PENGARUH PENERAPAN MODEL *SCRAMBLE* DENGAN MEDIA *VISUAL* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEKHASAN BANGSA INDONESIA, SEPERTI KEKBINEKAAN, KEKAYAAN ALAM DAN KERAMAHTAMAHAN SISWA KELAS III SDN 1 MUNJUNGAN TRENGGALEK

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memahami Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

OLEH :

IKA EMYLIA SARI

11.1.01.10.0162

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2016

Skripsi oleh:

IKA EMYLIA SARI

NPM : 11.1.01.10.0162

Judul:

PENGARUH PENERAPAN MODEL *SCRAMBLE* DENGAN MEDIA *VISUAL* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEKHASAN BANGSA INDONESIA, SEPERTI KEBHINEKAAN, KEKAYAAN ALAM, KERAMAHTATAHAN SISWA KELAS III SDN 1 MUNJUNGAN TRENGGALEK

Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal, 08 Januari 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Agus Widodo, S.Pd., M.Pd	Wahid Ibnu Zaman, S.Pd.,M.Pd
NIDN: 0024086901	NIDN. 725076201

ii

SKRIPSI

Atas Nama :

IKA EMYLIA SARI

NPM : 11.1.01.10.0162

Dengan Judul :

PENGARUH PENERAPAN MODEL *SCRAMBLE* DENGAN MEDIA *VISUAL* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEKHASAN BANGSA INDONESIA, SEPERTI KEBHINEKAAN, KEKAYAAN ALAM, KERAMAHTATAHAN SISWA KELAS III SDN 1 MUNJUNGAN TRENGGALEK

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada tanggal:

08 januari 2016

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Agus Widodo, S.Pd., M.Pd
2. Penguji I : Dr. Zainal Afandi, M.Pd
3. Penguji II : Wahid Ibnu Zaman, S.Pd., M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati. M.Pd

NIDN. 0716046202

iii

PENGARUH PENERAPAN MODEL *SCRAMBLE* DENGAN MEDIA *VISUAL* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEKHASAN BANGSA INDONESIA, SEPERTI KEBHINEKAAAN, KEKAYAAN ALAM DAN KERAMAHTAMAHAN SISWA KELAS III SDN 1 MUNJUNGAN TRENGGALEK

IKA EMYLIA SARI

NPM: 11.1.01.10.0162

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Guru Sekolah Dasar

Fitrisuhartatik@gmail.com

Agus Widodo, S.Pd, M.Pd dan Wahid Ibnu Zaman, S.pd, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Ika Emylia Sari : Pengaruh Penerapan model *scramble* dengan Media *Visual* pada kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kekbinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan Skripsi, Jurusan S1 PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri 2016. Pembimbing: (1) Agus Widodo, S.Pd,M,Pd (II) Wahid Ibnu Zaman, S.pd, M.Pd.

Kata Kunci :. Kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia, *Model scramble*, *Media visual*.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi saya dan setelah melakukan wawancara dengan guru. Pengunaan model ceramah dan berpusat pada guru. pada saat menyampaikan materi KewargaNegaraan yang dilakukan oleh guru selama ini membuat siswa merasa jenuh, bosan serta enggan untuk mengikuti pelajaran. Pemahaman siswa terhadap materi tersebut juga sangat rendah, terbukti pada saat guru memberikan soal kepada siswa banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana kemampuan siswa mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekeayaan alam, keramahtamahan sebelum menggunakan *Model Scramble* dengan *Media Visual*"? (2) Bagaimana kemampuan siswa mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan setelah menerapkan model *scramble* dengan media *visual*"?, dan (3) Adakah peningkatan kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan terhadap penerapan model *scramble* dengan media *visual*?.

Model *Srcamble* memungkinkan siswa untuk saling memecahkan eksperimen guna jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan. Pendekatan yang digunakan untuk penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan Penelitian Eksperimen dengan desain ***Pre Experimental Design*** : *One Grup Pretest-Posttest*, dengan subjek penelitian 20 siswa. Teknik pengumpulan

data yang digunakan adalah tes berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode statistik dengan menggunakan uji t-test.

Dari hasil analisis data diperoleh rata-rata pre test adalah 47,6 dan rata-rata post test adalah 81,6. Dengan menggunakan uji t diperoleh t hitung sebesar 20,78 . Jika dikonsultasikan kepada t tabel N-1= 20-1 = 19 dengan signifikan 5% didapatkan nilai t tabel 1,72. Dengan demikian, nilai t hitung > nilai t tabel hal ini berarti terdapat Pengaruh penerapan model scramble dengan media visual pada kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan pada siswa kelas III SDN 1 Munjungan Trenggalek.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamah sebelum menerapkan model *scramble* dengan media *visual* masih kurang, (2) Kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan setelah menerapkan model *scramble* dengan media *visual* sudah baik, dan (3) Ada pengaruh model *scramble* dengan media visual terhadap kemampuan mengenal makna kekhasan bangsa Indonesia, seperti kekayaan alam, keramahtamahan.

