuruh mengotak-atik abjad yang tersusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban mengenai topik tertentu. *Scramble* digunakan khusus anak-anak untuk permainan sejenis mengembangkan kosakata serta meningkatkan wawasan mengenai suatu hal. Alat pengajaran atau media yang digunakan pada metode ini yaitu media gambar jenis kegiatan ekonomi, kartu soal, kartu jawaban, dan juga media papan jenis kegiatan ekonomi. Alat dan bahan pembuatan media papan jenis kegiatan ekonomi yaitu (1) gunting, (2) lem, (3) gambar produksi, konsumsi, distribusi, (3) kartu jawaban hasil print di kertas HVS dan diberi warna kuning dengan ukuran 5 cm x 8 cm (kartu jawaban disesuaikan dengan pertanyaan yang ada di kartu soal), (4) kertas manila, (5) spidol hitam, (6) penggaris, (7) amplop jawaban. Media ini diterapkan ketika proses pembelajaran berlangsung dimana guru menjelaskan materi pembelajaran terlebih dahulu kemudian guru memasang media di papan tulis. Lalu, guru menjelaskan tata cara penggunaan media tersebut setelah itu guru menunjuk beberapa siswa untuk maju ke depan mengerjakan pertanyaan yang ada di media tersebut. Kemudian, guru bersama siswa mengecek jawaban berdasarkan pertanyaannya. Sumber belajar yang digunakan yaitu buku tematik kelas IV tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”, buku yang relevan, dan juga internet untuk melengkapi materi pembelajaran. Sistem penilaian yang digunakan yaitu penilaian secara individu yang dilihat berdasarkan nilai perolehan dari lembar evaluasi yang dikerjakan oleh masing-masing siswa. (3) Komponen keluaran, Komponen keluaran adalah hasil belajar yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran. Penilaian keluaran lebih banyak dibahas dalam penialain hasil. Penilaian hasil belajar bertujuan melihat kemajuan belajar siswa dalam penguasaan materi. Salah satu sasaran penilaian yaitu perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif (pengetahuan). Aspek-aspek penilaian dalam bidang kognitif yaitu penilaian terhadap pengetahuan pada tingkat satuan pelajaran menuntut perumusan secara lebih khusus yang dikategorikan sebagai konsep, prosedur, fakta, prinsip. Untuk menilai pengetahuan dapat dilihat berdasarkan aspek-aspek di bawah ini yaitu : a) Aspek pengetahuan (mengingat), aspek pengetahuan atau mengingat dimaksudkan sebagai kemampuan mengingat kembali materi yang telah diajarkan. Pada penelitian ini misalnya siswa disuruh

mengingat kembali mengenai pengertian kegiatan ekonomi, b) Aspek pemahaman (memahami), pada aspek pemahaman ini diartikan sebagai kemampuan memahami materi mengenai kegiatan ekonomi. Pada penelitian ini misalnya siswa menjelaskan mengenai tujuan dari kegiatan ekonomi, c) Aspek aplikasi (menerapkan), pada aspek aplikasi atau menerapkan ini diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan informasi dalam situasi nyata. Pada penelitian ini misalnya siswa disuruh untuk menyusun huruf-huruf atau kata agar menjadi jawaban yang tepat berdasarkan pertanyaannya, d) Aspek analisis (menganalisis), pada aspek analisis atau menganalisis diartikan sebagai kemampuan menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagiannya. Pada penelitian ini misalnya siswa menelaah jawaban dari suatu pertanyaan yang tersedia sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa, e) Aspek sintesis (memproduksi), pada aspek ini diartikan sebagai kemampuan untuk membuat atau memproduksi. Pada penelitian ini misalnya siswa disuruh untuk menuliskan hal-hal penting mengenai materi pelajaran yaitu tentang kegiatan ekonomi, menuliskan jenis pekerjaan tentang kegiatan ekonomi yang terdapat di lingkungan rumah, f) Aspek evaluasi (mengevaluasi), pada spek evaluasi atau mengevaluasi ini diartikan sebagai kemampuan untuk menilai manfaat dari suatu hal. Pada penerapan metode *scramble* ini diperoleh bahwa metode *scramble* mampu membuat suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan, meningkatkan motivasi belajar siswa, menimbulkan daya tarik tersendiri sehingga siswa menjadi senang dan hasil belajar juga meningkat.

