PENGARUH MODEL SCRAMBLE DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN PADA SISWA KELAS III SEMESTER II SDN TAMANAN KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

ARTIKEL SKRIPSI
Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PGSD

DISUSUN OLEH :

VEBBY THATHA ARMAYOEDHA ZUDISTIRA
12.1.01.10.0124

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2016

Skripsi Oleh:

VEBBY THATHA ARMAYOEDHA ZUDISTIRA

NPM : 12.1.01.10.0124

Judul:

PENGARUH MODEL *SCRAMBLE* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN PADA SISWA KELAS III SEMESTER II SDN TAMANAN KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/ Sidang Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 28 Juni 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. H. SUGIONO, M.M.	**WAHID IBNU ZAMAN, S.Pd., M.Pd.**
NIDN. 0014015706	**NIDN. 0713078602**

ii

Skripsi Oleh:

VEBBY THATHA ARMAYOEDHA ZUDISTIRA
NPM : 12.1.01.10.0124

Judul:

PENGARUH MODEL *SCRAMBLE* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN PADA SISWA KELAS III SEMESTER II SDN TAMANAN KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 8 Agustus 2016

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Prof. Dr. H. Sugiono, M.M.
2. Penguji I : Drs. Samijo, 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 MODEL SCRAMBLE DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN PADA SISWA KELAS III SEMESTER II SDN TAMANAN KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

VEBBY THATHA ARMAYOEDHA ZUDISTIRA
12.1.01.10.0124
FKIP – PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Vebbythatha05@gmail.com
Prof. Dr. H. Sugiono, M.M dan Wahid Ibnu Zaman, S.Pd. M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK :Vebby Thatha Armayoedha Zudistira: Pengaruh Model *Scramble* Didukung Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Siswa Kelas III Semester II SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2016.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil wawancara dan observasi awal di Sekolah Dasar didapatkan bahwa pada saat pembelajaran guru menerapkan pembelajaran *konvensional*. Hal ini berakibat siswa menjadi kurang aktif dan tidak bisa berpikir kritis. Selain itu hasil belajar siswa masih sangat rendah di bawah ketuntasan belajar minimal yang diharapkan. Dengan diterapkannya model *scramble* didukung dengan media gambar diharapkan nantinya dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal jenis-jenis pekerjaan dan serta meningkatkan keaktifan dan kekritisan siswa dalam berpikir.

Permasalahan pada penelitian ini adalah: (1)Apakah ada pengaruh tanpa menggunakan model pembelajaran scramble dan tanpa media gambar terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 ? (2)Apakah ada pengaruh menggunakan model pembelajaran scramble didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 ? (3)Apakah ada perbedaan pengaruh antara tanpa menggunakan model pembelajaran scramble dan tanpa media gambar dengan menggunakan model pembelajaran scramble didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 ?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena untuk mempermudah menganalisis data-data yang diperoleh berupa data numerik. Analisis data yang digunakan adalah statistika dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Tamanan dengan memberikan tes kepada siswa melalui teknik penelitian pre test dan post test dengan memberikan instrumen berupa 15 soal uraian singkat.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) Tanpa model scrambel dan tanpa didukung media gambar berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan, dengan ketuntasan mencapai kurang dari 75% (tepatnya 72%) (2) Penggunaan model scramble didukung media gambar berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan, dengan ketuntasan terhadap KKM mencapai di atas 75% (tepatnya mencapai 87%). (3) Ada perbedaan pengaruh yang yang signifikan antara tanpa menggunakan model scramble dan tanpa media gambar dibandingkan dengan penggunaan model scramble didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan. Dengan hasil sebagai berikut $t_{hitung} = 3{,}7096 > t_{tabel}$ 1,990% (5%) → $p > 0{,}05$ → yang berarti H_0 ditolak

Kata Kunci: *Scramble*, Gambar, Kemampuan, Mengenal jenis-jenis pekerjaan

1. LATAR BELAKANG

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang perisiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang diberikan kepada siswa mulai dari jenjang SD sampai SMA berkaitan dengan menghadapi isu sosial globalisasi yang ada di masyarakat. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial karena Ilmu Pengetahuan Sosial yang bersifat dinamis yang berarti senantiasa mengalami perubahan dari waktu ke waktu.

