

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN LIDAH WETAN II SURABAYA

Qurri Qurrota A'yun

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (qurriyq@gmail.com)

Mulyani

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (@mulyan.unesa.ac.id)

Abstrak

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan pihak SDN Lidah Wetan II Surabaya, diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPS di kelas IV belum efektif dan efisien. Hal tersebut dikarenakan guru menuntut siswa untuk menghafal konsep sedangkan dalam penyampaian materi guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa memberikan variasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group*. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 85,90 sedangkan rata-rata kelas kontrol hanya mencapai 73,59. Dari pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test* diperoleh t_{hitung} sebesar 2,23 dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,021 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 diterima. Dan pada uji N-Gain ternormalisasi pada kelas eksperimen diperoleh hasil N-Gain $> 0,70$ sebesar 1,215978 yang berarti berpengaruh kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV dengan kategori tinggi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Scramble*, Hasil Belajar Siswa, IPS.

Abstract

Based on interviews conducted with the Lidah Wetan II Elementary School in Surabaya, information was obtained that social studies learning in class IV had not been effective and efficient. This is because the teacher requires students to understand the concepts in the presentation of the material the teacher only uses the lecture method without giving variation. The purpose of this research is to find the effect of *scramble* learning model on social studies learning outcomes in class IV Lidah Wetan II Elementary School in Surabaya. The research design used was the *Quasi Experiment* with the *Nonquivalent Control Group* design. Based on data analysis that has been done, the average experimental class learning outcomes are 85.90 while the control class average only reaches 73.59. From testing the hypothesis using the *t-test* formula obtained t_{count} of 2.23 with t_{table} at the 5% significance level of 2.021 which means that $t_{count} > t_{table}$ H_0 is accepted. And the normalized N-Gain test in the experiment class, the results of N-Gain > 0.70 at 1.215978 which means that the high category effect. It can be concluded that there is an effect of *scramble* learning model on the learning outcomes of social studies class IV students in high category.

Keywords: *Scramble learning model, Learning Outcomes, Social Studies.*

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Salah satu sarana penting yang berperan aktif dalam upaya meningkatkan kualitas hidup manusia adalah pendidikan yang mencakup kegiatan mendidik, mengajar dan melatih. Menurut Langeveld (dalam Roesminingsih dan Susarno, 2018: 64) mendidik ialah kegiatan memberikan pertolongan secara sadar dan sengaja yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa dalam perkembangannya untuk mencapai kedewasaan. Dari pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa pendidikan dibutuhkan untuk mencapai suatu kedewasaan. Anak dapat memperoleh pendidikan

melalui pendidikan formal diberikan di jenjang sekolah. Salah satunya jenjang sekolah dasar (SD).

Untuk dapat mempertahankan dan mengembangkan kebudayaan, seorang anak terlebih dahulu harus memiliki pengetahuan dasar yang diperoleh melalui mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran yang dapat dijadikan acuan untuk mempelajari nilai kebudayaan adalah mata pelajaran IPS. Karena IPS menggabungkan berbagai bidang akademis terutama ilmu-ilmu sosial. Selain itu, IPS juga memiliki tujuan utama yaitu mengembangkan kompetensi siswa sehingga memiliki pengetahuan, keterampilan serta sikap yang nantinya dapat mengarahkan siswa menjadi warga

negara yang menjunjung tinggi nilai demokrasi, menghargai segala perbedaan, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Siradjudin dan Suhanadji, 2012:08).

Di Sekolah Dasar, mata pelajaran IPS diberikan dengan tujuan untuk mengembangkan kompetensi yang ada dalam diri siswa sehingga memiliki pengetahuan, keterampilan serta sikap agar siswa menjadi warga negara yang menjunjung tinggi nilai demokrasi, menghargai segala perbedaan, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Siradjudin dan Suhanadji, 2012:08). Di dalam pembelajaran IPS, siswa diajarkan pengetahuan mengenai kebudayaan yang ada. Meliputi keragaman agama, keragaman budaya serta keragaman suku dan bahasa yang ada di Indonesia.

Dalam kurikulum 2013 revisi 2017, materi keanekaragaman budaya diberikan di kelas IV sekolah dasar pada tema 1 Indahnya Kebersamaan, subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku. Dengan Kompetensi Dasar 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas Bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Setelah melakukan wawancara dengan pihak sekolah SDN Lidah Wetan II Surabaya, diperoleh informasi bahwa guru tidak mampu mengkondisikan kelas dengan baik. Guru menuntut siswa untuk menghafal konsep yang telah diberikan, sehingga siswa merasa kesulitan. Dalam pemberian materi, guru kelas menggunakan metode ceramah tanpa memberikan variasi sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Guru hanya terfokus untuk pemberian materi namun kurang memperdulikan respon dari siswanya.

Kondisi pembelajaran tersebut menyebabkan siswa tidak tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru dan perhatiannya teralihkan pada teman sebangku. Ketika guru meminta siswa untuk menguraikan keunikan dan ciri khusus dari keragaman budaya daerah, banyak siswa mengalami kesulitan.

