JURNAL

PENGARUH MODEL *SCRAMBLE* DIDUKUNG MEDIA BAGAN TERHADAPKEMAMPUAN MEMAHAMI KEGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH SISWA KELAS III SDN MOJOROTO 1 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

THE EFFECT OF SCRAMBLE MODELS SUPPORTED CHARTS MEDIA ON THE ABILITY TO UNDERSTAND BUYING AND SELLING ACTIVITIES IN THE HOME AND SCHOOL ENVIRONTMENT STUDENT OF SDN MOJOROTO 1 KEDIRI YEAR 2016/2017

Oleh:

Rohmalia Dita Khoirun Nisak

12.1.01.10.0152

Dibimbing oleh :

1. **Agus Widodo, S.Pd., M.Pd.**
2. **Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Rohmalia Dita Khoirun Nisak
NPM	: 12.1.01.10.0152
Telepun/HP	: 085736871925
Alamat Surel (Email)	: rohmaliadita@gmail.co.id
Judul Artikel	: Pengaruh Model *Scramble* Didukung Media Bagan Terhadap Kemampuan Memahami Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Rumah dan Sekolah Siswa Kelas III SDN Mojoroto 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No.76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiatisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 3 Februari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis
Agus Widodo, S.Pd**.,** M.Pd. NIDN 0024086901	Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. NIDN 0708087703	Rohmalia Dita Khoirun N. NPM 12.1.01.10.0152

PENGARUH MODEL *SCRAMBLE* DIDUKUNG MEDIA BAGAN TERHADAPKEMAMPUAN MEMAHAMI KEGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH SISWA KELAS III SDN MOJOROTO 1 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Rohmalia Dita Khoirun Nisak
12.1.01.10.0152
FKIP-PGSD
rohmaliadita@gmail.co.id
Agus Widodo, S.Pd., M.Pd. dan Alfi Laila, S.Pd. I., M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti bahwa pembelajaran IPS di SD masih didominasi oleh aktivitas klasikal dengan dominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas menjadi monoton, pasif dan membosankan. Hal tersebut terlihat pada kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Permasalahan penelitian ini adalah (1) Apakah kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah sebelum diterapkannya model *Scramble* didukung media bagan siswa kelas III SDN Mojoroto 1 Tahun Pelajaran 2016/2017 berhasil mencapai KKM (75)? (2) Apakah kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah sesudah diterapkannya model *Scramble* didukung media bagan siswa kelas III SDN Mojoroto 1 Tahun Pelajaran 2016/2017 berhasil mencapai KKM (75)? (3) Apakah ada pengaruh penggunaan model *Scramble* didukung media bagan terhadap kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah siswa kelas III SDN Mojoroto 1 Tahun Pelajaran 2016/2017? Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sampel penelitian siswa kelas III SDN Mojoroto 1. Teknik yang digunakan adalah teknik eksperimen dengan model *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* dengan jenis *Pretest-Posstest Group* dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah sebelum diterapkannya model *Scramble* didukung media bagan siswa kelas III SDN Mojoroto 1 Tahun Pelajaran 2016/2017 berhasil mencapai KKM. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata kelas 76, 67 $\geq$ KKM (75). (2) Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah sesudah diterapkannya model *Scramble* didukung media bagan pada siswa kelas III SDN Mojoroto 1 Tahun Pelajaran 2016/2017 dinyatakan naik dengan perolehan nilai rata-rata kelas 90,33 $\geq$ KKM (75). (3) Terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *Scramble* didukung media bagan terhadap kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa kelas III SDN Mojoroto 1 Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini dibuktikan dengan t hitung > t tabel yaitu 7,763 > 2,045.

KATA KUNCI : Model *Scramble*, Media Bagan, Jual Beli

I. LATAR BELAKANG

Sejatinya manusia tidak bisa lepas dari pendidikan.Melalui pendidikan, manusia memperoleh kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan.Demikian juga menurut pendapat Ki Hajar Dewantara (dalam

Fauziddin, 2012: 14), pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mendapat keselamatan dan kebahagiaaan yang setinggi-tingginya. Maka melalui pendidikan, manusia dapat dibimbing dalam menggali dan mengembangkan potensi dirinya yang bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas tidak hanya mencakup intelektualnya saja, akan tetapi kepribadian atau karakternya secara menyeluruh.

Ilmu Pengetahuan Sosial yang selanjutnya disebut IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB.IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.Pada mata pelajaran IPS untuk kelas III terdapat Standar Kompetensi "Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang" dengan Kompetensi Dasar "Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah".

Berdasarkan informasi yang telah ditemukan dalam wawancara tanggal 14 Maret 2016 dengan beberapa siswa kelas III SDN Mojoroto 1, bahwa pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan dan menjenuhkan bagi siswa, sehingga mereka enggan untuk mengikuti pelajaran. Hal ini terjadi karena siswa merasa materi yang disampaikan oleh guru tidak menarik dan monoton. Demikian juga data yang diperoleh dari observasi terhadap pembelajaran, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, penugasan serta pembelajarannya masih bersifat tekstual. Guru juga kurang kreatif dalam menerapkan model dan mengembangkan media pembelajaran.