I. LATAR BELAKANG

Kemajuan kehidupan masyarakat dalam suatu negara sangat di pengaruhi oleh kemajuan dalam dunia pendidikan. Secara formal, dunia pendidikan meliputi pendidikan tingkat perguruan tinggi, SMA, SMP dan SD. untuk menciptakan suatu masyarakat yang maju maka harus di lakukan usaha-usaha yang dapat meningkatkan mutu di semua jenjang pendidikan tersebut. Mutu pendidikan akan baik jika proses belajar mengajar benar-benar efektif dan efisien sehingga siswa dapat mencapai kemampuan intelektualnya, sikap dan keterampilan yang diharapkan.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam dunia Pendidikan. Sebab pendidikan kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Dasar hendaknya dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan budaya yang positif dan kritis terhadap individu dan kelompok hidup bersama dan berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan memberikan manfaat yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga kewarganegaraan merupakan salah satu Pendidikan Kewarganegaraan yang penting untuk dipelajari.

Mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal terutama ketersediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu dan penggunaan model pembelajaran. Guru harus mampu memilih model

pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru berkewajiban untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor bagi siswa agar mencapai pembelajaran yang optimal.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang seharusnya tidak hanya diajarkan dengan metode ceramah, tanya jawab, dimana guru menjadi pusat belajar bagi siswa. Pembelajaran seperti ini kurang efektif karena siswa kurang termotivasi atau kurang bertanggung jawab dan menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk memahami atau mengerti materi yang disampaikan guru. Hal ini diakibatkan karena guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat langsung dan mengalami sendiri serta mengemukaan hasil pemikirannya dalam pembelajaran. Dengan demikian, seorang guru harus berupaya mencari model, metode atau media yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran pendidikan Kewarganegaraan agar dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan.

Dalam kurikulum KTSP 2006 mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. (Kurikulum KTSP 2006)

Pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan yang menarik bukan hanya pengetahuan berupa fakta, konsep, dan teori yang diberikan begitu saja kepada siswa, namun lebih dari itu pembelajaran tersebut haruslah bermakna, menantang, dan merangsang keingintahuan siswa dengan menggunakan informasi tentang lingkungan sekitar secara logis, kritis, dan kreatif. Siswa diharapkan mampu menunjukkan sikap logis, kritis, dan kreatif tersebut di bawah bimbingan guru

dengan cara memecahkan masalah sederhana.

Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan di SD dalam Depdiknas (2006: 49) yaitu:

1) Berfikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2) Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memenfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di atas dibutuhkan kreativitas guru dalam membelajarkan siswanya. Seperti kecerdasan guru dalam menelaah kurikulum, menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menggunakan strategi, metode, dan media yang tepat, serta mengelola kelas yang menyenangkan.

Namun kenyataan dilapangan khususnya di SDN 1 Munjungan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cenderung rendah. Hasil pengamatan melalui observasi peneliti dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pada siswa kelas III SDN 1 Munjungan Kabupaten Trenggalek khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaran tentang mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam,keramahtamahan

proses pembelajaran pada umumnya hanya dengan menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru. Aktivitas pembelajaran seperti ini kurang efektif dan membosankan sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru. Oleh sebab itu perlu adanya solusi untuk memecahkan masalah tersebut, Guru dapat menerapkan dengan media pembelajaran yang lebih baik dibandingkan ceramah.

Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya adalah model pembelajaran *scramble* dengan media visual. Model *scramble* adalah model yang sederhana dan sangat bagus diterapkan. Model ini melatih siswa berpikir cepat, mendorong siswa untuk belajar soal dengan jawaban acak melatih kedisplinan siswa. Baik penemuan rumus serta konsep yang

dimulai dari penalaran siswa mengenai suatu materi mengenal kekhasan bangsa indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan.

Media visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran

pendidikan Kewarganegaraan yang merupakan konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik mengambil judul penelitian "Pengaruh Penerapan Model *Scremble* dengan Media Visual terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia, seperti Kebhinekaan, Kekayaan Alam, Keramahtamahan pada siswa kelas III SDN 1 Munjungan Kabupaten Trenggalek 2014-2015"

Model pembelajaran Scramble menurut Rober B.Taylor (dalam Miftahul Huda, 2013:303) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. dalam metode ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berfikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran *Scramble*. Skor siswa ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan beberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan.