Dari kondisi tersebut, peneliti ingin mengujicobakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa agar dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Model pembelajaran adalah gambaran dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Komalasari, 2013:57). Sedangkan hasil belajar merupakan pencapaian dari tujuan dalam proses pembelajaran (Hadiyanto, 2016:22). Tujuan dalam proses pembelajaran sendiri dapat berupa penambahan pengetahuan dan wawasan yang dimiliki siswa dengan pencapaian nilai hasil belajar.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien. Yaitu pembelajaran yang memiliki beberapa prinsip meliputi: 1) bermakna, guru harus memahami dan

menemukan hal yang dibutuhkan siswanya sehingga guru dituntut untuk dapat merancang pembelajaran yang menantang bagi siswa serta bisa memperluas wawasan yang dimiliki siswa; 2) terintegrasi, yaitu kajian dengan berbagai topik seperti matematika, bahasa dan lain sebagainya namun harus tetap relevan; 3) berbasis nilai, artinya pembelajaran yang diberikan harus dapat menanamkan nilai karakter dalam diri siswa agar siswa terampil berfikir kritis dan mampu memberikan alternatif pemecahan masalah; 4) menantang, dengan pembelajaran yang menantang siswa akan memiliki keterampilan dalam memunculkan pertanyaan, menilai serta menghadapi tantangan; 5) aktif, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang dapat membangun pengetahuan siswa, bermakna, menjadikan siswa aktif dalam berpikir serta mampu menerapkan pengetahuan yang dimiliki (Gunansyah, 2015:73).

Model pembelajaran yang sesuai dengan prinsip tersebut ialah model pembelajaran *Scramble*. Karena model pembelajaran ini mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: (1) melatih keaktifan dan rasa tanggungjawab siswa, (2) menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, (3) meningkatkan keterampilan tertentu dalam diri siswa, (4) penyampaian materi dengan cara menyenangkan sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, (5) menantang siswa untuk bersaing menjadi yang terbaik (Shoimin, 2014:168-169).

Dalam model pembelajaran *scramble*, siswa akan saling berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Hal itu dikarenakan model pembelajaran ini menuntut adanya kerja sama antar anggota kelompok guna membantu anggota kelompok lainnya dalam berpikir kritis sehingga soal dapat diselesaikan dengan mudah. Dengan adanya interaksi dalam kelompok, maka siswa yang awalnya pasif akan termotifasi menjadi aktif.

Taylor (dalam Huda, 2013:303) berpendapat jika model pembelajaran *scramble* ialah model pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pemusatan perhatian tinggi dan meningkatkan daya berpikir yang dimiliki siswa. Model pembelajaran ini menuntut siswa mengkoordinasikan intuisi dan rasionalitasnya dalam berfikir. Karena selain menjawab soal, siswa juga diminta menebak dengan cepat mengenai jawaban soal yang sudah diacak. Dalam model pembelajaran ini, siswa bukan hanya sekadar menjawab soal melainkan menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun dalam kondisi acak.

Aktifitas tersebut dapat menimbulkan persaingan sehingga siswa diharuskan aktif berperan di dalam kelompoknya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sodikin (2015:2-3) dikemukakan bahwa dalam pembelajaran *scramble* siswa melakukan diskusi dan interaksi antar anggota kelompok. Dalam diskusi, siswa

dapat memecahkan masalah dengan menemukan suatu jawaban untuk menyimpulkan materi yang relevan. Akan muncul persaingan yang mampu mendorong siswa untuk berfikir cepat dan tepat. Dengan begitu, siswa akan memiliki keterampilan dalam menilai serta menghadapi tantangan.

Proses pembelajaran yang baik akan mampu menciptakan berbagai perubahan dalam diri siswa seperti meningkatnya keaktifan dan hubungan timbal balik antar siswa berupa sikap kerja sama dan tanggungjawab. Dalam penelitian Astuti, dkk (2017:4) diketahui bahwa model pembelajaran *scramble* telah sesuai prinsip pembelajaran IPS berbasis nilai dengan menanamkan nilai karakter siswa sehingga dapat meningkatkan kerja sama dan rasa tanggungjawab di dalam dirinya. Selain itu, model pembelajaran *scramble* menciptakan suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan guru sebagai fasilitator sedangkan siswa aktif mengkonstruksi pengetahuan melalui belajar kelompok.

