

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SCRAMBLE DENGAN MEDIA *QUESTION CARD*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
KELAS V SDN 1 METRO TIMUR**

(Skripsi)

Oleh
SITI MAY MUNAH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2020**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* DENGAN MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS V SDN 1 METRO TIMUR

Oleh

SITI MAY MUNAH

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 1 Metro Timur. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* terhadap hasil belajar tematik. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 52 peserta didik. Sampel penelitian menggunakan sampel jenuh. Instrumen penelitian menggunakan soal tes pilihan jamak. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $23,08 > 4,26$ serta terdapat peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) sebesar 0,53 dengan kriteria “Sedang”.

Kata kunci: hasil belajar tematik, *question card*, *scramble*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL SCRAMBLE TYPE WITH MEDIA QUESTION CARD ON THEMATIC LEARNING OUTCOMES GRADE V OF ELEMENTARY SCHOOL 1 EAST METRO

By

SITI MAY MUNAH

The problem of this research was the low thematic learning outcomes of students in grade V of elementary school 1 East Metro. The purpose of research was to know the significant effect on the application of cooperative learning model scramble type with media question card on thematic learning outcomes. The type of research was experiment research. The research design used non-equivalent control group design. The population in this research were to 52 students. The determination of research sample used saturated sample. The research instrument used multiple choice test. The data analysis technique used a simple regression test. The result showed there was a significant effect on the application of cooperative learning model scramble type with media question card on thematic learning outcomes with $F_{count} > F_{table}$ which was $23,08 > 4,26$ and there was an increase knowledge (N-Gain) ability by 0,53 with criteria of “Medium”.

Keywords: question card, scramble, thematic learning outcomes.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SCRAMBLE DENGAN MEDIA *QUESTION CARD*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
KELAS V SDN 1 METRO TIMUR**

**Oleh
SITI MAY MUNAH**

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2020**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* DENGAN
MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS V SDN 1
METRO TIMUR**

Nama Mahasiswa : **Siti May Munah**

No. Pokok Mahasiswa : 1613053006

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

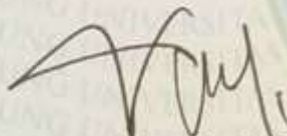
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

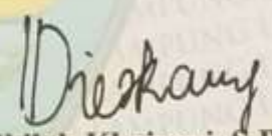
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dra. Nelly Astuti, M.Pd.
NIP 19600311 198803 2 002


Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.
NIP 19920802 201903 2 019

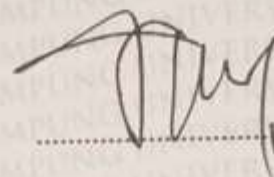
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

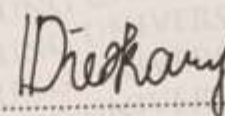
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

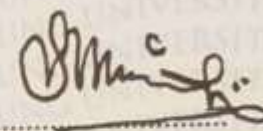
Ketua : **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



Sekretaris : **Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Sulistiasih, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **03 April 2020**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti May Munah
NPM : 1613053006
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan Media *Question Card* terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V SDN 1 Metro Timur” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali hal-hal tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 16 April 2020

: membuat Pernyataan



Siti May Munah
NPM 1613053006

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Siti May Munah, dilahirkan di Mulyojati, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro pada tanggal 22 Mei 1998. Peneliti adalah anak ketiga dari tiga bersaudara, putri pasangan Bapak Sumarto dan Ibu Misirah.

Pendidikan formal yang telah dilaksanakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut.

1. SD Negeri 5 Metro Barat Lulus Tahun 2010
2. SMP Negeri 3 Metro Lulus Tahun 2013
3. SMA Negeri 1 Metro Lulus Tahun 2016

Selanjutnya pada bulan April 2016 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa FKIP Program Studi PGSD Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

MOTO

*“Dan janganlah kamu bersedih hati, sesungguhnya Allah selalu bersama kita”
(Q.S At-Taubah: 40)*

*“Kita adalah apa yang kita pikirkan, bukan apa yang orang lain pikirkan. Teruslah melangkah, jatuh dan terluka itu hal biasa. Semua akan indah pada waktunya”
(Fiersa Besari)*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

*Bersama nikmat yang Allah Swt. berikan, dengan penuh rasa syukur
kupersembahkan karyaku ini kepada:*

*Orang tuaku tercinta, Bapak Sumarto dan Ibu Misrah.
Terima kasih atas segala limpahan kasih sayang tiada habisnya yang
diberikan kepadaku. Terima kasih untuk semua tetesan keringat demi
mencukupi segala kebutuhanku. Terima kasih atas cinta, perhatian,
dan lantunan doa yang selalu dipanjatkan untuk segala kelancaran.*

*Kakakku tersayang, Lindawati dan Prio Laksono.
Terima kasih telah memberikan semangat, doa dan kasih sayang
yang tulus. Terima kasih atas segala nasehat yang selalu diberikan
agar aku menjadi manusia yang lebih baik lagi. Tiada yang paling
membahagiakan selain saat berkumpul bersamamu dan keluarga
besar kita.*

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan Media *Question Card* terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V SDN 1 Metro Timur”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan dorongan dan ide untuk memajukan program studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan dorongan dan ide untuk memajukan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.

4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengarahkan dengan bijaksana dan memberikan saran yang bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Ketua Penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Ibu Dra. Sulistiasih, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, dan nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini serta membahas peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Bapak Nurhadi, S.Pd., Kepala UPTD SDN 1 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Bapak Harnanto, A.Ma.Pd., S.Pd., Pendidik Kelas V B SDN 1 Metro Timur yang peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.

12. Ibu Dita Setianingsih, S.Pd., Pendidik Kelas V A SDN 1 Metro Timur yang peneliti jadikan sebagai kelas kontrol telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
13. Dewan pendidik dan staf tata usaha SDN 1 Metro Timur yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.
14. Peserta didik kelas V SDN 1 Metro Timur yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
15. Sahabatku Melawati yang setia mendengarkan keluh kesah peneliti dan tak pernah bosan memberikan motivasi dalam menuntut ilmu untuk meraih kesuksesan, terima kasih atas doa dan motivasinya.
16. Tim seminar, Iga, Dewi, Nabila, Lufia, Ayu, Rima, Yol, Santi, Inggar, Desti, dan Suci yang selalu membantu dalam penyelenggaraan seminar dan ujian skripsi, terima kasih telah bersedia membantu dengan ikhlas.
17. Seluruh rekan-rekan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2016, khususnya kelas A yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah, kalian akan menjadi cerita terindah di masa depan.
18. Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan, Racana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, serta Forum Pembinaan dan Pengkajian Islam Kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, terima kasih atas ilmu, pengalaman dan dukungan serta semangat yang diberikan kepada peneliti untuk keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah Swt. melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti, Aamiin.

Metro, 16 April 2020
Peneliti



Siti May Munah
NPM 1613053006

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Ruang Lingkup Penelitian	9
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS	
A. Belajar	11
1. Pengertian Belajar	11
2. Teori Belajar.....	12
3. Pembelajaran	14
4. Hasil Belajar	15
a. Pengertian Hasil Belajar.....	15
b. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar	16
c. Macam-macam Hasil Belajar	17
5. Tes Objektif.....	19
a. Pengertian Tes Objektif.....	19
b. Macam-macam Tes Objektif.....	20
c. Cara Menyusun Tes Objektif	21
d. Kelebihan dan Kekurangan Tes Objektif	22

B. Model Pembelajaran.....	24
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	24
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran.....	25
C. Model Pembelajaran Kooperatif	26
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	26
2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif	28
3. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif	29
4. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif.....	31
D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	32
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	32
2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	33
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	35
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	37
E. Media Pembelajaran	38
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	38
2. Fungsi Media Pembelajaran	40
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	41
F. Media <i>Question Card</i>	42
1. Pengertian Media <i>Question Card</i>	42
2. Langkah-langkah Pengembangan Media <i>Question Card</i>	43
G. Pembelajaran Tematik.....	45
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	45
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik	46
3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik.....	47
H. Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan.....	48
I. Peserta Didik	50
1. Pengertian Peserta Didik	50
2. Karakteristik Peserta Didik	51
J. Penelitian yang Relevan	53
K. Kerangka Pikir.....	57
L. Hipotesis.....	59

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	60
B. Prosedur Penelitian.....	62
C. <i>Setting</i> Penelitian.....	63
1. Subjek Penelitian.....	63
2. Tempat Penelitian.....	63
3. Waktu Penelitian	64

D. Populasi dan Sampel	64
1. Populasi	64
2. Sampel	65
E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	66
1. Variabel Penelitian	66
a) Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	66
b) Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	66
2. Definisi Operasional Variabel	67
a) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> dengan Media <i>Question Card</i> (X)	67
b) Hasil Belajar Tematik (Y)	67
F. Teknik Pengumpulan Data	68
1. Teknik Nontes	68
a) Observasi	68
b) Wawancara	70
c) Dokumentasi	71
2. Teknik Tes	71
G. Uji Coba Instrumen Tes	73
H. Uji Kemantapan Alat Pengumpulan Data	74
1. Uji Validitas	74
2. Uji Reliabilitas	76
I. Teknik Analisis Data	78
1. Analisis Data Hasil Belajar	78
a) Nilai Hasil Belajar Secara Individu	78
b) Nilai Rata-rata Seluruh Peserta Didik	78
c) Peningkatan Pengetahuan Hasil Belajar (<i>N-Gain</i>)	78
d) Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> dengan Media <i>Question Card</i>	79
2. Uji Persyaratan Analisis Data	80
a) Uji Normalitas	80
b) Uji Homogenitas	80
c) Pengujian Hipotesis	81

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	83
1. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah	83
2. Keadaan Sarana dan Prasarana	85
3. Keadaan Pendidik	85
4. Keadaan Peserta Didik	86
B. Pelaksanaan Penelitian	86
1. Persiapan Penelitian	86
2. Deskripsi Penelitian	86
3. Pengambilan Data Penelitian	87
C. Analisis Data Penelitian	87
1. Data Hasil Belajar Peserta Didik	87
a) Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	87

b) Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	89
c) Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	91
d) Peningkatan Hasil Belajar (<i>N-Gain</i>) Peserta Didik	92
e) Klasifikasi Perolehan Nilai Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> dengan Media <i>Question Card</i>	93
f) Klasifikasi Aktivitas Peserta Didik pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> dengan Media <i>Question Card</i>	95
2. Uji Persyaratan Analisis Data	97
a) Uji Normalitas	97
b) Uji Homogenitas	98
c) Uji Hipotesis	98
D. Pembahasan	99
E. Keterbatasan Penelitian	102
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil ujian tengah semester ganjil peserta didik kelas V A dan V B SDN 1 Metro Timur	5
2. Jumlah populasi peserta didik kelas V SDN 1 Metro Timur	64
3. Kisi-kisi lembar observasi model pembelajaran kooperatif tipe <i>scramble</i> dengan media <i>question card</i>	69
4. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>scramble</i> dengan media <i>question card</i>	69
5. Kisi-kisi instrumen tes	72
6. Koefisien korelasi <i>point biserial</i>	74
7. Hasil analisis validitas butir soal.....	75
8. Koefisien reliabilitas KR 20.....	77
9. Interpretasi aktivitas pembelajaran.....	79
10. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	88
11. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	89
12. Rata-rata hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol ...	91
13. Nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	92
14. Klasifikasi perolehan nilai pada kelas eksperimen	94
15. Klasifikasi aktivitas peserta didik pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>scramble</i> dengan media <i>question card</i>	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konsep variabel	58
2. Desain eksperimen	61
3. Diagram perbandingan nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	89
4. Diagram perbandingan nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	90
5. Diagram perbandingan rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dengan kelas kontrol	92
6. Diagram perbandingan rata-rata <i>N-Gain</i> peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol	93
7. Diagram klasifikasi perolehan nilai pada kelas eksperimen	95
8. Diagram klasifikasi aktivitas peserta didik pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>scramble</i> dengan media <i>question card</i>	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	111
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	112
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	113
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen	114
5. Surat Izin Penelitian	115
6. Surat Balasan Izin Penelitian	116
7. Surat Keterangan Penelitian.....	117
8. Surat Balasan Keterangan Penelitian	118
9. Surat Pernyataan Teman Sejawat V B	119
10. Surat Pernyataan Teman Sejawat V A.....	120
PERANGKAT PEMBELAJARAN	
11. Pemetaan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	122
12. Silabus	124
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	127
14. Lembar Kerja Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	132
15. Media <i>Question Card</i>	137
16. Jawaban <i>Question Card</i>	141
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	142
18. Lembar Kerja Peserta Didik Kelas Kontrol	147
19. Soal Uji Coba	154
20. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	162
HASIL UJI INSTRUMEN	
21. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	164
22. Hasil Reliabilitas Instrumen Tes	168
HASIL PENELITIAN	
23. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	171

24. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	172
25. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	173
26. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	177
27. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	181
28. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	185
29. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	189
30. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	191
31. Hasil Uji Hipotesis	193
32. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	196
33. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	206
34. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	216
35. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> dengan Media <i>Question Card</i>	217
 TABEL STATISTIK	
36. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	221
37. Tabel Nilai-nilai <i>Chi Kuadrat</i>	222
38. Tabel Kurva Normal dari 0-Z	223
39. Tabel Nilai Distribusi F.....	224
 DATA PROFIL SEKOLAH	
40. Data Profil SDN 1 Metro Timur	226
 DOKUMENTASI	
41. Dokumentasi Penelitian	231

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk ciptaan Allah Swt. yang paling sempurna dan diberi anugerah berupa akal pikiran yang digunakan untuk berpikir. Akal pikiran manusia dapat digunakan untuk menciptakan suatu keterampilan dan kecakapan hidup demi membangun pribadi dirinya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Keterampilan dan kecakapan yang dimiliki setiap manusia tidak terlepas dari adanya pendidikan. Pendidikan sebagai salah satu aspek yang mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang didapat dari mana saja, baik pendidikan formal, informal, maupun nonformal.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Bab I pasal (1) ayat (1) (2003: 2) secara tegas menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya.