Arah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini dilatarbelakangi bahwa masa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan dan permasalahan yang sangat kompleks. Oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk pembelajaran yang menyeluruh yang pada intinya siswa dapat menyelesaikan masalah yang akan mereka hadapi dikemudian hari.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal di sekolah dasar didapatkan bahwa pada saat pembelajaran guru saat ini masih banyak yang menggunakan model dan metode pembelajaran yang dirasa sangatlah membosankan untuk siswa. Guru hanya ceramah dan siswa hanya mendengarkan lalu mencatat apa yang dibicarakan oleh guru di depan kelas. Hal ini berakibat siswa menjadi kurang aktif dan tidak bisa berpikir kritis. Selain itu hasil belajar siswa masih sangat rendah di bawah ketuntasan belajar minimal yang diharapkan. Dengan diterapkannya model scramble didukung dengan media gambar diharapkan nantinya dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal jenis-jenis pekerjaan dan serta meningkatkan keaktifan dan kekritisan siswa dalam berpikir.

Model scramble merupakan salah satu model pembelajaran yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pada saat penerapannya model ini dilakukan secara berkelompok. Agar pembelajaran bisa menarik perhatian siswa dan informasi yang disampaikan guru bisa sampai pada siswa dalam bentuk nyata tanpa siswa membayangkan apa yang diterangkan oleh guru, media gambar dirasa sangat cocok untuk menunjang model pembelajaran ini. Media gambar ini nanti berupa gambar nyata tentang berbagai jenis pekerjaan.

Atas dasar uraian di atas maka dipilihlah judul "Pengaruh Model *Scramble* Didukung Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Siswa Kelas III Semester II SDN Tamanan Kecamatan

Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016".

2. METODE

Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik penelitian *true experimental design* dengan menggunakan dua kelompok . tanpa menggunakan model *scramble* dan tanpa media gambar untuk kelompok pertama sedangkan kelompok kedua menggunakan model *scramble* didukung media gambar. Subyek penelitian sebanyak 80 siswa dengan rincian 40 siswa kelompok kontrol dan 40 siswa kelompok eksperimen. Data yang diperoleh didapatkan dari hasil pre test dan post test sebanyak 15 soal uraian. Teknik analisis data menggunakan *paired t-test* untuk hipotesis 1 dan 2 sedangkan *independent t-test* untuk hipotesis 3.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Data penelitian

Tabel 1. Data Kemampuan Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan (Kelas Kontrol)

No	Nilai	Pre test		Post test	
		F	FR(%)	F	FR (%)
1	92-100	0	0	2	5
2	83-91	0	0	6	15
3	74-82	2	5	5	12,5
4	65-73	13	32,5	22	55
5	56-64	12	30	5	12,5
6	47-55	13	32,5	0	0
Σ		40	100	40	100

Tabel 2. Uji ketuntasan dengan JP (kelompok kontrol)

Pre test	Post test
$JP = \left\{\left(\frac{X-Bb}{i}\right)fd + fkb\right\}\frac{100}{N}$ $JP_{69} = \left\{\left(\frac{69-64,5}{9}\right)13 + 13\right\}\frac{100}{40} = 32,5\%$	$JP = \left\{\left(\frac{X-Bb}{i}\right)fd + fkb\right\}\frac{100}{N}$ $JP_{69} = \left\{\left(\frac{69-64,5}{9}\right)22 + 0\right\}\frac{100}{40} = 27,5\%$

Tabel 3. Data Kemampuan Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan (Kelas Eksperimen)

No	Nilai	Pre test		Post test	
		F	FR (%)	F	FR(%)
1	92-100	0	0	7	17,5
2	83-91	2	5	9	22,5
3	74-82	5	12,5	14	35
4	65-73	22	55	10	25
5	56-64	6	15	0	0
6	47-55	5	12,5	0	0
Σ		40	100	40	100

Tabel 4. Uji ketuntasan dengan JP (kelompok eksperimen)

Pre test	Post test
$JP = \left\{\left(\frac{X-Bb}{i}\right)fd + fkb\right\}\frac{100}{N}$ $JP_{69} = \left\{\left(\frac{69-64,5}{9}\right)22 + 5\right\}\frac{100}{40} = 33,75\%$	$JP = \left\{\left(\frac{X-Bb}{i}\right)fd + fkb\right\}\frac{100}{N}$ $JP_{69} = \left\{\left(\frac{69-64,5}{9}\right)10 + 0\right\}\frac{100}{40} = 12,5\%$

Berdasarkan data di atas kemudian dianalisis menggunakan *paired t-test* untuk hipotesis 1 dan 2 sedangkan *independent t-test* untuk hipotesis 3.