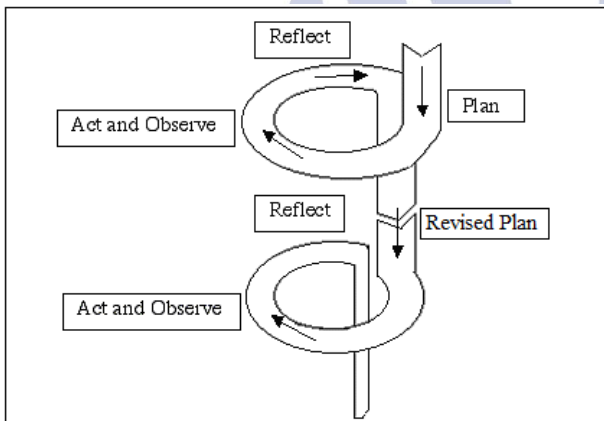
METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penggunaan PTK ini yakni untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ketika proses belajar dan juga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk memperbaiki kegiatan belajar dan hasil belajar siswa serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Mulyasa, 2013:11). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang sengaja dimunculkan sebagai hasil kegiatan mencermati kegiatan belajar mengajar yang terjadi di kelas (Arikunto,dkk, 2014:3). Penelitian Tindakan Kelas ini mampu mengatasi permasalahan guru dalam hal kegiatan belajar mengajar siswa. Karakteristik penelitian tindakan kelas salah satunya yaitu penelitian ini dilakukan secara berkolaborasi antara guru dengan peneliti agar menghasilkan hasil penelitian yang lebih riil dan bermakna.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian

yang memaparkan baik proses maupun hasil yang telah dilakukan. PTK dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti tidak cukup hanya melakukan satu kali dalam penelitian, tetapi harus melakukan penelitian dalam beberapa siklus. Jumlah siklus dalam penelitian ditentukan oleh ketercapaian tujuan penelitian. Apabila dalam siklus 1 tujuan penelitian belum tercapai maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya, hingga mencapai hasil yang diinginkan. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode siklus penelitian yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart pada tahun 1988. Pada metode penelitian yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart menggunakan tiga komponen dalam penelitian tindakan yakni diantaranya perencanaan, pelaksanaan dan observasi, dan refleksi dimana ada keterkaitan antara langkah satu dengan langkah berikutnya (Sukardi, 2012:7-8).



Bagan 1 Model siklus rancangan Kemmis Mc Taggart

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya yang berjumlah 27 orang dengan komposisi 11 orang laki-laki dan 17 orang perempuan. Alasan memilih subjek penelitian di atas karena rendahnya hasil belajar siswa tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” Subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya sehingga masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai ketuntasan minimal yang telah ditetapkan pihak sekolah. Serta, karena pada kegiatan pembelajaran gurunya kurang menerapkan metode pembelajaran untuk merangsang keaktifan siswa di kelas agar hasil belajarnya meningkat.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode siklus penelitian yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart pada tahun 1988. Pada metode penelitian yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart menggunakan tiga komponen dalam penelitian tindakan yakni

diantaranya perencanaan, pelaksanaan dan observasi, dan refleksi dimana ada keterkaitan antara langkah satu dengan langkah berikutnya (Sukardi, 2012:7-8). Tahap perencanaan bertujuan untuk menyusun berbagai tindakan untuk mengatasi kendala yang dialami oleh siswa. tahap pelaksanaan dan pengamatan bertujuan untuk melakukan kegiatan pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat yang selanjutnya diikuti pengamatan berdasarkan kegiatan pembelajaran tersebut. Tahap refleksi bertujuan untuk upaya memahami dan menganalisis dari suatu kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Pada siklus I dilakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar dan kemudian dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Siklus ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan dengan syarat hasil belajar siswa meningkat dan melampaui KKM. Prinsip umum dalam pelaksanaan penelitian tindakan yaitu setiap tahap dan siklusnya dilakukan secara partisipatoris dan kolaboratif antara peneliti dengan guru (Sumadayo, 2013:41). Pelaksanaan PTK harus dilakukan sesuai prosedur yang ada yaitu melalui proses siklus. Apabila pada saat pelaksanaan penelitian terdapat banyak hambatan maka harus diadakan tahap refleksi dan dilakukan perbaikan atau perencanaan ulang yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi untuk mengetahui keterlaksanaan dan ketercapaian guru dalam menerapkan metode *scramble*, teknik tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan cara siswa disuruh mengerjakan lembar evaluasi secara mandiri.