Untuk menjadikan siswa aktif, guru harus memahami hal yang dibutuhkan oleh siswa dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajarnya. Sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang bermakna. Khairunnisa dalam penelitiannya (2017:4) berpendapat bahwa model pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Karena selain menambah wawasan, *scramble* juga dapat meningkatkan konsentrasi, melatih kedisiplinan dan memunculkan kompetisi antar kelompok. Dengan begitu, partisipasi siswa akan meningkat dan siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan beberapa deskripsi masalah yang ada, kelebihan yang dimiliki juga penelitian terdahulu yang telah berhasil, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya”. Dari latar belakang yang diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh oenerapan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membawa manfaat berupa: (1) peneliti memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru, (2) dapat membawa perubahan terhadap hasil belajar siswa serta fokus siswa pada materi pelajaran sehingga akan lebih mudah untuk memahami materi, (3) dapat dijadikan alternative pemilihan model pembelajaran yang bermakna sesuai dengan materi yang akan disampaikan, (4) dapat

dijadikan acuan untuk membimbing guru dalam penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen karena dilakukan untuk mengujicobakan sesuatu dan kemudian mengamati perubahan yang terjadi secara sistematis (Yusuf, 2014:77). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Yaitu penelitian dengan penekanan pada fenomena objektif yan dikaji menggunakan angka, diolah dengan rumus statistik (Saipul, 2014:5).

Rancangan yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen*, yaitu jenis penelitian yang memungkinkan peneliti sedini mungkin untuk mengontrol semua variabel yang relevan sehingga tingkat kepastian jawaban hasil penelitian jauh lebih terkontrol. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group*, yaitu dengan membagi sampel menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Langkah-langkah yang digunakan dalam desain ini meliputi: 1) memilih dua kelompok sampel yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol; 2) memberikan *pre-test* kepada kedua kelompok dengan soal yang sama; 3) memberikan perlakuan khusus kepada kelas eksperimen; 4) memberikan *post-test* kepada kedua kelompok; 5) menghitung beda mean kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan uji statistic (Yusuf, 2014:186)

Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan khusus. Kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dan *post-test*. Sehingga akan terlihat adanya perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Rancangan penelitian

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁ = Hasil *pre-test* dari kelas eksperimen

O₂ = Hasil *post-test* dari kelas eksperimen

O₃ = Hasil *pre-test* dari kelas kontrol

O₄ = Hasil *post-test* dari kelas kontrol

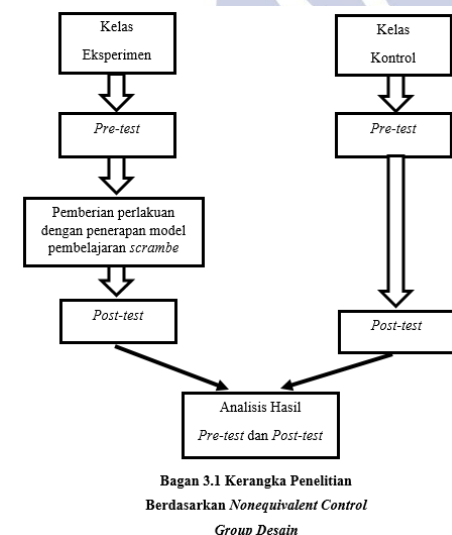
X =Perlakuan yang diberikan (pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*)

Yusuf, (2014:185)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lidah Wetan II Kelurahan Lidah Wetan, Kecamatan Lakarsantri, Kota Surabaya. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA dengan jumlah 39 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IVC dengan jumlah 39 siswa sebagai kelas eksperimen.

Variabel dalam penelitian ini meliputi: 1) variabel bebas yaitu model pembelajaran *scramble*, 2) variabel terikat yaitu hasil belajar, 3) variabel kontrol yaitu tema pembelajaran, durasi pembelajaran dan materi pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes berupa lembar tes bersifat objektif dengan empat alternatif pilihan jawaban (a, b, c dan d). Lembar tes diberikan sebanyak dua kali. Yaitu sebelum pembelajaran (*pre-test*) dan setelah pembelajaran (*post-test*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan pengambilan data siswa berupa hasil *pre-test* dan *post-test*.



Bagan 1. Kerangka penelitian

Dari bagan 1, diketahui bahwa tahapan penelitian di kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif sama. Kedua kelas diberikan soal *pre-test* di awal pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki dan diberikan soal *post-test* di akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil dari pembelajaran yang telah diberikan. Yang menjadi pembeda adalah kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus berupa model pembelajaran *scramble* sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis instrumen penelitian dan juga teknik analisis data hasil penelitian. Instrumen penelitian dianalisis dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kereliabelan instrumen sebelum digunakan

sebagai alat pengumpul data. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan penelitian. Nilai hasil belajar siswa yang telah diperoleh, perlu dianalisis dengan uji homogenitas dan normalitas untuk mengetahui kehomogenan sampel dan juga kenormalan distribusi soal *pre-test* dan *post-test*. Setelah itu dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui kebenaran hipotesis dan untuk melihat gambaran umum pengaruhnya dilakukan uji N-Gain ternormalisasi.

Agar ketika pelaksanaan penelitian tidak terjadi kerancuan dalam penafsirannya, maka perlu adanya penjabaran mengenai definisi operasional dari penelitian ini antara lain: Menurut Shoimin (2014:166) model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang menekankan pemberian soal secara berulang berupa acak kata, kalimat atau paragraf dengan sistem berkelompok. Pengolahan data hanya dilakukan pada nilai hasil belajar siswa dalam ranah pengetahuan. Materi yang diajarkan adalah materi keanekaragaman budaya meliputi keragaman rumah adat, tarian adat, alat musik tradisional dan makanan khas daerah.