Berdasarkan pernyataan di atas, diketahui bahwa tujuan pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif

mengembangkan potensi dirinya. Salah satu faktor yang mendukung dalam proses pendidikan adalah sekolah.

Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang di dalamnya terdapat suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.

Pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal (1) ayat (20) (2003: 3) pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Interaksi ketiga hal tersebut dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat memahami materi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Menurut Uno (2011: 213) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.

The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) mengumumkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 bahwa perolehan peringkat Indonesia tidak memuaskan. PISA merupakan survei evaluasi sistem pendidikan di dunia yang mengukur kinerja peserta didik. Penilaian ini dilakukan setiap tiga tahun sekali dan dibagi menjadi tiga poin utama, yaitu literasi, matematika, dan sains. Dikutip dari

Putri (2019, tirto.id) hasil PISA pada tahun 2018 menempatkan peserta didik Indonesia di jajaran nilai terendah terhadap pengukuran membaca, matematika, dan sains. Pada kategori kemampuan membaca, Indonesia menempati peringkat ke-74 dengan skor rata-rata 371, turun dari peringkat 64 pada tahun 2015.

Hal tersebut menjadi kabar yang menyedihkan bagi dunia pendidikan di Indonesia. Putri (2019, tirto.id) menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar adalah sebab utama mengapa Indonesia selalu mendapat peringkat rendah dalam survei kinerja peserta didik. Tahun 2018 soal Ujian Nasional (UN) di Indonesia mulai memakai *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Selama ini soal-soal ujian di Indonesia memiliki tingkat kesulitan di bawah PISA yang sudah berbasis HOTS. Indonesia perlu merombak total sistem pendidikannya jika ingin kualitas pendidikannya sejajar dengan negara-negara maju.

Sistem pendidikan memiliki pedoman, pedoman tersebut adalah kurikulum. Kurikulum merupakan acuan dalam penyelenggaraan pendidikan sekaligus sebagai tolak ukur pencapaian tujuan pendidikan. Kurikulum yang dijalankan saat ini di sekolah dasar adalah Kurikulum 2013. Diberlakukannya Kurikulum 2013 diharapkan pendidik dapat memberikan inovasi baru dan merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan tujuan dari Kurikulum 2013. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, tujuan Kurikulum 2013 yaitu:

Mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Selain itu pendidik juga dituntut memiliki keterampilan dalam memilih model dan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menerapkan pembelajaran tematik. Penerapan pembelajaran tematik pada Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) sederajat kelas 1-6 merupakan salah satu perwujudan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional di Indonesia. Menurut Majid (2014: 49) pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Penelitian ini dilakukan di sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013 yang di dalamnya terdapat pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik diharapkan mampu menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Metro Timur pada bulan November 2019 diperoleh informasi bahwa pada saat pembelajaran tematik, pendidik belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran, sebagian besar peserta didik belum sepenuhnya berpartisipasi aktif di dalam kelas. Saat pendidik memberi pertanyaan, hanya sebagian kecil peserta didik yang menanggapi pertanyaan dari pendidik. Peserta didik masih malu untuk mengajukan pertanyaan atau pendapat serta kurang memperhatikan pendidik saat menjelaskan materi pembelajaran.

Selain permasalahan tersebut, pendidik kurang melibatkan peserta didik untuk belajar secara berkelompok dalam proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran terkesan berpusat pada pendidik. Pembelajaran secara berkelompok hanya dilakukan di luar jam pembelajaran, peserta didik diberi Pekerjaan Rumah (PR) untuk dikerjakan secara berkelompok. Kemudian pendidik belum menggunakan media *question card* yang dapat membuat peserta didik aktif. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V A dan V B pada ujian tengah semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 yang dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil ujian tengah semester ganjil peserta didik kelas V A dan V B SDN 1 Metro Timur

Kelas	KKM	Jumlah Peserta didik	Rata-Rata Kelas	Tuntas		Belum Tuntas	
				Jumlah Peserta didik	Persentase	Jumlah Peserta didik	Persentase
Kelas V A	75	26	70,30	7	27%	19	73%
Kelas V B	75	26	67,33	6	23%	20	77%

(Sumber: Dokumentasi ujian tengah semester kelas V A dan V B SDN Metro Timur)

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan masih banyak peserta didik kelas V belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75, dari 52 peserta didik hanya 13 peserta didik yang mencapai KKM. Kelas V A dengan jumlah 26 peserta didik hanya 7 peserta didik dengan persentase 27% mencapai KKM, sedangkan sisanya yaitu 19 peserta didik dengan persentase 73% belum mencapai KKM. Kelas V B dengan jumlah 26 peserta didik hanya 6 peserta didik dengan persentase 23% mencapai KKM sedangkan sisanya yaitu 20 peserta didik dengan persentase 77% belum mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu inovasi pada pembelajaran yaitu salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Menurut Huda (2014: 32) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran kelompok kecil yaitu peserta didik yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama. Model pembelajaran kooperatif memiliki beragam tipe, salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah tipe *scramble*.

Model pembelajaran *scramble* merupakan bagian dari model kooperatif yang menekankan peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Shoimin (2014: 166) menyatakan *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia.

Bersumber pada pengertian tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* akan meningkatkan keaktifan peserta didik melalui kegiatan diskusi bersama kelompok dan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Model pembelajaran dalam penerapannya dapat ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai, media harus dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar.

Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran secara lebih

optimal. Peneliti menggunakan media *question card* sebagai penunjang dalam pembelajaran. Menurut Kusumawati (2018: 150) *question card* adalah kartu soal yang berisi soal-soal tentang materi yang disajikan guna menjadi suatu alat untuk membantu keterlaksanaannya proses pembelajaran. *Question card* dapat dijadikan alternatif pembelajaran baru bagi pendidik, karena media ini bisa menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar bagi peserta didik.

Menyikapi permasalahan di atas, peneliti mengangkat judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan Media *Question Card* terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V SDN 1 Metro Timur”. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik melalui kegiatan diskusi bersama kelompoknya dan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan pada penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar tematik peserta didik.
2. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pendidik belum melibatkan peserta didik untuk belajar kelompok.
4. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.
5. Pendidik belum menggunakan media *question card* dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, peneliti membatasi permasalahan yang diteliti, yakni.

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card*.
2. Hasil belajar tematik kelas V SDN 1 Metro Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Sejauh manakah pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* terhadap hasil belajar tematik kelas V SDN 1 Metro Timur?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* terhadap hasil belajar tematik kelas V SDN 1 Metro Timur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah dapat memberikan manfaat bagi:

1. Peserta didik

Membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta bermakna guna meningkatkan hasil belajar.

2. Pendidik

Manfaat bagi pendidik yaitu sebagai bahan masukan yang dapat menambah wawasan dan mengembangkan kemampuan guna mengembangkan kompetensi keprofesionalan pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

3. Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dan inovasi pada model pembelajaran dan media yang dapat berguna untuk peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

4. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan serta dapat menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* dan hasil belajar tematik kelas V SDN 1 Metro Timur.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V A dan V B SDN 1 Metro Timur.

4. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Metro Timur yang beralamatkan di Jalan Ahmad Yani Nomor 86, Kelurahan Iringmulyo, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro.

5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah aspek terpenting bagi seseorang dalam kaitannya sebagai individu dan sebagai masyarakat. Istilah belajar memiliki banyak pengertian. Slameto (2010: 2) menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Khuluqo (2017: 1) belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Parwati, dkk. (2018: 5) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku.

Berdasarkan pengertian belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap lebih baik, dari tidak terampil

menjadi terampil. Jadi, apabila belajar terus dilakukan, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang akan terus meningkat menjadi lebih baik.

2. Teori Belajar

Teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik.

Terdapat berbagai macam pendapat para ahli tentang teori belajar, dan masing-masing teori berbeda sesuai dengan perkembangan munculnya teori tersebut. Menurut Parwati, dkk. (2018: 52) teori belajar dibagi menjadi 5 yaitu:

1. Teori belajar behaviorisme (dari Pavlov, Thorndike, dan Skinner)
Belajar menurut behaviorisme adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon.
2. Teori belajar kognitif (dari Piaget dan Bruner)
Menurut teori belajar kognitif, belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, melainkan disebut sebagai model perseptual.
3. Teori belajar konstruktivisme (dari Lev S. Vygotsky)
Belajar menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya.
4. Teori belajar pemrosesan informasi (dari Robert Mills Gagne)
Teori ini memandang bahwa belajar adalah proses memperoleh informasi, mengolah informasi, menyimpan informasi, serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh otak.
5. Teori belajar sosial (dari Albert Bandura)
Teori belajar sosial memandang perilaku seseorang tidak semata-mata refleksi otomatis atas stimulus, melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif seseorang itu sendiri.

Menurut Yaumi (2013: 28) teori belajar dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Teori belajar behaviorisme
Belajar menurut kaum behavioris adalah perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara pendidik sebagai pemberi stimulus dan peserta didik sebagai respon tindakan stimulus yang diberikan.

2. Teori pemrosesan informasi
Teori pemrosesan informasi memandang belajar sebagai suatu upaya untuk memproses, memperoleh, dan menyimpan informasi melalui memori jangka pendek dan memori jangka panjang, dalam hal ini belajar terjadi secara internal dalam diri peserta didik.
3. Teori skema dan muatan kognitif
Teori ini membahas proses belajar yang melibatkan asimilasi, akomodasi, dan skemata.
4. Teori belajar *situated*
Pandangan umum tentang teori ini adalah jika kita membawa peserta didik pada situasi dunia nyata dan berinteraksi dengan orang lain, di situlah terjadi proses belajar.
5. Teori konstruktivisme
Belajar dalam pandangan konstruktivisme benar-benar menjadi usaha individu dalam mengonstruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari.

Menurut Amri (2013: 35) teori belajar adalah sebagai berikut.

1. Teori belajar konstruktivisme
Teori ini menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru.
2. Teori perkembangan kognitif
Teori ini memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman.
3. Teori pemrosesan informasi
Teori ini menjelaskan pemrosesan, penyimpanan, dan pemanggilan kembali pengetahuan dari otak, meliputi: (1) pentingnya pengetahuan awal, (2) register penginderaan, (3) memori jangka pendek, (4) memori jangka panjang.
4. Teori belajar bermakna
Teori ini menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses pengaitan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.
5. Teori penemuan
Teori penemuan menganggap bahwa belajar adalah suatu penemuan sesuai dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik.
6. Teori belajar sosial
Teori ini menekankan pada aspek sosial dari pembelajaran. Proses pembelajaran akan terjadi jika anak bekerja atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas tersebut masih berada dalam jangkauan.