Analisis data hasil observasi (keterlaksanaan pembelajaran) dengan diterapkannya metode *scramble* yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase keterlaksanaan

F = Aktivitas yang terlaksana pada kegiatan

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Indarti, 2008:76)

Kriteria keterlaksanaan :

≥ 90% = Sangat Baik

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

60% - 69% = Kurang

< 60% = Gagal

(Sudjana, 2008:118)

Untuk menghitung ketercapaian guru dalam menerapkan metode *scramble* menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai ketercapaian} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria ketercapaian :

≥ 90	= Sangat Baik
80 – 89	= Baik
70 – 79	= Cukup
60 – 69	= Kurang
< 60	= Gagal

(Sudjana, 2008:118)

Data hasil belajar berupa lembar evaluasi siswa yang dikerjakan secara individu kemudian di analisis dan dijadikan sebagai nilai individu pada muatan IPS dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria :

≥ 90	= Sangat Baik
80 – 89	= Baik
70 – 79	= Cukup
60 - 69	= Kurang
< 60	= Gagal

(Sudjana, 2008:118)

Persentase ketuntasan belajar secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

Untuk menentukan persentase hasil belajar siswa, maka peneliti menggunakan kriteria sebagai berikut :

$\geq 90\%$	= Sangat Baik
80% - 89%	= Baik
70% - 79%	= Cukup
60% - 69%	= Kurang
$< 60\%$	= Gagal

(Sudjana, 1015:118)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus yang tiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan, pemaparan hasil penelitiannya akan dipaparkan pada akhir setiap siklus. Pertemuan pada siklus I mengacu pada KD 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dan 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Tiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari tiga komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan dan tindakan, serta refleksi.

Data yang dikumpulkan pada penelitian tindakan kelas ini ada dua jenis yaitu data observasi dan data tes hasil belajar siswa kelas IV. Data observasi ini mencakup data pengamatan guru kelas IV ketika pembelajaran yang disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran *scramble*. Pengamatan pelaksanaan pembelajaran ini diamati oleh dua observer yaitu peneliti dan satu teman sejawat. Sedangkan data tes hasil belajar ditentukan berdasarkan hasil evaluasi yang dikerjakan oleh masing-masing siswa.

Instrumen yang digunakan untuk penelitian meliputi instrumen lembar observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh dua observer yaitu peneliti dan teman sejawat, lembar tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran *scramble*, dan lembar catatan lapangan yang berfungsi untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi ketika penerapan metode pembelajaran *scramble*.

Pelaksanaan pembelajaran dengan diterapkannya metode pembelajaran *scramble*

Siklus I

Pada tahap perencanaan, kegiatan perencanaan ini bertujuan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam penelitian. Hal-hal yang perlu disiapkan yaitu (1) menentukan kompetensi dasar, (2) menyusun perangkat pembelajaran yang menerapkan metode *scramble*, (3) menyusun alat peraga atau media pembelajaran, (4) menyusun lembar instrumen penelitian, dan (5) melakukan validasi perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, LKPD, kisi-kisi evaluasi, lembar evaluasi, rubrik penilaian dan instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan dan pengamatan pada siklus I, penelitian yang dilakukan secara berkolaborasi antara guru kelas dengan peneliti. Dimana guru kelas dalam pembelajarannya disesuaikan dengan langkah-langkah kegiatan yang terdapat di RPP yang menerapkan metode *scramble*. Kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh dua observer yakni peneliti dan teman sejawat. Dua observer ini mengisi lembar instrumen pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan metode *scramble* yang sudah dibuat oleh peneliti dan mencatat hal-hal yang terjadi atau yg muncul dalam kegiatan pembelajaran. bisa dilihat bahwa kegiatan pembelajaran dikatakan belum berhasil karena penelitian akan berhasil apabila pelaksanaan penerapan metode *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa telah mencapai $\geq 80\%$. Nilai ketercapaian guru dalam menerapkan metode *scramble* yaitu 78. Nilai ketercapaian tersebut belum memenuhi kriteria dari peneliti yaitu ≥ 80 . Sedangkan nilai keterlaksanaan guru dalam menerapkan metode *scramble* yaitu sebesar 84% dari seluruh aktivitas

