

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *SCRAMBLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SD NEGERI 012 PAGARAN TAPAH DARUSSALAM

Lisna Hutabarat

lisna_hutabarat12@gmail.com

SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of civics learning outcomes third grade students SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam. This study aims to improve learning outcomes civics through the implementation of cooperative learning model scramble technique grade IV in SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam, held for 1 month. Subjects in the study were students of class IV in SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam in the school year 2014/2015 the number of students as many as 21 people, consisting of 8 male students and 13 female students. Forms of research is classroom action research. The research instrument consists of instruments and instrument performance data collecting activity observation sheet teachers and student activities. Based on the results of this study concluded that the implementation of cooperative learning model scramble technique can improve improve learning outcomes civics fourth grade students in SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam. This success is due to the use of cooperative learning activity scramble engineering students become more active, which means the activity of students with more positive following the learning process provided by the teacher and in discussions within and between groups. Under these conditions, the enrollment rate will increase and ultimately improve learning results. In the first cycle of research results show that students who have not reached the minimum completeness criteria (KKM) of 8 students or 38.1%. The number of students who scored first classical completeness in cycle consists of 13 people or 61.9%, while in the second cycle increased to 21 people or 100%. This situation shows that the improvement of learning in civics using cooperative learning model scramble technique can be said to be successful. Improved learning outcomes in the second cycle also seen that there are no more students who have not reached the minimum completeness criteria (KKM), completeness class increased from 61.9% to 100%.

Keywords: *cooperative learning model scramble technique, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga

negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan tujuan tersebut guru mempunyai fungsi yang sangat penting dan sangat menentukan dalam proses pembelajaran. Seorang guru yang profesional dituntut agar dapat menyampaikan materi pelajaran dengan baik, efektif dan efisien sehingga siswa sebagai peserta didik mengerti dan memahami apa yang disampaiannya. Guru dituntut pula menguasai berbagai strategi

pembelajaran agar suasana pembelajaran di kelas lebih bergairah dan menyenangkan.

Sebagaimana dikemukakan oleh Kunandar (2007) bahwa dalam menjalankan tugasnya seorang guru setidaknya harus memiliki kemampuan dan sikap sebagai berikut: pertama, menguasai kurikulum. Guru harus tahu batas-batas materi yang harus disajikan dalam kegiatan belajar mengajar, baik keluasaan materi, konsep, maupun tingkat kesulitannya sesuai dengan yang digariskan dalam kurikulum. Kedua, menguasai substansi materi yang diajarkannya. Guru tidak hanya dituntut untuk menyelesaikan bahan pelajaran yang ditetapkan, tetapi guru juga harus menguasai dan menghayati secara mendalam semua materi yang diajarkan. Ketiga, menguasai metode dan evaluasi belajar. Keempat, tanggung jawab terhadap tugas. Kelima, disiplin dalam arti luas.

Salah satu tujuan pengajaran adalah tingginya pencapaian prestasi belajar siswa. Akan tetapi hasil evaluasi selama mengajar PKn di kelas IV SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam, menunjukkan lebih dari 15 siswa (50%) dari 21 siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 63. Kurangnya keinginan siswa untuk mengajukan pertanyaan ataupun pendapat ketika pembelajaran di kelas berlangsung. Dari 21 siswa hanya 2 sampai 3 (10%) siswa yang mempunyai keinginan untuk bertanya atau mengajukan pendapat. Kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran, hal ini terlihat ketika dilakukan evaluasi oleh guru, hanya sebahagian kecil siswa yang mendapatkan nilai baik.

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa menurut analisis penulis dipengaruhi oleh cara mengajar guru yang konvensional. Guru cenderung menggunakan cara-cara klasik dalam mengajar seperti dengan ceramah, tanya jawab ataupun memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah. Keadaan ini mengakibatkan siswa menjadi pasif, kurang kreativitasnya, dan pada akhirnya mempengaruhi pencapaian

hasil belajar. Selama ini guru telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seperti melakukan remedial, kerja kelompok atau latihan-latihan namun belum menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu upaya perbaikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal ini peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *scramble*.

Yustisia (2007) menyatakan bahwa *scramble* adalah teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong keinginan belajar mereka. Jika siswa-siswa menginginkan agar team mereka memperoleh penghargaan (*reward*) maka mereka akan belajar lebih baik guna meningkatkan hasil belajar. Oleh sebab itu peneliti tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam".