Merujuk pada teori yang telah dipaparkan, teori belajar yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme berpandangan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman yang dimilikinya. Pada prinsipnya belajar tidak hanya pendidik yang memberikan pengetahuan kepada peserta didik, namun peserta didik juga harus berperan aktif dalam membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman-pengalaman yang dimilikinya.

3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal (1) ayat (20) (2003: 3) pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Kemudian menurut Amri (2013: 34) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap peserta didik. Hamdani (2011: 23) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses membangun gagasan saintifik peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik secara sadar dan terencana untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan. Pembelajaran merupakan suatu upaya mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk memperoleh dan mencapai tujuan dari pembelajaran.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diperoleh setelah proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti pembelajaran. Kunandar (2013: 62) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar.

Menurut Sulistiasih (2018: 23) hasil belajar adalah sejumlah kemampuan (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang telah dikuasai peserta didik setelah selesainya suatu pelaksanaan program pembelajaran. Susanto (2014: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar.

Mengkaji pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku atau tingkah laku yang relatif

menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksinya dengan lingkungan. Perubahan tersebut dapat menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Perkembangan dan hasil belajar dapat berasal dari diri peserta didik itu sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Rusman (2016: 124) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis, sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Menurut Susanto (2014: 12) hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua hal yaitu peserta didik itu sendiri dan lingkungannya. Pertama peserta didik, dalam hal ini diartikan sebagai kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan peserta didik baik jasmani maupun rohani. Kedua lingkungannya, yaitu sarana dan prasarana, kompetensi pendidik, kreativitas pendidik, sumber-sumber belajar, model dan metode, serta dukungan lingkungan. Slameto (2010: 54) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sebagai berikut.

- a) Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor internal terdiri dari:
 - 1) Faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh).
 - 2) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan).
 - 3) Faktor kelelahan.

- b) Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu, faktor eksternal terdiri dari:
- 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, perhatian orang tua, dan latar belakang budaya).
 - 2) Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
 - 3) Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dan masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.

c. **Macam-macam Hasil Belajar**

Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu setelah melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran. Bloom, dkk. dalam Sulistiasih (2018: 6) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun rincian domain tersebut antara lain:

- a. Domain kognitif (*cognitive domain*) memiliki enam jenjang kemampuan yaitu:
 1. Pengetahuan (*knowledge*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik mengetahui adanya konsep.
 2. Pemahaman (*comprehension*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik memahami dan mengerti tentang materi pelajaran.

3. Penerapan (*application*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menggunakan ide-ide dan teori dalam situasi yang konkret.
 4. Analisis (*analysis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menguraikan suatu keadaan tertentu.
 5. Sintesis (*synthesis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menghasilkan sesuatu baru.
 6. Evaluasi (*evaluation*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik dapat mengevaluasi suatu keadaan.
- b. Domain afektif (*affective domain*) terdiri atas beberapa jenjang kemampuan yaitu:
1. Kemauan menerima (*receiving*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik peka terhadap fenomena.
 2. Kemauan menanggapi atau menjawab (*responding*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik tidak hanya peka terhadap suatu fenomena, tetapi juga bereaksi.
 3. Menilai (*valuing*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menilai suatu objek.
 4. Organisasi (*organization*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menyatukan nilai yang berbeda.
- c. Domain psikomotor (*psychomotor domain*) kata kerja yang digunakan yaitu:
1. Meniru merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan contoh yang diamatinya.
 2. Memanipulasi merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan.
 3. Pengalamiahan merupakan suatu penampilan tindakan yang telah menjadi suatu kebiasaan.
 4. Artikulasi merupakan suatu tahap seseorang dapat melakukan suatu keterampilan yang lebih kompleks.

Bloom dalam Parwati, dkk. (2018: 25) membagi hasil belajar atas tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan klasifikasi sebagai berikut.

1. Ranah kognitif terdiri dari enam jenjang yaitu:
 - a. Mengingat (*remembering*)
 - b. Memahami/mengerti (*understand*)
 - c. Menerapkan (*applying*)
 - d. Menganalisis (*analyzing*)
 - e. Mengevaluasi (*evaluating*)
 - f. Menciptakan (*creating*)
2. Ranah afektif terdiri dari:
 - a. Penerimaan (*receiving*)
 - b. Penanggapan (*responding*)

- c. Penghargaan (*valuing*)
 - d. Pengorganisasian (*organization*)
 - e. Penjatidirian (*characterization*)
3. Ranah psikomotor terdiri dari:
- a. Persepsi (*perception*)
 - b. Kesiapan (*set*)
 - c. Respon terpimpin (*guided response*)
 - d. Mekanisme (*mechanism*)
 - e. Respon tampak yang kompleks (*complex overt response*)
 - f. Penyesuaian (*adaptation*)
 - g. Penciptaan (*origination*)

Bersumber pada pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dibagi dalam 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini akan mengukur hasil belajar pada ranah kognitif jenjang pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Pengukuran hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang diberikan di akhir pembelajaran.

5. Tes Objektif

a. Pengertian Tes Objektif

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Menurut Arikunto (2013: 53) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Salah satu jenis tes adalah tes objektif.

Sudijono (2012: 106) menjelaskan bahwa tes objektif yaitu tes yang terdiri dari butir-butir soal (item) yang dapat dijawab oleh *testee* dengan jalan memilih salah satu (atau lebih) diantara kemungkinan

jawaban yang telah dipasangkan dengan masing-masing item dengan jalan menuliskan (mengisi) jawabannya. Adapun Sulistiasih (2018: 29) menyatakan bahwa yang dimaksud tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dilakukan secara objektif, hal ini dilakukan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari tes bentuk esai (uraian).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tes objektif merupakan tes yang tiap butir soalnya dapat dijawab oleh *testee* dengan memilih satu jawaban dari beberapa alternatif jawaban. Melalui tes objektif pendidik dapat memperoleh informasi tentang berhasil tidaknya peserta didik dalam menguasai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Macam-macam Tes Objektif

Tes objektif adalah tes yang penskorannya bersifat objektif. Menurut Widoyoko (2014: 94) secara umum ada tiga tipe tes objektif yaitu:

- 1) Tes benar salah
Tes benar salah adalah tes yang butir soalnya terdiri dari pernyataan yang disertai dengan alternatif jawaban benar dan yang salah.
- 2) Tes menjodohkan (*matching*)
Tes menjodohkan yaitu butir soal ditulis dalam dua kolom atau kelompok. Kelompok pertama disebelah kiri adalah pertanyaan/pernyataan. Kelompok kedua di sebelah kanan adalah kelompok jawaban. Tugas *testee* adalah mencari dan menjodohkan jawaban-jawaban, sehingga sesuai dengan pernyataan.
- 3) Tes pilihan jamak
Tes pilihan jamak adalah tes yang setiap butir soal memiliki jumlah alternatif jawaban 3-5. Beberapa alternatif jawaban yang ditampilkan *testee* hanya diperkenankan memilih satu jawaban.

Arikunto (2013: 53) menyebutkan tes objektif terdiri dari:

- 1) Tes benar salah merupakan bentuk tes yang soal-soalnya berupa pernyataan-pernyataan (*statement*). *Statement* tersebut ada yang benar dan ada yang salah.
- 2) Tes pilihan jamak merupakan bentuk tes yang terdiri dari suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengetahuan yang belum lengkap, untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan.

Menyikapi macam-macam tes menurut para ahli di atas, peneliti dalam penelitian ini menggunakan tes objektif berupa tes pilihan jamak untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes pilihan jamak yang digunakan berupa soal-soal untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

c. Cara Menyusun Tes Objektif

Menyusun tes perlu memerhatikan beberapa hal, termasuk menyusun tes objektif. Menurut Arikunto (2013: 70) ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyusun tes objektif yaitu sebagai berikut.

- 1) Instruksi pengerjaannya harus jelas.
- 2) Hanya ada satu jawaban yang benar.
- 3) Kalimat pokoknya mencakup dan sesuai dengan rangkaian manapun yang dapat dipilih.
- 4) Kalimat pada tiap butir soal hendaknya sesingkat mungkin.
- 5) Usahakan menghindari penggunaan kalimat bentuk negatif dalam kalimat pokoknya.
- 6) Kalimat pokok dalam tiap butir soal hendaknya tidak tergantung pada butir soal-soal lain.
- 7) Tiap butir soal hendaknya mengandung satu ide. Meskipun satu ide tersebut dapat kompleks.
- 8) Alternatif jawaban yang disajikan hendaknya agak bersifat homogen mengenai isi dan bentuknya.
- 9) Jumlah alternatif jawaban sebanyak 4.
- 10) Alternatif jawaban hendaknya tidak tumpang tindih dan tidak sinonim.

Kemudian menurut Sudijono (2012: 80) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun tes objektif yaitu sebagai berikut.

- 1) Didahului dengan penjelasan cara pengerjaan.
- 2) Penjelasan atau petunjuk diusahakan tidak panjang dan harus jelas.
- 3) Hindari pertanyaan yang mempunyai lebih dari satu arti.
- 4) Bahasa yang digunakan harus baik tidak membingungkan atau salah penafsiran.
- 5) Hindari penyusunan soal secara langsung menjiplak dari buku.
- 6) Pilihan jawaban harus seragam antara jawaban yang satu dengan yang lainnya.
- 7) Pertanyaan dari tiap soal harus jelas dan hanya ada satu jawaban yang paling benar dan tepat.
- 8) Hindari pertanyaan dan jawaban yang terlalu panjang.

Menyikapi pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dalam menyusun tes objektif tidak sembarangan, perlu memperhatikan beberapa hal. Hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu, instruksi pengerjaannya jelas, pertanyaan harus jelas, alternatif jawaban harus seragam dengan alternatif jawaban lainnya, jawaban yang benar dan tepat hanya satu.

d. Kelebihan dan Kekurangan Tes Objektif

Tes objektif adalah soal yang tingkat kebenarannya objektif, tes objektif akan menghasilkan skor yang sama. Arikunto (2013: 165) mengatakan bahwa tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dilakukan secara objektif, karena soal ini tidak memberi peluang untuk memberikan penilaian yang bergradasi karena jawaban soal hanya mengenal benar dan salah. Apabila respon peserta didik sesuai dengan jawaban yang dikehendaki maka respon tersebut benar dan diberi skor 1. Apabila kondisi yang terjadi

sebaliknya, maka respon peserta didik salah dan biasa diberi skor 0.

Meskipun demikian tes objektif memiliki kelebihan dan kekurangan.

Menurut Arikunto (2013: 165) kelebihan dan kekurangan tes objektif yaitu sebagai berikut.

Kelebihan tes objektif yaitu:

- 1) Sifatnya lebih representatif dalam hal mencakup dan mewakili materi yang telah diajarkan kepada peserta didik.
- 2) Tes objektif lebih memungkinkan bagi *tester* untuk bertindak lebih objektif, baik mengoreksi, menentukan bobot skor maupun menentukan hasil nilai tesnya.
- 3) Mengoreksi tes objektif jauh lebih mudah dan lebih cepat dibandingkan dengan tes uraian, bahkan dapat menggunakan menggunakan alat-alat kemajuan teknologi.
- 4) Tes objektif memberikan kemungkinan kepada orang lain untuk dimintai bantuan guna mengoreksi hasil tes tersebut.
- 5) Butir-butir soal pada tes objektif jauh lebih mudah dianalisis, baik dari segi derajat kesukarannya, daya pembedanya, validitas maupun reliabilitasnya

Kekurangan tes objektif yaitu:

- 1) Menyusun butir-butir soal tes objektif tidak semudah seperti halnya menyusun tes uraian.
- 2) Tes objektif pada umumnya kurang dapat mengungkap atau mengungkap proses berpikir tinggi atau mendalam.
- 3) Kemungkinan bagi *testee* untuk bermain spekulasi, tebak terka, adu untung dalam memberikan jawaban soal.
- 4) Cara memberikan jawaban soal pada tes objektif dipergunakan simbol-simbol huruf yang sifatnya seragam seperti A, B, C, D dan sebagainya ini memungkinkan peluang bagi *testee* untuk saling bekerja sama.

Adapun menurut Sulistiasih (2018: 90) kelebihan dan kekurangan tes objektif sebagai berikut.

Kelebihan tes objektif bentuk pilihan jamak yaitu.