guru yang diteliti telah terlaksana dengan baik. Namun, masih ada 4 aspek yang belum terlaksana. Pada tahap refleksi, Kegiatan refleksi dilakukan setelah peneliti melakukan kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan dan pengamatan (observasi). Kegiatan refleksi dilakukan bertujuan untuk mengetahui aspek mana saja yang sudah berhasil dan aspek mana yang belum berhasil.

Adapun hasil refleksi pada siklus I yaitu (1) Keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I yaitu media papan jenis kegiatan ekonomi diterapkan dengan baik. Siswa sangat antusias ketika guru mendemonstrasikan metode pembelajaran *scramble*, (2) Ketika pembelajaran siswa merasa senang dan sangat antusias ketika mengerjakan LKPD dengan bermain mencari jawaban bersama teman sekelompoknya, (3) Kekurangan dari siklus I yaitu guru belum bisa mengondisikan siswa ketika mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD) secara berkelompok. Sehingga, suara gaduhnya dapat mengganggu kelas lain yang sedang belajar, (4) Guru kurang menjelaskan instruksi dengan detail dalam mengerjakan LKPD sehingga ada beberapa siswa yang masih bingung untuk mengerjakannya, (5) Guru tidak melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran serta tidak menyimpulkan materi pembelajaran, dan (6) Potongan huruf dan kata di edit berwarna untuk menjawab pertanyaan di LKPD menjadi agak luntur ketika ditempelkan menggunakan lem sehingga LKPD siswa menjadi kurang rapi. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa nilai ketercapaian guru dalam menerapkan metode *scramble* yaitu 57,8% dan nilai keterlaksanaan guru dalam menerapkan metode *scramble* yaitu 87,5%. Dimana perolehan total skor tersebut masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar $\geq 80\%$. Hal ini dapat diartikan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus I belum berhasil dan dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Pada tahap perencanaan merupakan tahap yang berfungsi untuk menyiapkan hal-hal yang digunakan sehubungan dengan penelitian, yakni (1) menentukan kompetensi dasar, (2) menyusun perangkat pembelajaran, (3) menyusun alat peraga atau media pembelajaran, (4) menyusun lembar instrumen penelitian, (5) melakukan validasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Tahap kegiatan pelaksanaan dan pengamatan ini dilakukan oleh guru kelas yang disesuaikan dengan langkah-langkah kegiatan yang ada di RPP. Dalam siklus II ini semua aspek kegiatan telah terlaksana dengan sangat baik dan tidak ada satu aspek kegiatan yang tidak terlaksana. Nilai ketercapaian guru dalam menerapkan metode *scramble* yaitu sebesar 95,5. Sedangkan nilai