Untuk hipotesis 1 dari hasil analisis diperoleh t_{hitung} 10,01 sedangkan t_{tabel} dengan DB 39 taraf signifikasi 5% adalah 2,022 dan didapatkan JP sebesar 72%, untuk hipotesis 2 dari hasil analisis diperoleh t_{hitung} 16,98 sedangkan t_{tabel} dengan DB 39 taraf signifikasi 5% adalah 2,022 dan didapatkan JP sebesar 87% dan Untuk hipotesis 3 dari hasil analisis diperoleh t_{hitung} 3,0796 sedangkan t_{tabel} dengan DB 78 taraf signifikasi 5% adalah 1,990.

3.2 Pembahasan

Maka berdasarkan norma keputusan, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis kerja (H_a) diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar). Dengan demikian tanpa menggunakan model *scramble* dan tanpa media gambar berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III b SDN Tamanan Kota Kediri dengan ketuntasan klasikal cenderung rendah (kurang dari 75% dalam mencapai KKM), dengan hasil riil ketuntasan mencapai 72% sedangkan penggunaan model *scramble* didukung media gambar berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas IIIa SDN Tamanan Kota Kediri dengan ketuntasan klasikal cenderung tinggi (ketuntasan di atas 75% dalam mencapai KKM), dengan hasil riil ketuntasan mencapai 87% Pada pernyataan tersebut membuktikan bahwa model *scrambel* adalah model pembelajaran yang memungkinkan semua siswa mempunyai tanggung jawab bersama dan bisa aktif serta materi yang diberikan akan terasa berkesan dan sulit dilupakan oleh siswa terlebih lagi adanya dukungan media gambar siswa menjadi lebih aktif, termotivasi dan memiliki pandangan lebih konkret akan sesuatu yang abstrak, sehingga siswa lebih mengerti mengenai materi mengenal jenis-jenis pekerjaan.

Perbedaan keduanya terlihat dalam pembelajaran bahwa penggunaan model *scramble* dan media gambar membuat siswa lebih komunikatif dalam bekerja kelompok karena dengan soal yang diberikan pada model ini siswa dapat berdiskusi dan menjadikan kelas menjadi hidup. Pemanfaatan media juga tidak kalah berperan dalam pembelajaran dikarenakan membuat peserta didik mampu mengingat lebih lama tentang materi yang diberikan. Hal ini dibuktikan dengan terjadi peningkatan pada hasil post test jika dibandingkan dengan pre test. Berbeda dengan pembelajaran tanpa menggunakan *scramble* dan tanpa didukung media gambar diketahui bahwa pada proses diskusi kelompok peserta

didik yang pandai mengerjakan lembar kegiatan kelompok hingga selesai sedangkan yang lain hanya menunggu saja. Tidak terjadi interaksi antar peserta didik dalam kelompok. Tidak adanya penggunaan media gambar juga membuat peserta didik mudah lupa dengan materi yang diberikan. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan namun hanya beberapa siswa saja yang masih mampu mengingat materi pelajaran yang diberikan.

4. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Fauzidin, Muhammad. (Ed). 2012. *Buku Ajar Pengantar Pendidikan*. Kediri.

Huda, M (ED). 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajran.* Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online – arti kata mampu. (Online), tersedia : http: //kbbi.web.id/mampu, diunduh 23 juli 2015

Lestari, F.T. 2014. Peningkatan Keterampilan Membaca Lancar Aksara Jawa Melalui Strategi Scramble Kelas V SDN Dukuh 03 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014. (Online). tersedia: http://www.distrodoc.com/292951-peningkatan-keterampilan-membaca-lancar-aksara-jawa-melalui-2, diunduh 3 Juli 2015.

Munadi, Yudhi. (Ed). 2013. Media Pembelajaran. Jakarta Selatan: Referensi.

Sapriya. (ED). 2014. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Shoimin, Aris (Ed). 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan *Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi. Bandung: Alfabeta.

Sunarso dan Kusuma, S (Ed) . 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 3: untuk SD dan MI Kelas III. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Sutipah. 2013. Penerapan Model Scramble Disertai Media Gambar Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Penggolongan Hewan Berdasark*an Jenis Makanannya dan Daur Hidup Hewan Di SD Negeri Kranjingan 05 Tahun Pelajaran 2011-2012*. (Online). tersedia: http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/11416, diunduh 3 Juli 2015.