Langkah pembelajaran *scramble* menurut Shoimin (2014:167-168) antara lain: 1) kegiatan pendahuluan, meliputi perancangan bahan ajar dan media yang digunakan serta melakukan pemeriksaan terhadap kesiapan siswa dalam belajar; 2) kegiatan inti, meliputi kerjasama antar anggota kelompok dalam mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang susunan huruf dan katanya telah diacak. Setelah itu guru dan siswa melakukan koreksi dalam kelompok besar untuk mengkomunikasikan hasil yang diperoleh dari kelompok kecil; 3) tidak lanjut, berupa kegiatan tambahan dengan pemberian soal serupa.

Sedangkan menurut Huda (2013:304-305) sintaks di dalam model pembelajaran *scramble* antara lain: 1) siswa diberikan materi pembelajaran berdasarkan tema; 2) siswa dibagikan soal dan jawaban (telah diacak); 3) siswa diberikan batas waktu dalam pengerjaan soal; 4) siswa mengerjakan soal sesuai batas waktu yang diberikan guru; 5) guru melakukan pemantauan pada proses pengerjaan soal; 6) siswa mengumpulkan lembar jawaban; 7) guru mengoreksi dan menilai hasil pekerjaan siswa. Penilaian berdasarkan kecepatan siswa dalam menyelesaikan soal dan jumlah soal dikerjakan dengan benar; 8) pemberian apresiasi kepada siswa yang berhasil dan pemberian motivasi bagi yang belum berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan dengan meninjau lokasi

penelitian yaitu SDN Lidah Wetan II Surabaya. Kegiatan ini bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas IV. Selain itu juga untuk memperoleh informasi mengenai kendala yang dihadapi guru dan siswa melalui wawancara dengan guru kelas.

Setelah memperoleh informasi, selanjutnya peneliti akan menyusun proposal penelitian dan perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, LKPD, rancang media dan instrumen tes berupa soal *pre-test* dan *post-test*. Sebelum digunakan di dalam penelitian, perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian tersebut harus melewati proses validasi. Validasi perangkat pembelajaran dan instrumen tes dilakukan oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. selaku dosen PGSD Universitas Negeri Surabaya untuk mengetahui kelayakan dari perangkat pembelajaran dan instrumen tes sebelum digunakan di dalam penelitian. Berdasarkan hasil validasi oleh validator diketahui bahwa perangkat pembelajaran dan instrumen tes layak digunakan melalui revisi.

Setelah perangkat pembelajaran dan instrumen dinyatakan layak digunakan di dalam penelitian, maka selanjutnya dilakukan uji validitas instrumen tes untuk menunjukkan kevalidan instrumen. Instrumen yang valid adalah instrumen yang memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Karena instrumen berupa soal pilihan ganda, maka perhitungan menggunakan rumus korelasi *point biserial*. Validasi butir tes diujicobakan pada siswa kelas IV SDN Lakarsantri I Surabaya dengan jumlah 30 responden. Butir soal yang diujicobakan adalah soal *pre-test* sebanyak 26 soal dan soal *post-test* sebanyak 26 soal.

Berdasarkan perhitungan, diketahui bahwa dari 26 butir soal *pre-test* dan 26 butir soal *post-test* yang diuji validitas, hanya masing-masing 20 butir soal *pre-test* dan *post-test* yang dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Setelah instrumen soal dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk menunjukkan bahwa instrumen tes cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Spearman Brown* belah ganjil genap. Instrumen dinyatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang diuji	r_{hitung}	r_{tabel}
		5%
Soal <i>pre-test</i>	0,589	0,361
Soal <i>post-test</i>	0,803	0,361

Dari tabel 3 diketahui bahwa reliabilitas soal *pre-test* diinterpretasikan menjadi $r_{hitung} = 0,589 > r_{tabel} = 0,361$. Dan reliabilitas soal *post-test* diinterpretasikan menjadi $r_{hitung} = 0,803 > r_{tabel} = 0,361$. Sehingga instrumen tes dinyatakan reliabel.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, maka peneliti dapat melakukan penelitian. Penelitian dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan tanggal 23 Juli 2018 di kelas kontrol dengan diawali pemberian soal *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal yang dimiliki siswa. *pre-test* diberikan di kelas IV A dengan jumlah 39 siswa. Kemudian dilanjutkan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *scramble* dan diakhir pertemuan diberikan soal *post-test* untuk mengetahui pemahaman dan juga hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan.

Pada pertemuan kedua dilakukan tanggal 25 Juli 2018 di kelas eksperimen dengan diawali pemberian soal *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal yang dimiliki siswa terhadap materi keragaman budaya. Tahapan lanjutan adalah dengan pemberian perlakuan khusus berupa pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* dan diakhiri dengan pemberian soal *post-test*. Dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data berupa nilai hasil belajar siswa.