keterlaksanaan guru dalam menerapkan metode *scramble* yaitu sebesar 100%. Dalam siklus II ini semua aspek kegiatan telah terlaksana dengan sangat baik dan tidak ada satu aspek kegiatan yang tidak terlaksana. Total nilai ketercapaian guru yaitu 95,5% dan nilai keterlaksanaan guru dalam menerapkan metode *scramble* yaitu 100% dimana skor tersebut tergolong sangat tinggi. Skor perolehan aktivitas guru ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti yaitu $\geq 80\%$. Skor perolehan aktivitas guru ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti yaitu $\geq 80\%$. Sedangkan kegiatan pengamatan dilakukan oleh dua observer. Tahap refleksi bertujuan untuk mengetahui aspek mana saja yang sudah berhasil dan aspek mana yang belum berhasil. Keterlaksanaan aktivitas guru berada pada kategori sangat baik dan mencapai kriteria indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ dari skor maksimal yang telah ditentukan. Pada siklus II yang telah dilaksanakan pembelajaran sudah terpusat pada siswa, guru mampu membimbing siswa ketika mengerjakan lembar kerja, guru memberikan instruksi ketika pengerjaan LKPD sehingga siswa menjadi tidak kebingungan ketika akan mengerjakan LKPD. Kemudian, guru sudah melakukan kegiatan apersepsi yang berguna untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran serta menyimpulkan materi di akhir pembelajaran. Guru melakukan perbaikan pada media amplop jawaban yang berupa potongan kata dan huruf di edit tanpa warna / hitam putih agar LKPD siswa tetap rapi dan tidak luntur oleh warna. Berdasarkan hasil tersebut maka pada siklus II ini dapat dikatakan berhasil sehingga tidak diperlukan siklus tambahan karena semua indikator telah terpenuhi.

Berdasarkan hasil analisis, pelaksanaan pembelajaran dengan diterapkannya metode *scramble* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Hal ini membuktikan bahwa kekurangan pada siklus I sudah bisa diatasi pada siklus II. Berikut disajikan rekapitulasi persentase keterlaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II yaitu:

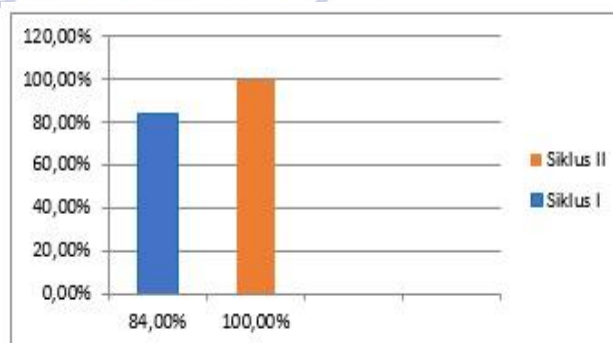


Diagram 1 Persentase Keterlaksanaan Guru Siklus I dan Siklus II

Persentase keterlaksanaan penerapan metode pembelajaran *scramble* untuk muatan IPS pada tema 8 "daerah Tempat Tinggalku" Subtema 2 "Keunikan Daerah Tempat Tinggalku" siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya pada siklus I persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu 87,5%, data tersebut diperoleh dari rata-rata skor siklus I. Sedangkan pada siklus II persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu 100%, data tersebut didapat dari rata-rata skor siklus II. Dari diagram di atas menunjukkan adanya peningkatan sebesar 12,5%. Persentase keterlaksanaan pembelajaran tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu $\geq 80\%$ sehingga dikatakan berhasil.

Berikut disajikan rekapitulasi nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II yaitu

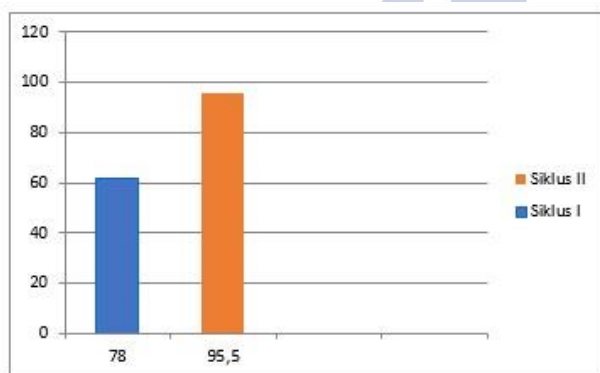


Diagram 2 Nilai Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II

Ketercapaian penerapan metode *scramble* pada diagram 4.2 nilai ketercapaian yang diperoleh pada siklus I yaitu 61,9, nilai tersebut termasuk pada kategori kurang baik dan dikatakan belum berhasil sebab belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu $\geq 80\%$. Pada siklus II nilai ketercapaian penerapan metode *scramble* mengalami peningkatan. Nilai ketercapaian yang diperoleh guru pada siklus II yaitu 95,5 yang masuk kategori sangat baik dan dikatakan berhasil karena telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu ≥ 80 .