- 1) Sifatnya lebih representatif dalam hal mencakup atau mewakili materi yang telah diajarkan kepada peserta didik.
- 2) Memungkinkan bagi *tester* untuk bertindak lebih objektif.
- 3) Lebih mudah dan cepat dalam mengoreksi.
- 4) Memberi kemungkinan orang lain untuk ditugasi/dimintai bantuan mengoreksi hasil tes tersebut.
- 5) Butir soal pada tes objektif jauh lebih mudah dianalisis.

Kekurangan tes objektif bentuk pilihan jamak yaitu.

- 1) Pokok soal tidak cukup jelas sehingga terdapat kemungkinan ada lebih dari satu jawaban yang benar.
- 2) Terkadang jawaban soal dapat diketahui peserta didik meskipun belum diajarkan.
- 3) Sampai suatu tingkat tertentu keberhasilan atas suatu jawaban dapat diperoleh melalui tebakan.
- 4) Sulit membuat pengecoh yang berfungsi untuk dipilih oleh peserta didik.
- 5) Membutuhkan waktu yang lama untuk menulis soalnya.
- 6) Peserta didik cenderung mengembangkan cara belajar terpisah-pisah menurut bunyi tiap soal.

Menyikapi kelebihan dan kekurangan tes objektif di atas, maka peneliti meminimalisir kekurangan-kekurangan tersebut dengan melakukan upaya-upaya seperti menyusun soal tes sesuai dengan indikator, membuat pengecoh yang dapat berfungsi dan bersifat homogen dengan pilihan jawaban yang lainnya, serta membuat pernyataan soal dengan jelas. Adapun kelebihan tes objektif dapat peneliti jadikan kekuatan untuk meningkatkan kualitas dalam menyusun soal.

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran sangat penting untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu yang harus direncanakan dalam pembelajaran adalah dengan memilih model pembelajaran. Trianto (2011: 51) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Selanjutnya menurut Amri (2013: 4) model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri peserta didik. Joyce dan Well dalam Huda (2014: 73) mendefinisikan model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi intruksional, dan memandu proses pembelajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda.

Mengkaji pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang akan dilaksanakan pada saat proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran yang telah direncanakan dapat membantu memudahkan saat proses pembelajaran dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik maupun pendidik.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu dan mengarahkan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran sangat bermacam-macam. Suprijono (2016: 65) mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif, dan model pembelajaran berbasis masalah.

Menurut Amri (2013: 7) macam-macam model pembelajaran yaitu:

- (1) pembelajaran mencari dan bermakna, (2) pembelajaran terpadu,
- (3) pembelajaran kooperatif, (4) pembelajaran *picture and picture*,

(5) pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), (6) model pembelajaran berdasarkan masalah, (7) model penemuan terbimbing, (8) model pembelajaran langsung, (9) model *Missouri Mathematics Project* (MMP), (10) model pembelajaran *problem solving*, (11) model pembelajaran *problem posing*, (12) pembelajaran kontekstual.

Menurut Bern dan Erikson dalam Komalasari (2014: 23) ada beberapa model pembelajaran, antara lain:

1. *Problem based learning*
Model *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi secara inovatif agar peserta didik dapat berpikir kritis mengenai suatu masalah.
2. *Cooperative learning*
Model *cooperative learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan di Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
3. *Contextual Teaching and Learning* (CTL)
Model CTL merupakan konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Bersumber pada berbagai jenis-jenis model pembelajaran yang dipaparkan para ahli di atas, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dimungkinkan akan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui diskusi kelompok.

C. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Beragam jenis model pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Nur dalam Isjoni (2013: 26) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan peserta didik untuk tujuan menciptakan pendekatan

pembelajaran yang berhasil mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik.

Kemudian menurut Huda (2014: 32) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran kelompok kecil peserta didik yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama. Singkatnya, pembelajaran kooperatif mengacu pada pembelajaran yang mengarahkan peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.

Johnson dalam Rusman (2012: 204) mendeskripsikan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya peserta didik bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang.

Mengkaji pengertian model pembelajaran kooperatif yang dikemukakan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran karena model ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keberhasilan belajar, serta melatih peserta didik untuk terampil dalam berpikir maupun sosialisasi yang membutuhkan kerja sama tim atau kelompok.

2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif tidak hanya bertujuan untuk membantu peserta didik belajar tentang pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi dapat bertujuan untuk melatih peserta didik agar berhasil mewujudkan tujuan hubungan sosial dan kemanusiaan sehingga peserta didik menjadi pribadi yang lebih kuat. Johnson dalam Trianto (2011: 59) menyatakan tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar peserta didik untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Peserta didik bekerja dalam suatu tim, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para peserta didik dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan proses kelompok, dan pemecahan masalah.

Menurut Ibrahim dalam Isjoni (2013: 27) model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan yaitu:

- a. Hasil belajar akademik
Model *cooperative learning* meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tugas akademis penting lainnya.
- b. Penerimaan terhadap perbedaan individu
Tujuan lain model *cooperative learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakkemampuannya.
- c. Pengembangan keterampilan sosial
Tujuan penting *cooperative learning* adalah mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi.

Arends dalam Komalasari (2014: 62) mengemukakan pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Prestasi Belajar
Meskipun pembelajaran kooperatif mempunyai berbagai tujuan sosial, namun, tujuan pokok adalah untuk meningkatkan prestasi belajar. Struktur penghargaan pada pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengubah norma yang sesuai dengan prestasi.
- b. Penerimaan akan Keanekaragaman
Dampak secara tidak langsung dari penerapan model pembelajaran kooperatif adalah diterimanya kemajemukan latar belakang dan kondisi peserta didik yang bekerja sama dalam kelompok belajar untuk saling ketergantungan terhadap pengerjaan tugas-tugas.
- c. Pengembangan Keterampilan Sosial
Tujuan esensial dari pembelajaran kooperatif adalah membiasakan berkolaborasi dan bekerja sama dalam kelompok. Keterampilan sosial perlu dimiliki seseorang yang bekerja dalam suatu kondisi sosial heterogen. Kurangnya bekal keterampilan ini dapat berakibat negatif dengan adanya ketidakharmonisan hubungan antarpribadi yang menyebabkan perasaan tidak puas terhadap cara dan hasil kerja yang ditunjukkan.

Bersumber pada pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran secara berkelompok yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial. Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif karena dengan melibatkan peserta didik untuk belajar secara berkelompok membuat peserta didik aktif dan mampu bersosialisasi dengan temannya. Selain hal tersebut, dalam tujuannya model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam variasi dan teknik pembelajaran yang menuntut peserta didik saling membantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar bersama sesuai dengan kebutuhan.

3. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik secara berkelompok dan saling bekerja sama

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik yang berbeda dengan model pembelajaran lainnya. Rusman (2014: 207) mengemukakan ada empat karakteristik model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemauan untuk bekerja sama, dan keterampilan bekerja sama.

Menurut Slavin dalam Isjoni (2013: 21) ada tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik model pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Penghargaan kelompok
Model kooperatif menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok dalam menciptakan hubungan antarpersonal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli.
- 2) Pertanggungjawaban individu
Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.
- 3) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan
Model kooperatif menggunakan metode *scoring* yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh peserta didik dari yang terdahulu. Penggunaan metode *scoring* ini untuk setiap peserta didik yang berprestasi rendah, sedang atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik untuk kelompoknya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti simpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran secara tim, keterampilan bekerja sama, dan kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan. Pembelajaran kooperatif dikarakteristikan

sebagai pembelajaran berkelompok untuk memecahkan suatu permasalahan.

4. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif membutuhkan dukungan pengalaman peserta didik yang baik berupa pengetahuan awal maupun kemampuan bertanya jawab. Pembelajaran kooperatif memiliki beragam tipe dan bervariasi. Huda (2014: 196) membagi pembelajaran kooperatif ke dalam pendekatan kolaboratif yaitu *Teams Games Tournament (TGT)*, *Teams Assisted Individualization (TAI)*, *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Number Head Together (NHT)*, *jigsaw*, *Think Pair Share (TPS)*, *Two Stay Two Stray (TSTS)*, *role playing*, *pair check*, dan *cooperative script*, dan *scramble*.

Adapun menurut Suprijono (2016: 108) model *cooperative learning* dibagi menjadi beberapa model, yaitu *jigsaw*, *think pair share*, *numbered head together*, *group investigation*, *two stay two stray*, *make a match*, *listening team*, *inside-outside circle*, *bamboo dancing*, *point-counter-point*.

Selanjutnya menurut Komalasari (2014: 62) terdapat beberapa model pembelajaran *cooperative learning* yaitu model *jigsaw*, *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Number Heads Together (NHT)*, *Teams Games Tournaments (TGT)*, *make a match*, *scramble*.

Mengkaji pendapat para ahli di atas, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar tematik kelas V, karena model ini sangat sederhana dan mudah dimengerti

oleh peserta didik. Model ini memungkinkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran serta dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, konsentrasi peserta didik dalam belajar dan kecepatan berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran.

D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Model pembelajaran kooperatif memiliki beragam tipe, salah satunya yaitu tipe *scramble*. Shoimin (2014: 166) menyatakan *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar/kartu soal dan lembar/kartu jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Selanjutnya menurut Komalasari (2014: 84) model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban/pasangan konsep yang dimaksud.

Menurut Taylor dalam Huda (2014: 303) *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Model ini mengharuskan peserta didik untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Peserta didik tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak.

Shoimin (2014: 166) menyatakan *scramble* memiliki bermacam-macam bentuk sesuai dengan sifat jawabannya yaitu sebagai berikut.

- a. *Scramble* kata yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya t-p-e-i-a-n = petani
- b. *Scramble* kalimat yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya: pergi-aku-bus-ke-naik-Bandung = aku pergi ke Bandung naik bus
- c. *Scramble* wacana yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

Berdasarkan paparan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan suatu model yang mengajak peserta didik berpikir secara kreatif dan meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam menentukan jawaban yang telah diacak susunan hurufnya. Model *scramble* menjadi alternatif proses pembelajaran yang didasarkan pada prinsip belajar sambil bermain, peserta didik melakukan penyusunan suatu struktur bahasa yang sebelumnya dengan sengaja telah diacak susunannya. Jenis atau bentuk *scramble* yang dipilih dalam penelitian ini yaitu *scramble* kata.

2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik dan ciri khasnya yang membedakan dengan model pembelajaran yang lainnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki karakteristik seperti model pembelajaran lainnya. Menurut Shoimin (2014: 167) model *scramble* adalah model yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Model ini perlu adanya

kerja sama antara anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok agar dapat berpikir kritis sehingga lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Hanafiah dan Suhana (2010: 60) menjelaskan karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu pembelajaran secara kelompok, menyampaikan materi, menyiapkan lembar yang berisi soal dan jawaban yang sudah diacak, dan menyusun huruf-huruf yang sudah diacak.

Menurut Komalasari (2014: 92) karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu peserta didik dikelompokkan secara acak, menyiapkan wacana atau materi, membuat kartu soal beserta kartu jawaban yang diacak hurufnya, dan menyusun kata jawaban yang telah disediakan. Karakteristik tersebut membuat peserta didik kreatif untuk menyusun huruf dan kata dalam menentukan jawaban.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah model pembelajaran yang melibatkan beberapa peserta didik yang tergabung dan saling bekerja sama dalam sebuah kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan pada kartu soal yang diberikan oleh pendidik dengan cara mencari kemudian menyusun kata atau kalimat yang terdapat pada kartu jawaban sehingga membentuk suatu kata atau kalimat yang logis. Model pembelajaran *scramble* dapat melatih peserta didik berkreasi menyusun kata yang diacak susunannya dengan susunan yang bermakna dari susunan aslinya. Model *scramble* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki langkah-langkah atau tahap-tahap yang pada umumnya merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran. Menurut Hanifiah dan Suhana (2010: 53) langkah-langkah model *scramble* yaitu sebagai berikut.

- 1) Pendidik membuat pertanyaan sesuai indikator.
- 2) Pendidik membuat jawaban yang diacak hurufnya.
- 3) Pendidik menyajikan materi sesuai kompetensi dasar.
- 4) Pendidik membagikan kartu pertanyaan kepada peserta didik untuk didiskusikan dengan kelompok.