KAJIAN TEORETIS

Slavin (2008) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran di mana siswa belajar secara kelompok. Pada pembelajaran ini siswa dikelompokkan. Tiap-tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang siswa. Anggota kelompok harus heterogen baik kognitif, jenis kelamin, suku, dan agama. Belajar dan bekerja secara kolaboratif, dengan struktur kelompok yang heterogen. Kunandar (2007) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Dari kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran

yang dirancang agar siswa dapat menyelesaikan tugasnya berkelompok. Pada pembelajaran kooperatif siswa diberi kesempatan untuk berkerjasama dengan teman yang ada pada kelompoknya masing-masing. Dengan demikian rasa setia kawan dan ingin maju bersama semakin tertanam pada setiap diri siswa.

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, oleh karena itu setiap model atau metode pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Karena itu pada prinsipnya tidak ada satu model pembelajaranpun yang benar-benar efektif untuk menyampaikan suatu materi pelajaran. Menurut Ibrahim (2000) ada 4 ciri-ciri metode pembelajaran kooperatif yaitu (1) siswa bekerjasama dalam kelompok-kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya, (2) kelompok dibentuk dari siswa yang berkemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah, (3) bilamana mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda, dan (4) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Lie (2007) menyatakan ada dua jenis pengelompokan yaitu pengelompokan homogen dan heterogen. Pengelompokan homogen yaitu mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan setara dalam satu kelompok. Kelompok ini memiliki kemudahan secara administratif dan sangat praktis serta mudah untuk mengelompokkan, namun mempunyai kelemahan. Pengelompokan ini bertentangan dengan misi pendidikan. Pengelompokan berdasarkan kemampuan akan memberikan cap atau label pada tiap-tiap peserta didik. Pengelompokan ini bisa memberikan vonis yang terlalu dini terutama kepada kelompok yang lemah kemampuannya. Selain itu juga pengelompokan semacam ini menghilangkan kesempatan anggota kelompok untuk memperluas wawasan dan memperkaya diri, karena dalam kelompok homogen tidak terdapat banyak perbedaan

yang mengasah proses berpikir, bernegosiasi, berargumentasi dan berkembang. Kedua pengelompokan heterogen. Pengelompokan heterogen adalah pengelompokan yang dibentuk dengan memperhatikan keanekaragaman gender, latar belakang, agama sosio-ekonomi dan etnik, serta kemampuan akademis. Ditinjau dari kemampuan akademis dalam satu kelompok terdapat anggota dengan kemampuan akademis tinggi, sedang, dan lemah.

Secara umum guru menyukai pengelompokan heterogen, karena manfaatnya pengelompokan ini memiliki kesempatan untuk saling mengejar dan saling mendukung. Kemudian pengelompokan ini akan meningkatkan relasi dan interaksi antar ras, agama, etnik, dan gender. Yang terakhir pengelompokan heterogen memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademis tinggi, guru mendapatkan satu asisten dalam setiap kelompok.

Lebih lanjut Sanjaya, (2007) mengemukakan ada dua alasan penggunaan pembelajaran *cooperatif learning* untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan, *pertama*, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif adalah meningkatkan prestasi akademik siswa. Karena dengan pembelajaran kooperatif ini, siswa bekerjasama dan saling membantu antara yang pintar dan kurang pintar. Jhon

M. Echols dan Shadily (2003) mengartikan bahwa *scramble* adalah suatu perebutan atau pertarungan atau berusaha mencari jalan keluar untuk menyelesaikan masalah. Jika dikaitkan dengan pembelajaran ini, maka *scramble* merupakan suatu bentuk pembelajaran dengan berusaha menyusun huruf yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan yang diajukan guru. Dari kesimpulan tentang kelebihan yang dimiliki, maka *scramble* juga memiliki kekurangan di antaranya adalah jika siswa-siswa tidak mendapatkan atau memperoleh penghargaan (*reward*) maka mereka akan belajar dengan tidak sungguh-sungguh.