Berdasarkan diagram hasil observasi yang berkaitan dengan aktivitas guru dalam pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran *scramble* pada siklus I dan siklus II yang telah diamati oleh dua pengamat menunjukkan bahwa semua aspek pembelajaran sudah terlaksana dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I persentase keterlaksanaan guru dalam menerapkan metode *scramble* yaitu 87,5%. Skor perolehan aktivitas guru ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti yaitu $\geq 80\%$.

Hal ini berarti bahwa nilai keterlaksanaan meningkat dari siklus I ke siklus II. Skor perolehan keterlaksanaan guru ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti yaitu $\geq 80\%$. Pada siklus II semua aspek kegiatan mulai kegiatan awal hingga kegiatan akhir sudah terlaksana dengan sangat baik. Pada siklus I, nilai ketercapaian guru dalam menerapkan metode *scramble* yaitu 57,80%. Nilai ketercapaian tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu $\geq 80\%$. Sehingga, peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas agar memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Pada siklus II, nilai ketercapaian guru dalam menerapkan metode *scramble* yaitu sebesar 95,50%. Hal ini berarti bahwa nilai ketercapaian guru dalam menerapkan metode *scramble* terjadi peningkatan dan nilai tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu $\geq 80\%$.

Dengan menerapkan metode *scramble* dalam pembelajaran maka akan membantu siswa untuk mudah memahami materi IPS yang dijelaskan oleh guru, dimana dalam mempelajari IPS siswa mengenal kata-kata sulit untuk dihafalkan dan juga siswa mampu berfikir secara kritis mengenai suatu hal. Siswa juga dilatih untuk lebih kreatif dalam berdiskusi secara berkelompok untuk menjawab soal dari pertanyaan dengan cara mencari jawaban yang tersusun secara acak. Sehingga, siswa dituntut untuk kreatif dalam menemukan jawaban. hal ini selaras dengan tujuan IPS yaitu siswa diharapkan mampu memiliki daya imajinasi dan kreativitas untuk menggali pengetahuannya sehingga siswa senantiasa terus belajar (Gunansyah, 2015:8).

Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada muatan IPS tema 8 "Daerah Tempat Tinggalku" Subtema 2 "Keunikan Daerah Tempat Tinggalku" dengan menggunakan metode *scramble*, peneliti memberikan penilaian terhadap siswa melalui lembar evaluasi di setiap akhir pertemuan. Setelah dianalisis, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari observasi awal, siklus I sampai siklus II siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai evaluasi yang dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan diberikan durasi pengerjaan. Berikut merupakan data hasil belajar siswa Kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya ketika observasi awal, siklus I dan siklus II yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Data Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran pada Observasi Awal, Siklus I - Siklus II

No.	Nama	Keterangan		
		Nilai Observasi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	AWPS	68	73	97
2.	ADR	34	63	80
3.	ACR	34	80	70
4.	ARP	62	90	77
5.	DA	88	83	83
6.	DF	62	60	57
7.	FAS	92	90	100
8.	FAO	60	83	93
9.	FAR	60	57	63
10.	KPA	68	87	83
11.	LDPS	64	90	87
12.	LJ	73	70	100
13.	MAS	44	73	93
14.	MAR	76	67	87
15.	MIN	40	57	77
16.	NNH	78	-	-
17.	NSA	44	57	73
18.	NWA	92	-	93
19.	RDA	65	77	97
20.	SAW	76	87	83
21.	SA	80	90	97
22.	SH	54	73	77
23.	VDA	65	63	87
24.	VSS	78	73	90
25.	KNPH	80	90	80
26.	CMPH	84	80	97
27.	EPJP	40	53	77
Jumlah		1761	1866	2198

Persentase	40,7%	62,9%	88,9%
-------------------	-------	-------	-------

Dapat dilihat bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya pada observasi awal menunjukkan ketuntasan klasikalnya sangat rendah yaitu hanya terdapat 11 siswa siswa dari 27 siswa yang mencaapai kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Nmun, kriteria tersebut belum dicapai oleh 16 siswa. maka dari itu, peneliti melakukan perbaikan hasil belajar siswa khususnya pada muatan IPS melalui penelitian tindakan sekolah dengan mditerapkannya metode pembelajaran *scramble*.