Tahapan selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui kehomogenan sampel. Uji homogenitas dilakukan pada nilai *pre-test* dan *post-test*. Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka sampel dinyatakan homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data *Pre-test*

SD ² Kelas Kontrol	SD ² Kelas Eksperimen	F_{max}	F_{tabel}
			5%
74,83	93,05	1,24	1,71

Dari tabel 4, dapat diinterpretasikan bahwa $F_{hitung} = 1,24 < F_{tabel} = 1,71$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* memiliki varian yang sama atau homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data *Post-test*

SD ² Kelas Kontrol	SD ² Kelas Eksperimen	F_{max}	F_{tabel}
			5%
72,30	76,55	1,06	1,71

Dari tabel 5, dapat diinterpretasikan bahwa $F_{hitung} = 1,06 < F_{tabel} = 1,71$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* memiliki varian yang sama atau homogen.

Jika data telah dinyatakan homogen, maka dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data yang diperoleh, diolah menggunakan rumus *Chi Square* dengan ketentuan jika $Chi Square_{hitung} < Chi Square_{tabel}$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data Pre-test

	$Chi Square_{hitung}$	$Chi Square_{tabel}$
		5%
Kelas Kontrol	6,00	11,1
Kelas Eksperimen	9,15	11,1

Berdasarkan tabel 6, dapat diketahui jika $Chi Square_{hitung}$ kelas kontrol sebesar 6,00 dan $Chi Square_{hitung}$ kelas eksperimen sebesar 9,15. Keduanya lebih kecil dari $Chi Square_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% sebesar 11,1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Data Post-test

	$Chi Square_{hitung}$	$Chi Square_{tabel}$
		5%
Kelas Kontrol	1,38	11,1
Kelas Eksperimen	3,31	11,1

Berdasarkan tabel 7, dapat diketahui jika $Chi Square_{hitung}$ kelas kontrol sebesar 1,38 dan $Chi Square_{hitung}$ kelas eksperimen sebesar 3,31. Keduanya lebih kecil dari $Chi Square_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% sebesar 11,1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Setelah data dinyatakan homogen dan berdistribusi normal, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis atau t-test untuk mengetahui apakah H_a diterima atau ditolak. Dengan ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

$\bar{X}_1$	$\bar{X}_2$	SD_1^2	SD_2^2	t_{hitung}	t_{tabel}
					5%
42,95	24,49	1.886,68	708,34	2,23	2,021

Berdasarkan tabel 8, dapat diketahui bahwa $\bar{X}_1$ adalah rata-rata beda nilai *post-test* dan *pre-test* kelas eksperimen sebesar 42,95. $\bar{X}_2$ merupakan rata-rata dari beda nilai *post-test* dan *pre-test* kelas kontrol sebesar 24,49. Sedangkan SD_1^2 merupakan standar deviasi kuadrat kelas eksperimen sebesar 1.886,68 dan SD_2^2 merupakan standar deviasi kuadrat kelas kontrol. Dari perhitungan, diperoleh t_{hitung} sebesar 2,23 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,021 jika diinterpretasikan menjadi $t_{hitung} = 2,23 > t_{tabel} = 2,021$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak atau dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan

model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya.

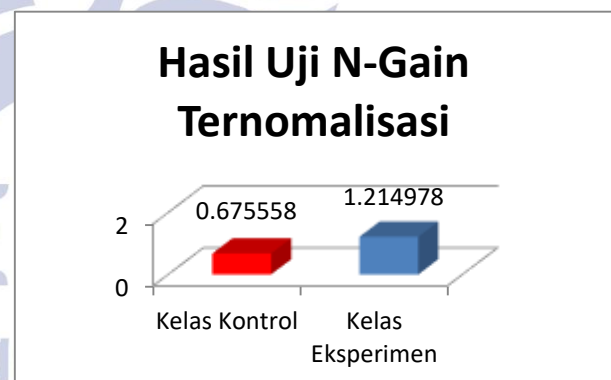
Selanjutnya, dilakukan uji N-Gain ternormalisasi untuk mengetahui gambaran umum pengaruh dari pemberian perlakuan yang berbeda terhadap nilai hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut tabel hasil perhitungan rata-rata N-Gain.

Tabel 9. Hasil Uji N-Gain Ternormalisasi

Kelas Penelitian	Skor N-Gain	Kategori
Kontrol	0,675558	Sedang
Eksperimen	1,214978	Tinggi

Berdasarkan tabel 9, dapat diketahui jika skor N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,675558 dengan kategori sedang dan skor kelas eksperimen sebesar 1,214978 dengan kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan berupa menggunakan model pembelajaran *scramble* mempunyai peningkatan kategori sedang sedangkan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *scramble* mempunyai peningkatan kategori tinggi.