Menurut Shoimin (2014: 167) model *scramble* memiliki 3 langkah yaitu sebagai berikut.

- 1) Persiapan
Pada tahap ini pendidik menyampaikan materi, kemudian menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Pendidik menyiapkan kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi. Pendidik mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan peserta didik belajar dan sebagainya.
- 2) Kegiatan inti
Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Pendidik melakukan diskusi kelompok besar untuk menganalisis dan mendengar pertanggungjawaban dari setiap kelompok kecil atas hasil kerja yang telah disepakati dalam masing-masing kelompok kemudian membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.
- 3) Tindak lanjut
Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar peserta didik. Contoh kegiatan tindak lanjut antara lain:
 - a) Kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda.
 - b) Kegiatan menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak melibatkan kelogisan.

Langkah-langkah model pembelajaran *scramble* menurut Huda (2014:

304) adalah sebagai berikut.

- 1) Menjelaskan materi sesuai topik pembelajaran.
- 2) Membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- 3) Membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya (*scramble*).
- 4) Memberikan waktu tertentu untuk mengerjakan soal.
- 5) Mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan.
- 6) Mengecek waktu dan memeriksa pekerjaan.
- 7) Jika waktu mengerjakan soal sudah habis, semua lembar kerja wajib dikumpulkan. Dalam hal ini, baik yang sudah maupun belum selesai harus mengumpulkan jawaban.
- 8) Melakukan penilaian yang dilakukan berdasarkan seberapa cepat mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dikerjakan dengan benar.
- 9) Memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil dan memberi semangat kepada yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

Mengkaji langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang dikemukakan para ahli di atas, peneliti memilih langkah-langkah menurut Shoimin dalam pembelajaran di kelas eksperimen. Langkah-langkah tersebut terdiri dari persiapan, kegiatan inti, dan tindak lanjut. Langkah pertama yaitu persiapan, pada tahap ini pendidik menyampaikan materi kemudian menyiapkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban sebanyak kelompok yang telah dibagi. Pendidik mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan peserta didik belajar dan sebagainya. Langkah kedua yaitu kegiatan inti, pada tahap ini masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal. Pendidik meminta tiap-tiap perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusinya. Langkah ketiga yaitu tindak lanjut, tahap ini merupakan tahapan akhir berupa kegiatan mengonfirmasi jawaban dari tiap kelompok

kemudian pendidik bersama peserta didik menyimpulkan jawaban tersebut.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, karena tidak ada satupun pembelajaran yang sempurna. Menurut Huda (2016: 306) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu:

- 1) Melatih peserta didik untuk berpikir cepat dan tepat.
- 2) Mendorong peserta didik untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak.
- 3) Meningkatkan keterampilan sosial
- 4) Melatih kedisiplinan peserta didik.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu:

- 1) Peserta didik bisa saja mencontek jawaban temannya.
- 2) Peserta didik menerima bahan mentah.
- 3) peserta didik biasanya menimbulkan suara gaduh.

Adapun menurut Shoimin (2014 :168) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu:

- 1) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
- 2) Model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk saling belajar sambil bermain.
- 3) Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, model kooperatif tipe *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- 4) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit dilupakan.
- 5) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu:

- 1) Metode permainan ini biasanya menimbulkan suara gaduh.
- 2) Dalam pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya terkadang dalam implementasinya memerlukan waktu yang panjang.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pada model *scramble* terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan tersebut akan dijadikan kekuatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kemudian dalam penerapan model *scramble* ini untuk meminimalisir kekurangannya peneliti akan membuat model pembelajaran *scramble* menjadi sebuah persaingan dalam bentuk permainan. Peserta didik secara berkelompok akan mengerjakan soal secara bertahap. Selanjutnya untuk menjawab soal tersebut peserta didik diberi waktu untuk berdiskusi dengan kelompoknya, dari tiap perwakilan kelompok jika sudah mengetahui jawabannya kelompok tersebut maju untuk memasang jawaban pada papan tulis. Selama proses pembelajaran disepakati untuk sebuah peraturan yaitu bagi setiap kelompok tidak boleh mengeluarkan suara gaduh, apabila melanggar maka kelompok tersebut tidak memperoleh soal sehingga tidak dapat mengerjakan soal yang berpengaruh dalam skor kelompok.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran secara lebih maksimal. Djamarah dan Zain (2013: 4) mengemukakan

bahwa kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Sanjaya (2014: 57) berpendapat bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer, dan lain-lain. Daryanto (2016: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Sanjaya (2014: 60) secara umum media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2016: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pesan atau informasi dalam pembelajaran akan lebih mudah diterima oleh peserta didik dengan adanya media pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penggunaannya yang tentunya memiliki fungsi. Menurut Kemp dan Dayton dalam Sundayana (2016: 9) ada tiga fungsi utama media pembelajaran untuk sebagai berikut.

- 1) Memotivasi minat atau tindakan. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- 2) Menyajikan informasi, isi dan bentuk penyajian ini bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan atau pengetahuan latar belakang.
- 3) Memberi instruksi. Untuk tujuan instruksi informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Nurseto (2013: 21) fungsi media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- 1) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Mempercepat proses belajar.
- 4) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- 5) Mengongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Menurut Sanjaya (2014: 73-75) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi, memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.
- 3) Fungsi kebermaknaan, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk aspek kognitif tingkat tinggi, afektif dan psikomotor.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik

sehingga setiap peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang diberikan.

- 5) Fungsi individualitas, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Merujuk pada pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi serta memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan dalam penggunaannya terdapat ciri khasnya masing-masing. Menurut Brets dalam Sundayana (2013: 14-15) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tujuh jenis yaitu:

- a) Media audio visual gerak, seperti: film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi, dan animasi.
- b) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara, dan *sound slide*.
- c) Audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- d) Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- e) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, kartu.
- f) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- g) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2013: 35) dibagi dalam dua katagori luas yaitu:

- a) Pilihan Media Tradisional
 - 1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slide*, dan *filmstrips*.

- 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, kartu, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
 - 3) Audio terdiri dari rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*.
 - 4) Penyajian Multimedia yaitu *slide plus* suara (*tape*) dan *multi-image*.
 - 5) Visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, dan video.
 - 6) Cetak yaitu berupa buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*).
 - 7) Permainan berupa teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
 - 8) Realia berupa model, *specimen* (contoh), *manipulative* (peta, boneka), dan alat peraga matematika.
- b) Pilihan Media Teknologi Mutakhir
- 1) Media berbasis telekomunikasi berupa *telekonferen* dan kuliah jarak jauh.
 - 2) Media berbasis mikroprosesor berupa *computer-assisted instruction*, permainan komputer, *system* tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact* (video) *disc*.

Bersumber pada jenis-jenis media pembelajaran yang dipaparkan para ahli di atas, media *question card* termasuk ke dalam media pembelajaran grafis/visual. Penelitian ini menggunakan media *question card* sebagai penunjang model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

F. Media *Question Card*

1. Pengertian Media *Question Card*

Pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan pendidik dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu dengan media *question card*. Menurut Kusumawati (2018: 150) *question card* adalah kartu soal yang berisi soal-soal tentang materi yang disajikan guna menjadi suatu alat untuk membantu keterlaksanaannya proses

pembelajaran. Sedangkan menurut Berliana dalam Utami (2017: 3) media *question card* adalah media yang dapat digunakan sebagai sarana agar peserta didik dapat belajar secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar, berpikir aktif, dan kritis di dalam belajar dan secara inovatif dapat menemukan cara atau pembuktian teori.

Arsyad (2016: 114) menyatakan bahwa media *question card* merupakan kartu sebagai perantara yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Menurut Astutik dan Yushardi (2013: 4) media *question card* merupakan media pembelajaran dan termasuk media grafis/visual yang di dalamnya berisi soal-soal untuk membantu pendidik dalam mengajar.

Menyikapi pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media *question card* adalah media pembelajaran berupa kartu pertanyaan yang digunakan pendidik sebagai alat bantu agar peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media *question card* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Langkah-langkah Pengembangan Media *Question Card*

Pemanfaatan media *question card* sebagai media pembelajaran adalah bagian dari upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Menggunakan media

pembelajaran tidak boleh sembarangan, harus menggunakan cara yang sistematis. Fathurrohman dan Sutikno (2011: 72) mengemukakan bahwa secara umum ada enam langkah yang bisa ditempuh pendidik dalam menggunakan media, yaitu:

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media.
- 2) Pendidik memilih dan menetapkan media yang akan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Persiapan kelas. Pendidik menyiapkan peserta didik dan kelas sebelum media dihadirkan.
- 4) Penyajian pembelajaran dan pemanfaatan media.
- 5) Peserta didik mempraktikkan media pembelajaran yang dibawa oleh pendidik.
- 6) Evaluasi pembelajaran.

Menurut Kusumawati (2018: 8) *question card* adalah kartu soal yang berisi soal-soal tentang materi yang disajikan guna menjadi suatu alat untuk membantu keterlaksanaannya proses pembelajaran. Jadi, dalam pelaksanaannya model pembelajaran *scramble* ditunjang dengan media *question card*. Utami (2017: 11) menyatakan langkah-langkah dalam mengembangkan media *question card* yaitu sebagai berikut.

- 1) Melakukan analisis ujung depan yang dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan oleh sekolah.
- 2) Melakukan analisis pada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui tingkat umur dari peserta didik dan pengetahuan awal yang dimiliki oleh peserta didik.
- 3) Analisis konsep bertujuan untuk menyiapkan materi yang hendak disajikan dalam media, materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.
- 4) Melakukan analisis tugas, analisis tugas dilakukan dengan memberikan soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 5) Analisis tujuan pembelajaran, analisis ini dilakukan dengan penyusunan tujuan pembelajaran dari materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

Peneliti memilih media *question card* dalam menerapkan model pembelajaran *scramble* karena peneliti berpedoman pada definisi model

pembelajaran *scramble* yaitu model pembelajaran dengan membagikan kartu soal dan kartu jawaban. Oleh karena itu, sebagai penunjang kartu soal pada model pembelajaran *scramble*, maka peneliti menggunakan media *question card*.

G. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah unsur gabungan beberapa bidang keilmuan mata pelajaran yang mengkaji tentang tema. Adapun Suryosubroto (2014: 133) mengartikan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik tertentu.

Menurut Majid (2017: 49) pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Hajar (2013: 7) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis kurikulum tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan (mengintegrasikan dan memadukan) beberapa mata pelajaran sehingga melahirkan pengalaman yang sangat berharga bagi para peserta didik.

Mengkaji pendapat para ahli di atas, peneliti simpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan beberapa aspek pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap, serta pemikiran. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa pelajaran dengan menggunakan tema atau topik tertentu.

Pembelajaran tematik yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tema 7 peristiwa dalam kehidupan, subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan, pembelajaran 1.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beragam karakteristik. Menurut Hajar (2013: 43) karakteristik pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut.

- 1) Berpusat pada peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman langsung.
- 3) Tidak terjadi pemisahan materi pelajaran secara jelas.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai materi pelajaran.
- 5) Bersifat fleksibel.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
- 8) Mengembangkan komunikasi peserta didik.
- 9) Mengembangkan kemampuan metakognisi peserta didik.
- 10) Lebih menekankan proses dari pada hasil.

Menurut Majid (2014: 89) karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut.

- 1) Berpusat pada peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman langsung.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- 5) Bersifat fleksibel.
- 6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Selain

itu, pembelajaran tematik memiliki karakteristik dapat meningkatkan proses berpikir peserta didik.

3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Setiap pembelajaran tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Pembelajaran tematik juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

Majid (2014: 92) menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari

pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut.

Kelebihan pembelajaran tematik yaitu:

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.
- 2) Memberi pengalaman dan kegiatan pembelajaran yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.

Kekurangan pembelajaran tematik yaitu:

- 1) Aspek pendidik
Pendidik harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi.
- 2) Aspek peserta didik
Pembelajaran terpadu menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relatif “baik”, baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya.
- 3) Aspek sarana dan sumber pembelajaran
Pembelajaran terpadu memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet.
- 4) Aspek kurikulum
Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pemcapaian ketuntasan pemahaman peserta didik (bukan pada pencapaian target pencapaian materi).
- 5) Aspek penilaian
Pembelajaran terpadu membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif).

Menurut Suryosubroto (2014: 2) kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut.