Hasil belajar siswa pada siklus I dengan menerapkan metode *scramble* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I, sebanyak 62,9% siswa sudah tuntas dengan rincian 17 siswa pada lembar tes mendapat nilai lebih atau sama dengan 70. Sedangkan 8 siswa pada lembar tes mendpaat nilai kurang dari 70 dan 2 siswa tidak masuk. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus I mengalami peningkatan jika dibandingkan dari observasi awal. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 22,2%. Namun, persentase ketuntasan klasikal pada siklus I belum berhasil karena belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu $\geq 80\%$. Pada siklus II hasil belajar siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya dengan menerapkan metode *scramble* mengalami peningkatan 26%. Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II mendapatkan persentase sebesar 88,9% dengan rincian 24 siswa mendapat nilai tes lebih atau sama dengan 70. Sedangkan dua siswa mendapat nilai kurang dari 70 dan satu siswa tidak masuk. Jika dilihat dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni $\geq 80\%$, maka persentase nilai yang didapatkan pada siklus II sudah dapat dikatakan berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dalam penerapan metode *scramble* khususnya pada muatan IPS telah menjadi cara efektif untuk mengatsi hasil belajar siswa. Dengan menerapkan metode *scramble*, siswa menjadi lebih mudah menangkap materi dan memudahkan guru untuk menjelaskan materi yang dirasa sulit. Metode *scramble* mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia Shoimin (2014:166).

Kendala-kendala yang terjadi dan cara mengatasinya Siklus I

Kendala-kendala yang dihadapi guru saat melakukan pembelajaran adalah guru kelas IV meninggalkan kelas untuk menemui tamu dan terdapat suara gaduh dari kelas lain yaitu dari kelas III.. Jalan

keluar atau cara mengatasi kendala untuk siklus I untuk diterapkan pada pertemuan siklus II. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru dipanggil oleh satpam untuk menemui tamu. Hal ini dikarenakan kepala sekolah sedang tidak ada di sekolah sehingga guru kelas IV mendapat perwakilan untuk menemui tamunya. Untuk melanjutkan pembelajaran, guru kelas IV meminta peneliti untuk melanjutkan materinya. Perbaikan kendala ini yaitu peneliti berkoordinasi dengan guru kelas apabila ada tamu dapat diwakilkan kepada guru kelas yang lain. Suara gaduh yang berasal dari kelas lain yaitu kelas III terdengar karena guru kelas III tidak berada di dalam kelas sehingga tidak ada yang mengontrol siswanya. Akibatnya, siswa menjadi ramai dan keluar masuk kelas dengan seenaknya dan dapat mengganggu kelas IV yang sedang melaksanakan pembelajaran di kelas.

Siklus II

Pada pertemuan siklus II, kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Semua perbaikan dari siklus I dilaksanakan pada pertemuan siklus II. Meskipun dalam pembelajaran ada beberapa siswa yang ramai namun tidak mengganggu kegiatan pembelajaran.

Dalam menerapkan metode *scramble* dalam pembelajaran khususnya pada Kompetensi Dasar 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi, 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi mengalami kendala-kendala yang dapat menghambat kegiatan pembelajaran. Pada siklus I, kendala yang terjadi yaitu guru kelas IV meninggalkan kelas untuk menemui tamu dan adanya suara gaduh yang berasal dari kelas lain yaitu kelas III. Untuk mengatasi kendala-kendala pada siklus I maka dilakukan perbaikan pada siklus II agar dalam proses kegiatan pembelajaran lebih tertata dan berjalan lancar. Pada siklus II, guru sudah mampu mengondisikan siswa dengan sangat baik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dan, guru juga mengatur duduk atau kursi setiap kelompok sehingga penataan kelompok lebih teratur dibandingkan pada siklus I. Secara keseluruhan pada siklus II, kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan sangat baik dan tidak ada kendala yang menghambat kegiatan pembelajaran sehingga tidak diperlukan siklus berikutnya untuk mengatasi kendala tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan metode pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar tema Tema “Daerah Tempat Tinggalku” Siswa Kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya, maka dapat disimpulkan bahwa (1) pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan diterapkannya metode pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tema “Daerah Tempat Tinggalku” siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya. Pada siklus I, persentase