Hasil perbandingan uji N-Gain kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

**Diagram 1. Perbandingan nilai N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Pembahasan

Sebelum dilakukannya penelitian, peneliti telah melakukan wawancara dengan pihak sekolah SDN Lidah Wetan II Surabaya. Dari wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran, guru menuntut siswa untuk menghafal konsep yang telah diberikan sehingga siswa merasa kesulitan. Dalam pemberian materi, guru kelas menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton dan

membosankan. Guru hanya terfokus untuk pemberian materi namun kurang memperdulikan respon dari siswanya. Kondisi pembelajaran tersebut menyebabkan siswa tidak tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru dan perhatiannya teralihkan pada teman sebangku. Ketika guru meminta siswa untuk menguraikan keunikan dan ciri khusus dari keragaman budaya daerah, banyak siswa mengalami kesulitan.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang efektif dan efisien. Model pembelajaran merupakan gambaran dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru meliputi kegiatan awal, inti dan penutup dengan ciri khas tertentu (Komalasari, 2013:57). Model pembelajaran yang dibutuhkan haruslah sesuai dengan prinsip pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar menurut Gunansyah (2015:73) yaitu bermakna, terintegrasi, berbasis nilai, menantang dan aktif.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diujicobakan ialah model pembelajaran *scramble*. Yaitu model pembelajaran yang menekankan pemberian soal secara berulang berupa acak kata, kalimat atau paragraf dengan sistem berkelompok (Shoimin, 2014:166). Model pembelajaran *scramble* mampu melatih keaktifan dan rasa tanggungjawab siswa, menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan keterampilan, menciptakan pembelajaran yang bermakna serta menantang siswa untuk bersaing menjadi yang terbaik. Selain menambah wawasan, *scramble* juga dapat meningkatkan konsentrasi, melatih kedisiplinan dan memunculkan kompetisi antar kelompok. Dengan begitu, partisipasi siswa akan meningkat dan siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar.

Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa, dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

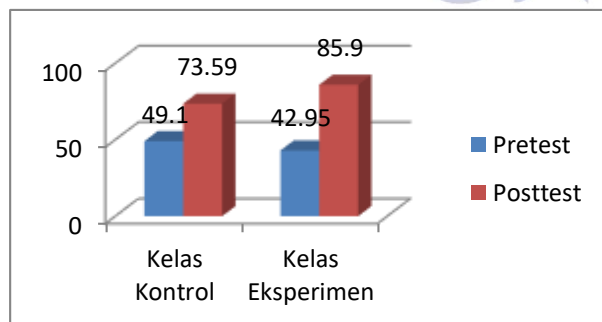


Diagram 2. Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar IPS siswa

Berdasarkan data dalam diagram 2, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan.

Nilai *pre-test* dari kelas kontrol tergolong rendah, karena dalam proses pengerjaan soal banyak siswa yang merasa kesulitan dan belum mengetahui materi apa yang akan dibahas. Bahkan tidak sedikit siswa yang hanya menerka-nerka jawaban mana yang benar. Ketika pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Siswa merasa bosan, karena kebanyakan aktifitas berpusat pada guru dan siswa hanya sebatas mendengarkan. Sehingga siswa tidak terlalu memperhatikan materi yang dijelaskan. Ketika guru sedang menjelaskan, siswa lebih terfokus untuk berbicara dengan teman sebangkunya. Bahkan ada beberapa siswa yang mengantuk di dalam kelas. Hal tersebut dapat terjadi karena siswa tidak melakukan banyak aktivitas. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru sedangkan kegiatan pembelajaran terpusat pada guru. Ketika pembagian kelompok, siswa masih kondusif. Namun ketika guru meminta siswa untuk berdiskusi mengerjakan LKPD, hanya beberapa siswa yang mengerjakan dengan serius. Sementara kebanyakan siswa memilih untuk tidur atau mengganggu teman lainnya. Ketika diberikan soal *post-test*, banyak siswa yang masih kebingungan dan bertanya tentang materi dalam soal. Setelah siswa diberikan perlakuan dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, diketahui terjadi peningkatan pada nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Namun, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, yaitu di bawah 75.

Kondisi tersebut membuat kondisi pembelajaran menjadi tidak efektif. Karena belum bisa memenuhi salah satu prinsip pembelajaran IPS yang telah diutarakan oleh Gunansyah yaitu pembelajaran yang dapat membangun pengetahuan siswa serta mendorong siswa untuk lebih aktif berfikir sekaligus mampu menerapkan pengeahuan yang dimilikinya.

Nilai *pre-test* yang diperoleh pada kelas eksperimen juga tergolong rendah. Hal itu dikarenakan siswa belum mendapatkan pembelajaran dengan materi keanekaragaman budaya. Siswa kesulitan memahami beberapa kata yang ada dalam soal seperti nama rumah adat, tarian daerah, makanan dari beberapa daerah, nama bagian dari rumah adat ataupun bahan penyusun rumah adat sehingga siswa lebih banyak bertanya kepada guru. Setelah diberikan soal *pre-test*, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*. Siswa dibagi ke dalam kelompok secara acak, guru memberikan penjelasan mengenai maksud dan gambaran singkat dari pembelajaran yang akan dilakukan. Ketika guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban, siswa sudah terlihat antusias. Siswa merasa bahwa pembelajaran ini merupakan sesuatu yang baru mereka lakukan. Kondisi kelas yang awalnya

gaduh, berubah menjadi senyap. Hal tersebut dikarenakan siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai penggunaan kartu dan aturan dalam penggunaannya.