Dari kenyataan tersebut muncul suatu permasalahan, diantaranya (1) penguasaan materi dalam mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang masih rendah, (2) kemampuan guru dalam menerapkan model, metode-metode, dan media pembelajaran masih kurang tepat, dan (3) kemampuan guru dalam mengembangkan media masih kurang kreatif.

Untuk meningkatkan penguasaan materi memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa,

guru harus berperan sebagai pembimbing dan fasilitator. Dalam memberikan pembelajaran, guru harus menyesuaikan dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran yang disampaikan dapat tercapai secara maksimal. Untuk itu guru bisa menggunakan model *Scramble* didukung dengan media bagan pada pembelajaran memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah agar pembelajaran yang disampaikan memberikan makna dan memberikan hasil yang baik.

Scramble menurut Shoimin (2014:166) merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada. Adapun kelebihan model pembelajaran ini adalah memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan.Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, model *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media diharapkan akan menimbulkan dampak positif, seperti timbulnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadi umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal.Bagan merupakan salah satu media grafis atau media visual. Fungsi bagan yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit apabila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik mengajukan penelitian dengan judul “Pengaruh model *scramble* didukung media bagan terhadap kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah siswa kelas III SDN Mojoroto 1 Tahun Pelajaran 2016/2017.”

II. METODE

Variabel sebagai gejala yang bervariasi misalnya jenis kelamin, karena jenis kelamin mempunyai variasi: laki-laki-perempuan; berat badan, karena ada

berat 40 kg, dan sebagainya. Gejala adalah objek penelitian, sehingga variabel adalah objek penelitian yang bervariasi.Menurut Sutrisno Hadi dalam (Arikunto,2010 : 159).

"Variabel adalah konstrak (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari" Kerlinger dalam (Sugiyono, 2013 : 38). Diberikan contoh misalnya, tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status sosial, jenis kelamin, golongan gaji, produktivitas kerja dan lain – lain. Dengan demikian variabel itu merupakan suatu yang bervariasi.

Bedasarkan pengertian – pengertian diatas maka dapat dirumuskan di sini bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun variabel bebas dari penelitian ini adalah model *Scramble* didukung media bagan, dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik eksperimen dengan jenis *Pre-Experimental Designs (nondesigns)*. Dalam penelitian ini menggunakan *Pretest and Posttest Group.* Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pre-test* dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut *post-test*.

$$O_1 \text{—x—} O_2$$

Gambar 3.1
Desain Penelitian *Pre-Test and Post-Test Group*
(Arikunto, 2013: 124)

Keterangan :

O_1:*pre-test* (sebelum diterapkan model *Scramble* didukung media bagan)
X :*Treatment* (diterapkan model *Scramble* didukung media bagan)
O_2 :*post-test* (sesudah diterapkan model *Scramble* didukung media bagan)

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sugiyono (2015 : 14) mengemukakan pendapat tentang penelitian kuantitatif sebagai berikut:

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pernyataan di atas, mengingat data-data variabel ini cenderung bersifat numerik (kuantitatif) maka pendekatan yang digunakan dalam

penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena data-data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil tes siswa dan dirasa lebih cocok untuk digunakan.

Tempat penelitian ini di laksanakan di SD Negeri Mojoroto 1 Kota Kediri di kelas III yang terletak di JL. Jaksa Agung Suprapto No.12 Desa Mojoroto Kecamatan Mojoroto Kota Kediri. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

”Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut “ (Sugiyono, 2010 : 118) . Jika jumlah populasi terlalu besar, maka peneliti dapat mengambil sebagian dari jumlah total populasi. Sedangkan untuk jumlah populasi kecil, sebaiknya seluruh populasi digunakan sebagai sumber pengambilan data. (Sukardi , 2013 : 55). Dikarenakan jumlah populasi dalam penelitian ini relatif kecil kurang dari 100 siswa sehingga sampel yang digunakan adalah keseluruhan populasi yaitu 30 siswa. Siswa laki-laki sebanyak 18 siswa, dan perempuan sebanyak 12 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan tes. Menurut pendapat Mulyatiningsih (2013: 25) ”Tes merupakan metode pengumpulan data penelitian yang berfungsi untuk mengukur kemampuan seseorang”. Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan yang memiliki respon atau jawaban benar atau salah. Jawaban benar akan mendapatkan skor dan jawaban salah tidak mendapat skor. Dengan demikian, hasil pengukuran dengan menggunakan tes termasuk kategori data kuantitatif.

Dalam bidang pendidikan, tes biasa digunakan untuk mengukur prestasi belajar dan kompetensi kejuruan.Prestasi belajar dapat diukur dengan berbagai macam jenis tes, yaitu tes tertulis, tes lisan, dan tes unjuk kerja.Berdasarkan bentuk jawabannya, tes prestasi belajar terdiri atas *objective test* dan *subjective test*.*Objective test* itu sendiri terdiri dari tes dengan jawaban pilihan ganda, benar salah, dan menjodohkan.