keterlaksanaan penerapan metode pembelajaran *scramble* mencapai 84%. Pada siklus II persentase keterlaksanaan mengalami peningkatan sebanyak 16% sehingga persentase keterlaksanaan menjadi 100%. Pada siklus I nilai ketercapaian pembelajaran yaitu 78. Pada siklus II nilai ketercapaian pembelajaran meningkat sebanyak 17,5 sehingga nilai ketercapaian pembelajarannya menjadi 95,5 termasuk dalam kategori sangat baik, (2) Hasil belajar siswa kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya mengalami peningkatan dengan diterapkannya metode *scramble* dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I ketuntasan klasikal hasil belajar siswa khususnya pada muatan IPS yaitu 62,9% termasuk dalam kategori kurang. Pada siklus II ketuntasan klasikal khususnya pada muatan IPS mengalami peningkatan sebanyak 26% sehingga menjadi 88,9% termasuk dalam kategori baik. (3) Kendala-kendala yang dihadapi saat diterapkannya metode *scramble* yaitu guru kelas meninggalkan kelas untuk menemui tamu dan adanya suara gaduh dari kelas lain yaitu kelas III. Namun, semua kendala dapat diatasi dengan baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada kelas IV SDN Lidah Wetan 4 Surabaya tentang penerapan metode pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar Tema “Daerah Tempat Tinggalku” maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut : (1) Dalam pembelajaran sebaiknya guru memberikan metode-metode pembelajaran yang inovatif, agar siswa selalu tertarik dengan pembelajaran. Apabila guru menerapkan metode pembelajaran yang sama setiap harinya maka siswa akan bosan dan kurang menarik. Sehingga, dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, (2) sebaiknya guru ketika menerapkan metode pembelajaran *scramble* disesuaikan dengan materi yang diajarkan, karakteristik metode pembelajaran *scramble* dan karakteristik siswa. Sehingga, ketika guru menerapkan metode pembelajaran *scramble* sesuai dengan materi, karakteristik siswa, karakteristik metode pembelajaran *scramble* maka hasil belajar siswa akan meningkat. Demi kelancaran proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *scramble* maka terdapat hal-hal yang harus diperhatikan yaitu a) Pembuatan media yang digunakan untuk demonstrasi dari metode *scramble* sebaiknya dibuat dalam ukuran lebih besar lagi (misalnya menggunakan kertas karton). Sehingga, semua siswa dapat menjangkau media tersebut, b) Gambar yang digunakan di media tersebut sebaiknya di print yang lebih besar. Sebab siswa yang duduk di kursi belakang kurang bisa menjangkau gambar dari media tersebut. Gambar dari media tersebut

merupakan contoh soal dari metode *scramble*, c) Jumlah soal yang ada pada media sebaiknya disesuaikan dengan jumlah kelompok. Sehingga, setiap kelompok terdapat satu perwakilan anggota kelompok untuk maju ke depan mencoba menjawab pertanyaan, d) Kartu jawaban yang digunakan untuk lembar kerja sebaiknya di print hitam putih saja. Sebab, apabila di print berwarna maka jika ditempelkan menggunakan lem akan menjadi luntur. Kecuali, jika kartu jawabannya di print berwarna agar tidak luntur maka ketika menempelkan menggunakan double tip. (3) adanya kendala-kendala ketika diterapkannya metode pembelajaran *scramble* sebaiknya dapat dijadikan pedoman awal dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar dalam menerapkan metode *scramble* pada pertemuan selanjutnya tidak ada kendala yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : CV.Yrama Widya.
- Arikunto, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Gunansyah, Ganes. 2015. *Pendidikan IPS*. Surabaya: Unesa University Press.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ihsan, Fuad. 2005. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.