Kelebihan pembelajaran tematik sebagai berikut.

- 1) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 2) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Kekurangan pembelajaran tematik sebagai berikut.

- 1) Pendidik dituntut memiliki keterampilan yang tinggi.
- 2) Tidak setiap pendidik mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Merujuk pada uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menyenangkan, dapat menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama, memberi pengalaman belajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik. Adapun kekurangan pembelajaran tematik adalah pendidik harus memiliki kemampuan yang tinggi dan tidak semua pendidik mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara cepat.

H. Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan

Kurikulum yang berlaku di Sekolah Dasar (SD) saat ini adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dalam pembelajarannya menggunakan pembelajaran tematik. Suryosubroto (2014: 133) mengartikan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi

beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik tertentu. Tema untuk tiap tingkatan kelas dari kelas 1-6 di SD telah ditentukan oleh pemerintah.

Tema untuk kelas V dibagi menjadi 9 tema, untuk semester ganjil terdiri dari tema 1, 2, 3, 4, dan 5 sedangkan untuk semester genap terdiri dari tema 6, 7, 8, dan 9. Masing masing tema memiliki subtema dan tiap-tiap subtema terdiri dari 6 pembelajaran. Pengalokasian waktu untuk setiap pembelajaran yaitu 6 x 35 menit.

Tema “Peristiwa dalam Kehidupan” merupakan tema 7 yang diajarkan pada semester genap. Tema tersebut di dalamnya terdapat 3 subtema yang masing-masing subtema terdapat 6 pembelajaran. Subtema 1 yaitu “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan”, subtema 2 yaitu “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan”, kemudian subtema 3 yaitu “Peristiwa Mengisi Kemerdekaan”.

Berdasarkan pemaparan tema peristiwa dalam kehidupan di atas, peneliti dalam penelitiannya menggunakan tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan”, subtema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, pembelajaran 1.

Pembelajaran 1 di dalamnya berfokus pada 3 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu tentang teks narasi sejarah, materi pembelajaran IPS yaitu sejarah kedatangan bangsa barat ke Indonesia, materi pembelajaran IPA yaitu sifat-sifat wujud benda (padat, cair, dan gas).

I. Peserta Didik

1. Pengertian Peserta Didik

Peserta didik merupakan salah satu komponen dalam pendidikan yang tidak bisa ditinggalkan, karena tanpa adanya peserta didik tidak akan mungkin proses pembelajaran dapat berjalan. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal (1) ayat (4) (2003: 2) peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Menurut Danim (2010: 1) peserta didik merupakan sumber utama dan terpenting dalam proses pendidikan formal. Peserta didik bisa belajar tanpa pendidik, sebaliknya pendidik tidak bisa mengajar tanpa adanya peserta didik. Oleh karena itu, kehadiran peserta didik menjadi keniscayaan dalam proses pendidikan formal atau pendidikan yang dilembagakan dan menuntut interaksi antara pendidik dan peserta didik. Adapun menurut Djamarah dan Zain (2013: 80) peserta didik adalah subjek utama dalam pendidikan. Peserta didik tidak mesti harus belajar dengan pendidik dalam proses interaksi edukatif. Peserta didik bisa juga belajar mandiri tanpa harus menerima pelajaran dari pendidik di sekolah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik adalah mereka yang merupakan subjek pendidikan. Peserta didik merupakan suatu komponen manusiawi yang menempati posisi penting dalam dunia pendidikan yang kemudian diproses dalam suatu kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar menjadi manusia yang

berkualitas sehingga nantinya mampu memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh dengan sebaik-baiknya.

2. Karakteristik Peserta Didik

Setiap peserta didik memiliki ciri atau karakteristik. Suatu pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang tinggi, pendidik perlu memahami karakteristik peserta didik. Menurut Tirtaraharja dalam Sadulloh (2018: 135) mengemukakan 4 karakteristik peserta didik yaitu:

- 1) Individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas sehingga merupakan makhluk yang unik
- 2) Individu yang sedang berkembang. Anak mengalami perubahan dalam dirinya secara wajar.
- 3) Individu yang membutuhkan bimbingan individual.
- 4) Individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri dalam perkembangannya peserta didik memiliki kemampuan untuk berkembang ke arah kedewasaan.

Peserta didik sekolah dasar berada pada rentang usia 7-12 tahun. Menurut teori belajar yang dikemukakan oleh Piaget dalam Parwati, dkk. (2018: 10) anak usia tersebut berada pada tahap operasional konkret, karakteristiknya yaitu anak mulai dapat berpikir abstrak walaupun lebih banyak ditujukan lewat perbuatan. Anak juga mulai dapat berpikir terbalik (sebab-akibat). Selain itu, cara berpikir peserta didik tidak lagi didominasi persepsi semata melainkan bisa merefleksi dari pengalamannya.

Selain karakteristik yang dikemukakan Piaget, Hurlock (2011: 44) menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik dalam perkembangan sosialnya yaitu minat terhadap kelompok makin besar, ada beberapa pola perilaku dalam situasi sosial pada awal masa

anak-anak yaitu kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, meniru, dan perilaku kedekatan. Berkenaan dengan penerimaan sosial, Hurlock (2011: 46) mengemukakan beberapa tahapan (*stage*) dalam penerimaan kelompok teman sebaya adalah sebagai berikut.

- a) *Reward Cost Stage*
Pada *stage* ini ditandai adanya harapan yang sama, aktivitas yang sama, dan kedekatan yang sama.
- b) *Normative Stage*
Pada *stage* ini ditandai oleh dimilikinya nilai yang sama, sikap terhadap aturan, dan sanksi yang diberikan, biasanya terjadi pada peserta didik kelas 4 dan 5.
- c) *An Emphatic Stage*
Pada *stage* ini dimilikinya pengertian, pembagian minat, *self disclosure* adanya kedekatan yang mulai mendalam di kelas.

Bersumber pada karakteristik peserta didik yang dikemukakan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang khas. Terkhusus untuk peserta didik sekolah dasar yang memiliki karakteristik sudah mulai berpikir logis terhadap objek yang konkret, karena pada usia ini peserta didik berada pada tahap operasional konkret. Peserta didik lebih suka untuk menyelidiki dan timbul minat ke hal-hal tertentu dan senang membentuk kelompok-kelompok sebaya.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam penelitian untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik yaitu senang membentuk kelompok dan berinteraksi dengan teman sebaya.

J. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam melakukan kajian penelitian. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Ramadani, dkk. (2014) “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble*

Berbantuan *Question Card* (Kartu Pertanyaan) terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Desa Dauhwaru”. Hasil penelitian diperoleh bahwa hasil belajar IPA pada peserta didik kelompok eksperimen berada pada katagori sangat tinggi dengan rata-rata (M) 21,03%. Kemudian hasil belajar IPA peserta didik kelompok kontrol berada pada katagori sedang dengan rata-rata (M) adalah 13,73%. Pada uji-t diperoleh ($t_{hitung} = 9,125$ dan $t_{tabel} = 1,671$ pada taraf signifikan 5%) berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga disimpulkan dan dapat diketahui pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu pertanyaan berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V SD Desa Dauhwaru.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada jenis penelitian yang digunakan berupa penelitian eksperimen. Variabel bebas yang digunakan sama yaitu *scramble* dengan media *question card* (kartu pertanyaan). Selain itu, subjek penelitiannya merupakan peserta didik kelas V SD. Adapun perbedaannya, penelitian di atas variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA, sedangkan penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar tematik. Selain itu, waktu dan

tempat penelitian di atas dilaksanakan pada tahun 2014 di SD Desa Dauhwaru sedangkan penelitian ini tahun 2020 di SDN 1 Metro Timur.

2. Liyana (2018) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media *Flip Chart* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Aksara Lampung Kelas V MIN 9 Bandar Lampung”. Hasil penelitian diperoleh pada kelas kontrol nilai tertinggi 88 dan nilai terendah adalah 56 dengan rata-rata kelas adalah 74,428. Adapun untuk kelas eksperimen nilai yang diperoleh peserta didik lebih tinggi dengan kelas kontrol yaitu nilai tertinggi adalah 92 dan nilai terendah adalah 56 dengan rata-rata kelas adalah 80,592.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen serta model yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Selain itu, persamaannya terletak pada subjek penelitiannya yaitu peserta didik kelas V. Adapun perbedaannya, penelitian di atas variabel terikatnya adalah hasil belajar pada pelajaran Aksara Lampung, sedangkan penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar tematik. Perbedaan lainnya yaitu terletak pada media yang digunakan, penelitian di atas menggunakan media *flip chart*, sedangkan penelitian ini menggunakan media *question card*. Selain itu, terdapat perbedaan pada *setting* penelitian, penelitian di atas bertempat di MIN 9 Bandar Lampung, sedangkan penelitian ini bertempat di SDN 1 Metro Timur.

3. Kusumawati (2018) “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dengan Media *Question Card* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun”. Berdasarkan hasil analisis perhitungan data diperoleh dari kelas kontrol nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80, mean 68,75. Adapun kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *scramble* dengan media *question card* diperoleh nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 95, mean 2,91. Nilai rata-rata kelas eksperimen berada di atas KKM yaitu 75.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada model dan media yang digunakan yaitu model *scramble* dengan media *question card* serta merupakan penelitian eksperimen. Adapun perbedaannya, penelitian di atas variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA, sedangkan penelitian ini variabel terikatnya hasil belajar tematik. Selain itu, subjek penelitian di atas adalah peserta didik kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun, sedangkan penelitian ini subjeknya adalah peserta didik kelas V SDN 1 Metro Timur.

4. Deviana, dkk. (2017) “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Bahan Manipulatif Berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara”. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif kompetensi pengetahuan matematika kelompok eksperimen diperoleh $\bar{X} = 78,39$ dan rerata persentase kompetensi pengetahuan matematik kelompok eksperimen 78,39%. Adapun hasil analisis statistik deskriptif kompetensi

pengetahuan matematika kelompok kontrol diperoleh $\bar{X} = 60$ dan rerata persentase kompetensi pengetahuan matematika kelompok kontrol adalah 60%.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu terletak pada model yang digunakan berupa model *scramble* serta merupakan penelitian eksperimen. Adapun perbedaannya, penelitian di atas menggunakan media berbahan manipulatif sedangkan penelitian ini menggunakan media *question card*. Variabel terikat penelitian di atas adalah kompetensi pengetahuan matematika sedangkan penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar tematik. Selain itu, subjek penelitian di atas adalah peserta didik kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara, sedangkan penelitian ini subjeknya adalah peserta didik kelas V SDN 1 Metro Timur.

5. Artiningsih, dkk. (2019) "*Influence of Learning Model Type Cooperative Scramble with Picture Media on Motivation and Student's Learning Outcomes of IPS Class 2 SDN 2 Tropoda*". "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan Media Gambar terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas 2 SDN 2 Tropoda". Hasil penelitian diperoleh bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu terletak pada model yang digunakan yaitu model *scramble* serta merupakan penelitian eksperimen. Adapun perbedaannya, penelitian di atas menggunakan media gambar sebagai penunjang model *scramble*, sedangkan penelitian ini

menggunakan media *question card*. Selain itu variabel terikatnya adalah motivasi dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar tematik. Subjek penelitian di atas adalah peserta didik kelas II SDN 2 Tropoda, sedangkan penelitian ini subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V SDN 1 Metro Timur.

K. Kerangka Pikir

Penelitian agar memiliki arah yang lebih jelas perlu disusun sebuah kerangka pikir. Menurut Sugiyono (2013: 91) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang teori yang berhubungan dengan berbagai faktor dan lebih diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antarvariabel bebas dengan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *scramble* dengan media *question card*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar tematik kelas V.

Kerangka pikir dalam penelitian ini ada *input*, proses, dan *output*. *Input* dari penelitian ini adalah masalah-masalah yang ditemui ketika observasi di SDN 1 Metro Timur, pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian peserta didik pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat terlihat saat pendidik memberi pertanyaan, hanya sebagian kecil peserta didik yang menjawab pertanyaan dari pendidik. Peserta didik masih malu untuk mengajukan pertanyaan atau pendapat serta kurang memperhatikan pendidik saat menjelaskan materi pembelajaran. Pada proses pembelajaran, pendidik kurang melibatkan peserta didik untuk belajar secara kelompok sehingga pembelajaran terkesan berpusat pada pendidik. Selain itu, pendidik belum

maksimal dalam menerapkan model pembelajaran dan tidak dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan membuat peserta didik aktif, sehingga hasil belajar peserta didik masih rendah.

Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Model *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Model pembelajaran *scramble* merupakan bagian dari model kooperatif yang menekankan peserta didik untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain model pembelajaran, pendidik juga harus memperhatikan media pembelajaran yang digunakan. Penunjang keberhasilan peserta didik dalam bidang akademik yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara maksimal dan menumbuhkan motivasi belajar pada diri peserta didik, maka dari itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Media *question card* adalah salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, hubungan antarvariabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada paradigma kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka konsep variabel

Keterangan:

- X = Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card*
 Y = Hasil belajar tematik kelas V
 → = Pengaruh

Berdasarkan gambar 1 penelitian ini memiliki dua variabel penelitian.

Variabel X adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* dan variabel Y yaitu hasil belajar tematik kelas V. Alur kerangka pikir tersebut dapat dideskripsikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* yang dilakukan saat proses pembelajaran dapat berpengaruh pada hasil belajar tematik kelas V.

L. Hipotesis

Hipotesis merupakan komponen penting dalam penelitian. Sugiyono (2013: 96) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka pikir. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka peneliti menetapkan hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* terhadap hasil belajar tematik kelas V SDN 1 Metro Timur”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Campbell dan Stanley dalam Yusuf (2014: 77) menyatakan penelitian eksperimen merupakan suatu bentuk penelitian yang variabel dimanipulasi sehingga dapat dipastikan pengaruh dan efek variabel tersebut terhadap variabel lain yang diselidiki atau diobservasi. Sugiyono (2015: 107) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

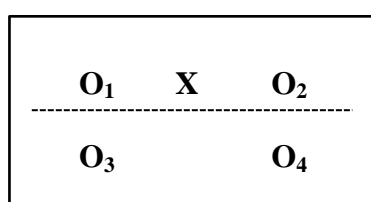
Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu tindakan atau variabel terhadap variabel lain. Objek penelitian ini adalah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* (X) terhadap hasil belajar tematik kelas V (Y).

Bentuk desain eksperimen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain ini digunakan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen, namun

pemilihan kedua kelompok tersebut tidak dengan teknik random. Menurut Sugiyono (2013: 114) ada dua bentuk desain *quasi eksperimental design* yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*

Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen *non-equivalent control group design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card*, sedangkan kelompok kelas kontrol adalah kelompok kelas yang tidak mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card*.

Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random, dalam hal ini kelas V B dijadikan kelas eksperimen dan kelas V A dijadikan kelas kontrol. Sugiyono (2013: 116) mengemukakan tentang paradigma dalam *non-equivalent control group design* dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 2. Desain eksperimen

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* kelompok eksperimen

O_2 = nilai *posttest* kelompok eksperimen

O_3 = nilai *pretest* kelompok kontrol

O_4 = nilai *posttest* kelompok kontrol

X = perlakuan model kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card*

Gambar 2 mengilustrasikan bahwa desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* dilakukan sebelum melakukan perlakuan, baik untuk kelompok eskperimen maupun kelompok kontrol yang dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* pada kelas eksperimen serta perlakuan pendekatan saintifik pada kelas kontrol.

Berdasarkan uraian tersebut, secara sederhana peneliti menyimpulkan untuk mencari hasil dari suatu perlakuan maka perlu mencari selisih antara O2 dan O1, adapun untuk kelas kontrol hasil diperoleh dari selisih antara O4 dan O3. Selanjutnya untuk melihat akibat perlakuan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) dengan melihat perbedaan antara O4 dan O2.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Melaksanakan penelitian pendahuluan, yaitu observasi dan studi dokumentasi.
2. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelas eksperimen (kelas V B) dan kontrol (kelas V A) di SDN 1 Metro Timur.
3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data yang berupa tes pilihan jamak.
4. Menguji coba instrumen tes kepada subjek uji coba soal, yaitu peserta didik kelas V A SDN 10 Metro Timur.

5. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen valid dan reliabel.
6. Memberikan *pretest* pada peserta didik eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
7. Melakukan pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *scramble* dengan media *question card*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pendekatan saintifik.
8. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tematik peserta didik.
9. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* untuk masing-masing kelas.
10. Menggunakan perhitungan manual statistik dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2010* untuk mencari pengaruh hasil penelitian, sehingga dapat diketahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* terhadap hasil belajar tematik kelas V SDN 1 Metro Timur.
11. Interpretasi hasil perhitungan data.

C. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Metro Timur.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Metro Timur yang beralamatkan di Jalan Ahmad Yani Nomor 86, Kelurahan Iringmulyo, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang akan diteliti. Yusuf (2014: 147) menyatakan bahwa populasi atau *universe* ialah jumlah keseluruhan unit analisis. Sugiyono (2015: 117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi, objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 1 Metro Timur yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V A yang berjumlah 26 orang, dan kelas V B berjumlah 26 orang sehingga jumlah total populasi adalah 52 peserta didik. Data populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Jumlah populasi peserta didik kelas V SDN 1 Metro Timur

No.	Kelas	Σ Peserta didik
1.	V A	26
2.	V B	26
Σ		52

(Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V A dan V B SDN 1 Metro Timur tahun pelajaran 2019/2020)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Sugiyono (2015: 118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang telah digunakan sesuai dengan pendapat Arikunto (2014: 131) mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dan apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* dan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2015: 122) *non-probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2015: 124) sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Purposive sampling digunakan untuk penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilihat berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar tematik peserta didik. Kelas eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V B sebanyak 26 peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card*. Alasan kelas V B digunakan sebagai kelas eksperimen adalah peneliti melihat nilai ujian tengah semester ganjil pembelajaran tematik

kelas V B lebih rendah daripada kelas V A, sedangkan kelas V A sebanyak 26 peserta didik dijadikan sebagai kelas kontrol dengan menggunakan pendekatan saintifik.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Salah satu tahapan penting dalam proses penelitian adalah penentuan variabel. Sugiyono (2015: 60) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apapun yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Sugiyono (2015: 39) mengemukakan bahwa terdapat dua macam variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel dalam penelitian ini yaitu:

a) Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* (X).

b) Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar tematik kelas V SDN 1 Metro Timur (Y). Hasil belajar adalah faktor yang diamati oleh peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card*.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Untuk memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian, berikut ini akan diberikan definisi operasional variabel penelitian. Definisi operasional akan dijelaskan dalam variabel penelitian berikut.

a) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan Media *Question Card* (X)

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan suatu model yang mengajak peserta didik berpikir secara kreatif dan meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam menentukan jawaban yang telah diacak susunan hurufnya. Model *scramble* menjadi alternatif proses pembelajaran yang didasarkan pada prinsip belajar sambil bermain, peserta didik melakukan penyusunan suatu struktur bahasa yang sebelumnya dengan sengaja telah diacak susunannya. Media *question card* merupakan media yang digunakan untuk menunjang model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

b) Hasil Belajar Tematik (Y)

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses belajar, baik dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif tema 7 subtema 1 pembelajaran 1. Ranah kognitif peserta didik diukur menggunakan instrumen tes.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan keseluruhan data yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu teknik nontes dan tes.

1. Teknik Nontes

Teknik nontes merupakan salah satu teknik yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar. Sulistiasih (2018: 43) mengartikan teknik nontes yaitu sebagai teknik penilaian yang dilakukan tanpa menggunakan tes. Teknik ini dilakukan lewat pengamatan secara teliti dan tanpa menguji peserta didik. Teknik nontes yang akan digunakan penulis untuk mengumpulkan keseluruhan data yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu.

a) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti (populasi atau sampel). Sudijono dalam Sulistiasih (2018: 44) menyatakan bahwa observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan pengamatan. Observasi dalam penelitian ini yaitu untuk mengamati keterlaksanaan pada tiap tahapan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* yang diharapkan muncul dalam pembelajaran. Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card*. Lembar observasi ini berisi langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* yang dinilai oleh observer ketika pembelajaran berlangsung. Observer memberikan nilai sesuai kriteria yang ada pada rubrik penilaian dengan melihat aktivitas peserta didik.

Tabel 3. Kisi-kisi lembar observasi model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card*

Langkah-langkah	Aspek yang dinilai (proses)	Teknik penilaian	Instrumen
Persiapan	Membaca teks, menanggapi pertanyaan pendidik, dan melakukan percobaan	Observasi	Rubrik
Inti	Berdiskusi mengerjakan <i>question card</i>	Observasi	Rubrik
Tindak Lanjut	Memasangkan jawaban	Observasi	Rubrik

(Sumber: Analisis Peneliti)

Tabel 4. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card*

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
(Persiapan) Peserta didik membaca sekilas teks bacaan untuk menemukan suatu informasi	Peserta didik tidak membaca sekilas teks bacaan untuk menemukan suatu informasi	Peserta didik kurang baik dalam membaca sekilas teks bacaan untuk menemukan suatu informasi	Peserta didik baik dalam membaca sekilas teks bacaan untuk menemukan suatu informasi	Peserta didik sangat baik dalam membaca sekilas teks bacaan untuk menemukan suatu informasi

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
(Persiapan) Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik berdasarkan informasi yang ada pada teks bacaan.	Peserta didik tidak menanggapi pertanyaan pendidik berdasarkan informasi yang ada pada teks bacaan.	Peserta didik kurang baik dalam menanggapi pertanyaan pendidik berdasarkan informasi yang ada pada teks bacaan.	Peserta didik baik dalam menanggapi pertanyaan pendidik berdasarkan informasi yang ada pada teks bacaan.	Peserta didik sangat baik dalam menanggapi pertanyaan pendidik berdasarkan informasi yang ada pada teks bacaan.
(Persiapan) Peserta didik melakukan percobaan bersama kelompok.	Peserta didik tidak melakukan percobaan bersama kelompok.	Peserta didik kurang baik dalam melakukan percobaan bersama kelompok.	Peserta didik baik dalam melakukan percobaan bersama kelompok.	Peserta didik sangat baik dalam melakukan percobaan bersama kelompok.
(Inti) Peserta didik berdiskusi untuk menjawab <i>question card</i> .	Peserta didik tidak berdiskusi untuk menjawab <i>question card</i> .	Peserta didik kurang baik dalam berdiskusi untuk menjawab <i>question card</i> .	Peserta didik baik dalam berdiskusi untuk menjawab <i>question card</i> .	Peserta didik sangat baik dalam berdiskusi untuk menjawab <i>question card</i> .
(Tindak Lanjut) Peserta didik menempelkan jawaban dari <i>question card</i> .	Peserta didik tidak menempelkan jawaban dari <i>question card</i> .	Peserta didik kurang baik dalam menempelkan jawaban dari <i>question card</i> .	Peserta didik baik dalam menempelkan jawaban dari <i>question card</i> .	Peserta didik sangat baik dalam menempelkan jawaban dari <i>question card</i> .

(Sumber: Analisis peneliti)

b) Wawancara

Wawancara adalah komunikasi langsung antara pewawancara dan narasumber. Sugiyono (2016: 194) mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila penulis ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari

responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya (sedikit/kecil). Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terbuka yang memiliki pertanyaan tidak terbatas atau tidak terikat jawabannya. Wawancara ditujukan kepada pendidik kelas V B dan V A sebagai informan.

c) **Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik untuk memperkuat data penelitian. Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa sebelum dan saat penelitian berlangsung.

2. **Teknik Tes**

Teknik tes digunakan untuk mengukur data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif peserta didik. Sulistiasih (2018: 29) memaparkan dalam bukunya, tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian berupa instrumen tes. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Tes dilaksanakan diawal pembelajaran sebelum peserta didik mendapatkan materi (*pretest*) dan di akhir pembelajaran diberi (*posttest*).