Maka dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa tes objektif dengan tujuan untuk mengukur kemampuan dan penguasaan siswa secara kognitif terhadap materi memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada kelas III SDN Mojoroto 1 Kota Kediri tahun pelajaran 2016/2017. Melalui penelitian ini dapat diketahui perbedaan hasil pencapaian siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Scramble* yang didukung media bagan.

Untuk variabel bebas dari penelitian ini instrumen yang digunakan

berupa perangkat pembelajaran yakni silabus dan RPP yang menggambarkan langkah-langkah pembelajaran. Untuk variabel terikat instrumen yang digunakan berupa tes. Sebelum digunakan untuk penelitian, tes diujicobakan dahulu di luar subyek penelitian yaitu pada siswa kelas IV di SDN Mojoroto 1 Kota Kediri. Setelah diperoleh data, peneliti kemudian memvalidasi instrumen penelitian untuk mengetahui valid tidaknya soal, menggunakan program *SPSS 16 for Windows*. Validitas instrumen dikatakan valid apabila r hitung > r kritis (0,396). *Reliabilitas instrument* dikatakan *reliable* "jika mempunyai koefisien alpha yang lebih dari 0,6.

Teknik analisis data penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

Uji hipotesis 1 dihitung dari nilai rata-rata sebelum penggunaan model *Scramble* didukung media bagan (*pretest*) dibandingkan dengan KKM (75), uji hipotesis 2 dihitung dari nilai rata-rata sesudah penggunaan model *Scramble* didukung media bagan (*posttest*) dibandingkan dengan KKM (75), dan untuk uji hipotesis 3, menguji pengaruh digunakan t test 1 kelompok (*Paired Samples Test*).

Setelah dianalisis dan data diketahui nilai t-hitung, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis denganmenetapkan taraf signifikan 5% menggunakan uji-t. Norma keputusan yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah:

a. Jika t-hitung $\geq$ t-tabel. Taraf signifikan (5%), berarti : signifikan, artinya Ho ditolak dan Ha diterima.
b. Jika t-hitung $\leq$ t-tabel. Taraf signifikan (5%), berarti : tidak signifikan, artinya Ho diterima dan Ha ditolak.
c. Jika rata-rata nilai *posttest* > rata-rata nilai *pretest*, maka Ho ditolak dan Ha diterima.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil analisis analisis data kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah sebelum dan sesudah menggunakan model *Scramble* didukung media bagan, serta pengaruh model *Scramble* didukung media bagan pada siswa kelas III SDN Mojoroto 1 Kota Kediri dijabarkan sebagai berikut :

a. Hasil analisis kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah sebelum menggunakan model *Scramble* didukung media bagan

   Setelah memperoleh data dan menganalisisnya, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 76, 67. Standart deviasinya 14,464 dan Standart kesalahan mean sebesar 2,641.
b. Hasil analisis kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah

dan sekolah sesudah menggunakan model Scramble didukung media bagan

Setelah memperoleh data dan menganalisisnya, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 90,33. Standart deviasinya 9,643 dan Standart kesalahan mean sebesar 1,761.

c. Hasil analisis pengaruh model *Scramble* didukung media bagan terhadap kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah

Setelah menganalisis data kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah siswa kelas III SDN Mojoroto 1 Kota Kediri diperoleh data sebagai berikut :

1. Standart beda kesalahan mean sebesar 1,761
2. Hasil t hitung adalah 2,045
3. t tabel dengan menggunakan taraf signifikan 5% serta db 29 adalah 2,045

Berdasarkan keterangan tersebut, diperoleh t hitung > t tabel yaitu 7,763 > 2,045 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian dapat diartikan bahwa, model *Scramble* didukung media bagan berpengaruh terhadap kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah siswa kelas III SDN Mojoroto 1 Kota Kediri.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah sebelum diterapkannya model *Scramble* berhasil mencapai KKM. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai siswa sebesar 76,67 $\geq$ KKM (75).
2. Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah sesudah diterapkannya model *Scramble* didukung media bagan naik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai siswa sebesar 90,33 $\geq$ KKM (75).
3. Ada perbedaan kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah diberi perlakuan model *Scramble* didukung media bagan pada siswa kelas III SDN Mojoroto 1 Kota Kediri. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat diketahui bahwa diperoleh t hitung> t tabel yaitu 7,763 > 2,045. Nilai rata-rata *posttest* (90,33) > *pretest* (76,67), maka dapat disimpulkan H_o ditolak (gagal diterima). Sebagaimana telah ditetapkan pada Bab III, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti

hipotesis kerja (Ha) yang diajukan terbukti benar.

IV. DAFTAR PUSTAKA

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

Fauziddin, M. 2012. *Buku Ajar Pengantar Pendidikan.* Kediri: Universitas Nusantara Kediri.

Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metod Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

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

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.