Gerlach & Ely (dalam Azhar Arsyad,2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus,pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Association of Education and Communication Technology (dalam Azhar Arsyad, 2011:3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dari kedua teori tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat atau saluran yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pengetahunan, keterampilan atau sikap kepada siswa.

Pengelompokkan berbagai jenis media telah dikemukakan pula oleh beberapa ahli Leshin, pollock & Reigeluth (dalam Azhar Arsyad, 2011:36) mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok); (2) media berbasis cetak (buku, pedoman, buku latihan (workbook), alat kerja dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik,peta, gambar, transparansi); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi); dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan computer, interatif video, hypertext)

Media visual (gambar) adalah penyampaian informasi atau konsep yang ingin di sampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chat, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Kemampuan gambar dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi), memperkuat ingatan, menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data dari peneliti ini diambil dari nilai pretest dan nilai posttest yang berupa angka. Hal ini sesuai dengan pendapat sugiyono (2014:13). “Disebut pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik”.

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian eksperiman. Bentuk desain eksperimen yang digunakan yaitu Pre-Experimental. Desain dengan bentuk desain One-Group Pretest-Posttest. Desain tersebut di pilih karena dalam peneliti ini menggunakan pre test untuk mengetahui kemampuan siswa dan menggunakan post test untuk mengetahui sertelah perlakuan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2014:74). Dalam One Group Pretest-Posttest desain ini terdapat pre test, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian ini dapat disimpulan sebagai berikut:

1. Siswa kelas III SDN 1 Munjungan Tahun ajaran 2014-2015 sebelum menerapkan model *scrambel* dengan media visual memiliki pengetahuan rendah yaitu siswa hanya memiliki nilai rata-rata 47,56. Nilai rata-rata siswa tersebut belum memenuhi nilai standar KKM yang diterapkan yaitu 70.
2. Siswa kelas III SDN 1 Munjungan Tahun ajaran 2014-2015 setelah menerapkan model *scramble* dengan media visual memiliki pengetahuan yang lebih tinggi yaitu siswa mendapat nilai rata-rata 81,6. Nilai rata-rata siswa tersebut sudah memiliki standar KKM yang diterapkan yaitu 70.
3. Berdasarkan analisi uji-t diperoleh nilai t_{hitung} = 20,78 dan t_{tabel} 1,72 untuk tarif signifikansi 5% maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diartikan, bahwa ada pengaruh kemampuan mengenal kekhasan bangsa indonesia, seperti kebhinekaaan, kekeyaan alam dan keramahtamahan dengan penerapan model scramble dan media visdual siswa kelas III SDN 1 Munjungan Trenggalek.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Bestari, Prayoga. 2008. *Pendidikan kewarganegaraan: menjadi warga yang baik 3: untuk kelas III Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah.* Jakarta. Pribumi Mekarsari

Eka Safitri Kusuma dewi, 2011. *"penggunaan media visual dalam meningkatkan minat belajar pendidikan kewarganegaraan.*(online) http://repository.unjset.ac.id/dspace/bitstream/123456789/5267/I/EKA% 20 KUSUMA DEWI-FITK.PDF. 22 juni 2014. Jam 12:07

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Lis Listiani, Nedin Badruzzman, Sumardi, 2013. *penerapan model pembelajaran kooperatif scramble untuk meningkatkan hasil meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan* (online) http // ejurnal.UNP ak.ac.id/download php.? File = mahasiswa& id = 577 & name =lis% 20 listiani %20 I Rianti% 20% (037108095) Pdf : 22 juni 2014. Jam 11:52

. Kristianti, 2011. *peningkatan dan hasil belajar ips pokok bahasan kenampakan alam dan budaya social denga nmenggunakan model scramble* (0nline) http// kristanto pdf.:22 juni 2014. Jam 11:55

Novitriyana Wahyuningtyas, 2011. *penerapan model pembelajaran course horaydan model scramble dengan strategi guided note talking* (online) http // 093611024_Bab2.pdf: 22 juni 2014. Jam 11: 56

Ni Nym, Widiantari, H. Syahruddin, I W. Widiana, 2012. *pengaruh model pembelajaran scramble berbantu media video terhadap hasil belajar* (online) http//eprint. Umk.ac.id.22 juni 2014. Jam 12.00

Nurwati. 2000. *Model-model pembelajaran* (online) http://zaifbio.wordpress.com.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Depdiknas 2006. http//oloparulian.blogspot.com/2013/02/tujuan-dan-fungsi-pendidikan.html?m=1

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Triyanto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.