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Ranah	Nomor Soal	
			Diajukan	Dipakai
Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	3.5.1 Mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	C1	6, 7, 8, 9	8, 9
	3.5.2 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	C2	10, 11, 20, 24, 25, 26	10, 11, 26
	3.5.3 Menemukan informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	C3	21, 22, 23, 27	21, 22, 23
IPA 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Menyebutkan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	C1	12, 13, 15	12
	3.7.2 Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	C2	14, 31, 32, 33, 34, 37, 38	14, 31, 32, 34,

Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Ranah	Nomor Soal	
			Diajukan	Dipakai
	3.7.3 Menerapkan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	C3	30, 35, 36	36
IPS 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	C1	3, 4, 5	3, 5
	3.4.2 Menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	C2	1, 2, 16, 17, 28, 29, 39	2, 28, 39
	3.4.3 Menentukan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	C3	18, 19, 40	40

G. Uji Coba Instrumen Tes

Setelah instrumen tes tersusun, kemudian diujicobakan kepada peserta didik yang tidak termasuk dalam sampel. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 40 butir. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Tes uji coba ini dilakukan pada kelas V A SDN 10 Metro Timur karena sama-sama menggunakan Kurikulum 2013, akreditasi yang sama yaitu akreditasi B,

strata pendidik kelas V sama-sama S1, dan KKM pada pembelajaran tematik kelas V sama-sama 75.

H. Uji Kemantapan Alat Pengumpulan Data

1. Uji Validitas

Setelah diadakan uji coba instrumen, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen, analisis butir soal menggunakan rumus korelasi *point biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel 2010*. Menurut Sugiyono (2015: 173) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid.

Menurut Kasmadi dan Sunariah (2014: 157) untuk mengukur tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *point biserial*, angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbi} dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Korelasi: } r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = Koefisien korelasi *point biserial*

M_p = Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

M_t = Mean skor total

S_t = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)

p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

q = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

Tabel 6. Koefisien korelasi *point biserial*

No.	Koefisien korelasi	Tingkat korelasi
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono 2015: 257)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid atau *drop out*. Nilai r_{tabel} diperoleh dari tabel nilai-nilai r *product moment* (lampiran 36 halaman 221).

Berdasarkan hasil analisis uji validitas, diperoleh butir soal yang valid sebanyak 20 soal dan 20 soal lainnya dinyatakan drop dengan rata-rata validitas 0,58 dengan kriteria “Sedang”, kemudian soal yang valid digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* (lampiran 21 halaman 164-167). Berikut data lengkap hasil analisis validitas butir soal.

Tabel 7. Hasil analisis validitas butir soal

No Item		Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru				
1		0,17	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
2	1	0,58	0,444	Valid	Digunakan
3	2	0,59	0,444	Valid	Digunakan
4		-0,10	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
5	3	0,50	0,444	Valid	Digunakan
6		0,20	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
7		0,41	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
8	4	0,52	0,444	Valid	Digunakan
9	5	0,54	0,444	Valid	Digunakan
10	6	0,48	0,444	Valid	Digunakan
11	7	0,67	0,444	Valid	Digunakan
12	8	0,57	0,444	Valid	Digunakan
13		0,30	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
14	9	0,50	0,444	Valid	Digunakan
15		0,41	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
16		0,39	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
17		-0,17	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
18		0,38	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
19		-0,19	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
20		0,36	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
21	10	0,45	0,444	Valid	Digunakan
22	13	0,74	0,444	Valid	Digunakan
23	14	0,48	0,444	Valid	Digunakan
24		0,16	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
25		0,40	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
26	12	0,69	0,444	Valid	Digunakan

No Item		Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru				
27		0,25	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
28	11	0,45	0,444	Valid	Digunakan
29		0,39	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
30		0,36	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
31	15	0,78	0,444	Valid	Digunakan
32	16	0,63	0,444	Valid	Digunakan
33		0,39	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
34	17	0,74	0,444	Valid	Digunakan
35		0,31	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
36	18	0,58	0,444	Valid	Digunakan
37		0,41	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
38		0,24	0,444	<i>Drop</i>	Tidak Digunakan
39	19	0,53	0,444	Valid	Digunakan
40	20	0,53	0,444	Valid	Digunakan

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menurut Arikunto (2013: 74) kata reliabilitas dalam Bahasa Indonesia diambil dari kata “*reliability*” dalam Bahasa Inggris, berasal dari kata “*reliable*” yang artinya dapat dipercaya. Semakin reliabel suatu tes, semakin yakin bahwa dalam hasil suatu tes mempunyai hasil yang sama dan bisa dipakai di suatu tempat atau sekolah ketika dilakukan tes kembali.

Penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas instrumen jenis *internal consistency*, yang dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik *Single Test-Single Trial* dengan menggunakan formula *Kuder Richardson 20*. Adapun rumus KR 20 (*Kuder Richardson 20*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

n = Banyaknya butir item

1 = Bilangan konstan

S_t^2 = Varian total

p = Proporsi *testee* yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

q = Proporsi *testee* yang menjawab salah, atau: $q = 1 - p$

$\sum pq$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p_i dengan q_i

(Sumber: Sudijono, 2013: 252)

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program *Microsoft Office*

Excel 2010. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Koefisien reliabilitas KR 20

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

(Sumber: Arikunto, 2013: 276)

Berdasarkan hasil analisis soal uji coba diperoleh jumlah soal valid sebanyak 20 soal, kemudian dilakukan perhitungan untuk mengukur reliabilitas soal. Perhitungan reliabilitas soal yang valid menggunakan rumus *Kuder Richardson 20*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,91$, kemudian hasil r_{hitung} dikonsultasikan dengan koefisien reliabilitas dikategorikan “Sangat Kuat”, sehingga soal tersebut dipergunakan dalam penelitian ini (lampiran 22 halaman 168-169).

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif.

Teknik analisis tersebut digunakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* dengan media *question card* terhadap hasil belajar tematik kelas V.

1. Analisis Data Hasil Belajar

a) Nilai Hasil Belajar Secara Individu

Menghitung hasil belajar peserta didik secara individu dengan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S = nilai peserta didik (yang dicari)

R = jumlah skor/item yang dijawab benar

N = skor maksimum dari tes

100 = bilangan tetap

(Sumber : Kunandar, 2013: 126)

b) Nilai Rata-rata Seluruh Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata seluruh peserta didik dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{\sum N}$$

Keterangan :

\bar{X} = nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum Xi$ = total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum N$ = jumlah peserta didik

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 40)

c) Peningkatan Pengetahuan Hasil Belajar

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan katagori sebagai berikut.

Tinggi : $0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$

Rendah : $N\text{-Gain} < 0,3$

(Sumber: Arikunto, 2013: 184)

d) Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Kooperatif Tipe *Scramble* dengan Media *Question Card*

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada pada rubrik penilaian. Persentase aktivitas peserta didik tersebut diperoleh melalui perhitungan sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013: 46)

Hasil dari persentase tersebut dapat dikategorikan melalui kriteria pada tabel berikut ini.

Tabel 9. Interpretasi aktivitas pembelajaran

No.	Persentase Aktivitas	Katagori
1.	$0\% \leq P < 20\%$	Kurang sekali
2.	$20\% \leq P < 40\%$	Kurang
3.	$40\% \leq P < 60\%$	Cukup
4.	$60\% \leq P < 80\%$	Baik
5.	$80\% \leq P < 100\%$	Baik sekali

(Sumber: Arikunto, 2013: 52)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *chi kuadrat*. Pengujian dengan rumus *Chi Kuadrat*, yaitu.

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = Nilai *Chi Kuadrat* hitung

f_o = Frekuensi yang diperoleh

f_h = Frekuensi yang diharapkan

(Sumber: Muncarno, 2016: 60)

Kaidah keputusan apabila $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data dinyatakan normal, sedangkan jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data dinyatakan tidak normal. χ^2_{tabel} diperoleh dari tabel nilai-nilai *chi kuadrat* (lampiran 37 halaman 222).

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing katagori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisis data lanjutan. Teknik pengujian homogenitas dua variabel sebagai berikut.

Berikut langkah-langkah uji homogenitas:

- 1) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 2) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$
 (Sumber: Muncarno, 2015: 57)
- 3) Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen. Nilai F_{tabel} diperoleh dari tabel nilai distribusi F (lampiran 39 halaman 224).

c) Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mencari bukti atas hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Jika sampel atau data dari populasi yang berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card*) terhadap Y (hasil belajar tematik kelas V). Guna menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* terhadap hasil belajar tematik kelas V, maka digunakan analisis regresi sederhana untuk menguji hipotesis. Menurut Riduwan dalam Muncarno (2017: 105) rumus regresi sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

- | | |
|---|------------------------------|
| Y | = Variabel terikat |
| a | = Konstanta harga Y jika X=0 |
| b | = Konstanta |
| X | = Variabel bebas |

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya signifikan dan $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak signifikan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Nilai F_{tabel} diperoleh dari tabel nilai distribusi F (lampiran 39 halaman 224).

Rumusan Hipotesis yaitu:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* terhadap hasil belajar tematik kelas V SDN 1 Metro Timur.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* terhadap hasil belajar tematik kelas V SDN 1 Metro Timur.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card* terhadap hasil belajar tematik kelas V SDN 1 Metro Timur. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu yaitu 64,62, sedangkan kelas kontrol yaitu 70,77. Adapun nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 82,88, sedangkan kelas kontrol 76,15. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,53 dengan katagori “Sedang”, sedangkan rata-rata *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,18 dengan katagori “Rendah”. Selisih *N-Gain* kedua kelas tersebut adalah 0,35. Kemudian dengan pengujian hipotesis menggunakan rumus regresi sederhana diperoleh $F_{hitung} = 23,08$ sedangkan $F_{tabel} = 4,26$, perbandingan tersebut menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *question card*, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Peserta Didik

Peserta didik hendaknya lebih memperhatikan pendidik pada saat pembelajaran berlangsung, serta mengupayakan untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Pendidik

Hendaknya pendidik memvariasikan model pembelajaran dan media yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan media *question card*.

3. Sekolah

Sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi penerapan model pembelajaran dan media yang bervariasi, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan media *question card*.

4. Peneliti Lain

Peneliti merekomendasikan bagi peneliti lain atau peneliti lanjutan yang ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan media *question card* terlebih dahulu menganalisis kembali hal-hal yang mendukung proses pembelajaran, misalnya dalam hal alokasi waktu, fasilitas pendukung, dan karakteristik peserta didik yang akan diterapkannya model dan media pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. PT Prestasi Pustakarya, Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Artiningsih, Atik dan Yatim Riyanto. 2019. Influence of Learning Model Type Cooperative Scramble with Picture Media on Motivation and Student's Learning Outcomes of IPS Class 2 SDN 2 Tropoda. *International Journal of Scientific and Research Publications*. 9: 613-617
- Astutik, Prihandono dan Yushardi. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction dengan Media Permainan Kartu Soal. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 1: 1-15
- Danim, Sudarwan. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Alfabeta, Bandung.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media, Yogyakarta.
- Deviana, dkk. 2017. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Bahan Manipulatif Berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Journal of Education Technology*. 1: 133-140
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Fathurrohman, Pupuh. dan Sutikno Sobry. 2011. *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*. PT Refika Aditama, Bandung.
- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. Diva Press, Yogyakarta.

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia, Bandung.
- Hanafiah, Nanang. dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama, Bandung.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Hurlock, Elizabeth. 2011. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga, Jakarta.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Kasmadi dan Sunariah Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Khuluqo, Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama, Bandung.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013)*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Kusumawati, Naniek. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. 4: 147-159
- Liyana. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flip Chart terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Aksara Lampung Kelas V MIN 9 Bandar Lampung (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Bandar Lampung
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- _____. 2017. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Marpungah, dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*. 5: 181-191
- Muncarno. 2017. *Statistik Pendidikan*. Hamim, Metro.
- Nurseto, Tejo. 2013. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 9: 19-35.
- Parwati, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*.: PT Raja Grafindo Persada, Depok.

- Putri, Aditya Widya. 2019. *Alasan Mengapa Kualitas Para Siswa Indonesia Buruk*. Dipetik 14 Desember 2019, dari tirto.id: <https://tirto.id/alasan-mengapa-kualitas-pisa-siswa-indonesia-buruk-enfy#top>
- Ramadani, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Kartu Pertanyaan terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2: 1-10
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sadulloh, Uyoh. 2018. *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sulistiasih. 2018. *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran SD*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta, Bandung.
- Suprijono, Agus. 2016. *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Suryosubroto. 2014. *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Grup, Jakarta.
- Tim Penyusun. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta
- Tim Penyusun. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Jakarta.

- Tim Penyusun. 2003. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas, Jakarta.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Uno, Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Utami, Trisye Aulia. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Question Card Pada Materi Pasar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 5: 1: 6
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Prenada Media Grup, Jakarta.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Kencana, Jakarta.