Selain itu, adanya persaingan antar kelompok membuat siswa semakin antusias dalam bersaing menjadi kelompok terbaik. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menentukan jawaban dari kartu soal. Siswa aktif bertanya jawab dengan teman kelompoknya mengenai penyusunan huruf acak pada kartu jawaban sehingga menjadi kata yang logis. Tidak ada siswa yang bekerja mandiri, siswa saling membantu anggota kelompoknya agar segera dapat menyusun jawaban acak pada kartu jawaban dalam waktu yang ditentukan guru. Setelah batas waktunya habis, guru melakukan penilaian dan diskusi kelompok besar. Guru membacakan setiap soal, kelompok yang paling cepat mengacungkan tangan dan jawabannya benar mendapatkan 1 point. Kelompok yang keluar sebagai pemenang mendapatkan *reward* kelompok. Sedangkan setiap siswa di kelompok lain yang belum menjadi pemenang juga tetap mendapatkan *reward* namun dengan jumlah yang berbeda. Siswa kembali diberikan soal serupa untuk dikerjakan. Setelah mendapatkan perlakuan di kelas eksperimen berupa pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble*, terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar yang signifikan. Nilai *post-test* pada kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan dengan nilai *posttest* kelas kontrol.

Saat diskusi kelompok kecil, siswa berdiskusi dengan tertib dan tidak menimbulkan banyak suara dikarenakan beberapa siswa takut jika jawaban yang mereka diskusikan dapat didengarkan oleh kelompok lainnya. Tidak ada siswa yang mengantuk ataupun mengganggu temannya. Semua siswa telah sibuk bekerja dalam kelompok. Setiap siswa di dalam kelompok memiliki kemampuan yang berbeda. Sehingga siswa dengan kemampuan yang kurang dapat bertanya kepada teman lainnya. Siswa dituntut untuk saling membantu agar tugas kelompoknya cepat terselesaikan sehingga siswa yang awalnya pasif diharuskan menjadi aktif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Artini, dkk (2013:5) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dikarenakan mampu memberikan peluang pada setiap siswa untuk aktif mengkonstruksikan pengetahuan IPS yang dimiliki dengan pemberian konsep materi yang mudah diingat dan dipahami melalui kegiatan yang menyenangkan dalam kelompok belajar.

Siswa terlihat bersemangat dalam menyusun huruf-huruf acak menjadi jawaban yang tepat. Siswa saling bekerjasama dalam kelompok sehingga terjadi

interaksi antar siswa yang dapat memupuk rasa solidaritas di dalam kelompok. Selain itu dengan adanya kartu jawaban yang tersusun secara acak semakin menambah antusiasme siswa. Sehingga pembelajaran menjadi sangat menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa.

Di awal pembelajaran pada kelas eksperimen, diketahui bahwa siswa sangat antusias mendengarkan arahan dan penjelasan guru. Antusiasme yang dimiliki siswa di awal pembelajaran ternyata juga terjadi pada penelitian yang dilakukan oleh Saridewi, dkk (2017) dimana diketahui *scramble* menyebabkan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi meningkat melalui keterlibatan langsung pada kegiatan menyusun huruf. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian Saridewi adalah pada pemberian materi dimana dalam penelitian ini pemberian materi dilakukan dengan bantuan gambar peraga. Siswa diminta untuk menemukan materi yang ada dalam gambar peraga dengan cara membuka amplop berdasarkan gambar kemudian mengutarakan isinya kepada teman lainnya sehingga terjadi interaksi yang baik antar siswa selain itu juga menumbuhkan sikap percaya diri dalam diri siswa. Sedangkan dalam penelitian Saridewi, pemberian materi dilakukan melalui kegiatan membaca materi pada buku yang dimiliki masing-masing siswa. Siswa lebih fokus untuk membaca materi di buku sehingga tidak terjadi interaksi antar siswa dalam kegiatan pemberian materi.

Selain itu, juga terdapat perbedaan dalam pelaksanaan penelitian antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriliyana, dkk (2017). Perbedaan itu terjadi ketika proses pembagian kelompok. Dalam penelitian ini pembagian kelompok dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan nilai *pre-test* siswa sehingga dalam satu kelompok terdapat siswa yang memiliki nilai *pre-test* tinggi dan juga rendah. Sedangkan dalam penelitian Apriliyana, dkk pembagian kelompok dilakukan berdasarkan nilai *pre-test* siswa. Dimana siswa yang mendapat nilai tinggi dimasukkan dalam satu kelompok dan siswa dengan nilai rendah dalam kelompok yang berbeda. Sehingga aktifitas pembelajaran yang dilakukan siswa menjadi kurang kondusif. Siswa dalam kelompok nilai rendah mencontek hasil pengerjaan siswa dalam kelompok nilai tinggi.

Selain membawa pengaruh dari ranah kognitif, sebuah pembelajaran harus dapat meningkatkan keterampilan dari dalam diri siswa. Salah satunya keterampilan sosial, yaitu keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa untuk menerapkan pemahaman yang dimiliki terhadap konsep IPS yang dapat diwujudkan dalam bentuk kerjasama, saling menghargai,

kesetiakawanan, rasa toleransi antar sesama dan lain sebagainya (Gunansyah, 2015:64-65). Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan keterampilan sosial dalam diri siswa melalui kerjasama antar kelompok. Karena dalam kerja kelompok, siswa dituntut untuk saling bekerjasama dengan baik agar dapat menyelesaikan susunan jawaban dengan cepat dan tepat. Siswa harus menghargai pendapat yang diberikan teman kelompoknya agar tidak terjadi perpecahan dalam kelompok. Karena penyatuan pendapat antar anggota kelompok sangat mempengaruhi kinerja kelompok.

Pendidikan IPS di sekolah dasar juga berkewajiban untuk mengembangkan aspek afektif yang berkenaan dengan aspek sikap, nilai dan moral yang harus dimiliki siswa. Menurut Sumaatmadja dalam Gunansyah (2015:68) terdapat beberapa nilai yang dapat dikembangkan dalam IPS salah satunya adalah nilai edukatif berupa peningkatan nilai kepedulian dan tanggungjawab sosial untuk mengubah perilaku siswa agar dapat bekerja sama dan membantu pihak yang membutuhkan bantuan. Pada pembelajaran *scramble*, nilai edukatif tercermin melalui kerjasama yang dilakukan oleh kelompok kecil. Setiap anggota kelompok memiliki tanggungjawab yang sama. Yaitu tanggungjawab untuk menyusun huruf menjadi kata atau kalimat yang logis dengan cepat dan tepat. Namun, jika ada anggota kelompok yang mengalami kesulitan, maka anggota kelompok lainnya harus membantu. Sehingga dalam kinerja kelompok tidak ada siswa yang bekerja mandiri.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan rumus t-test. Dari perhitungan, diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak atau dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya. Hasil uji hipotesis tersebut diperoleh setelah diberikannya perlakuan berupa proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* di kelas eksperimen.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Lidah Wetan II Surabaya, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebaiknya guru

menjadikan model pembelajaran *scramble* sebagai alternatif dalam memberikan pembelajaran pada mata pelajaran IPS khususnya dalam materi keanekaragaman budaya dengan mempertimbangkan karakteristik yang dimiliki siswa, karakteristik mata pelajaran atau materi yang akan disampaikan dan mempelajari lebih mendalam mengenai model pembelajaran *scramble*. Bagi pihak sekolah sebaiknya memberikan pembekalan kepada guru kelas untuk menerapkan berbagai model pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar dapat tercipta pembelajaran yang efektif dengan mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki guru dan juga fasilitas yang dimiliki oleh sekolah. Untuk peneliti lain sebaiknya menjadikan hasil penelitian dari model pembelajaran *scramble* sebagai bahan rujukan untuk dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyanti, Enny, dkk. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Pada Materi Animalia. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. (Online). <http://digilib.uinsgd.ac.id>. diunduh 8 Oktober 2018
- Artini, Anak Agung Ayu Sri Vidya. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten KOMPIANG Sujana Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Vol 2 No.1 Tahun 2014. (Online) <http://ejournal.undiksha.ac.id>. diunduh 20 Februari 2018
- Asturi, Widi, dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* berbantuan *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Vol 5 No. 2. (Online). <https://ejournal.undiksha.ac.id>. diunduh 10 Januari 2018
- Gunansyah, Ganes. 2015. *Pendidikan IPS Berorientasi Praktik yang Baik*. Surabaya: UNesa University Press
- Hardiyanto. 2016. *Teori dan Pengembangan Iklim Kelas & Iklim Sekolah*. Jakarta: Kencana
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Khairunnisa, Mia. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III MI Al-Hidayah Lestari Lebak Bulus Jakarta. PGMI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. (Online)

<http://repository.uinjkt.ac.id/diunduh> 10 Januari 2018

Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama

Saepul, Asep, Bahrudin. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish

Saridewi, Putri, dkk. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Volume 01 Nomor 03. (Online). <https://ejournal.undiksha.ac.id/diunduh> 08 Oktober 2018

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

Siradjuddin, Suhanadji. 2012. *Pendidikan IPS (Hakikat, Konsep dan pembelajaran)*. Surabaya: Unesa University Press

Sodiqin, Ahmad. 2015. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Tanjungpura Pontianak. (Online) <http://jurnal.untan.ac.id/diunduh> 10 Januari 2018

Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group