Yustisia (2007) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kooperatif dengan teknik *scramble* antara lain:

1. Buatlah pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Buatlah jawaban yang diacak hurufnya
3. Guru menyajikan materi sesuai dengan pembelajaran
4. Guru membagikan lembar kerja sesuai contoh
5. Susunlah huruf-huruf pada kolom sehingga merupakan kata kunci (jawaban) dari pertanyaan.
6. Menyimpulkan

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan teknik *scramble* merupakan teknik pembelajaran dengan menerapkan bentuk permainan yang dapat memancing kreativitas siswa. Dengan teknik ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa. Menurut Gagne (dalam Dimiyati dan Mujiono, 2000) "Belajar merupakan kegiatan yang kompleks yang menghasilkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pengetahuan membentuk informasi yang tersimpan dalam pikiran, sedangkan keterampilan adalah suatu tindakan atau tingkah laku yang mampu diperlihatkan seseorang sebagai tanda bahwa orang tersebut memilikinya. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek

berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut".

Slameto (2003) mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam kegiatan belajar terjadi perubahan perilaku, sebagaimana dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2000) bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah yang meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interest, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial.

Djamarah (2002) bahwa Seseorang yang sedang belajar berarti ia melakukan suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan yang melibatkan dua unsur yaitu jiwa dan raganya. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan. Tentu saja perubahan yang didapatkan itu bukan perubahan fisik, tetapi perubahan jiwa sebab masuknya kesan-kesan baru. Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya.

Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna. Sardiman (2004) mengemukakan pada intinya tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/ nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan, hasil belajar. Relevan dengan uraian mengenai tujuan belajar

tersebut, hasil belajar itu meliputi: 1) hal ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif), 2) hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif), dan 3) hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar sering dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Sehubungan dengan penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah nilai atau skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan teknik *scramble*.

Belajar merupakan proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku si subjek belajar, banyak faktor yang mempengaruhinya. Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhinya itu, secara garis besar dapat dibagi dalam klasifikasi faktor intern (dalam diri) si subjek belajar dan faktor ekstern (dari luar diri) si subjek belajar.

Sebagaimana dikemukakan oleh Syah (2007), secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga yakni : (1) faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmanai dan rohani siswa, (2) faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, (3) faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersifat *conserving* terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal) umpamanya, biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang siswa yang berintelighensi tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan positif dari orang

tuanya (faktor eksternal), mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas belajar. Jadi, karena pengaruh faktor-faktor tersebut di ataslah, muncul siswa-siswa yang *high-achievers* (berprestasi tinggi) dan *under achievers* (berprestasi rendah) atau gagal sama sekali. Dalam hal ini seorang guru yang kompeten dan profesional diharapkan mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan munculnya kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar mereka.

Noehi Nasution, dkk dalam Djamarah (2002) memandang belajar itu bukanlah suatu aktivitas yang berdiri sendiri. Mereka berkesimpulan ada unsur-unsur lain yang ikut terlibat langsung di dalamnya, yaitu masukan mentah (*raw input*) merupakan bahan pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar mengajar (*learning teaching process*) dengan harapan dapat berubah menjadi keluaran (*out put*) dengan kualifikasi tertentu. Didalam proses belajar itu ikut berpengaruh sejumlah faktor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan (*invironmental input*) dan sejumlah faktor, instrumental (*instrumental input*) yang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, jelaslah bahwa faktor yang mempengaruhi dalam arti menghambat atau mendukung proses belajar, secara garis besar dapat dikelompokkan dalam tiga faktor, yaitu faktor *intern* (dari dalam diri subjek belajar), faktor *ekstern* (dari luar diri subjek belajar), dan faktor pendekatan. Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-

Undang 1945 (Fajar, 2004). Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan agar kita memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap, dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila, nilai-nilai keagamaan dan nilai-nilai perjuangan bangsa (Sumarsono, 2005)

Berdasarkan penjelasan tersebut jelaslah bahwa mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi manusia yang bertanggung jawab, cerdas sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas. Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi, 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan dokumentasi. (Fajar, 2004: 142).

Pendidikan Kewarganegaraan yang berhasil akan membuahkan sikap mental yang cerdas, penuh rasa tanggung jawab dari peserta didik. Sikap ini disertai dengan perilaku yang:

- 1) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menghayati nilai-nilai falsafah bangsa.
- 2) Berbudi pekerti luhur, berdisiplin dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Rasional, dinamis dan sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.
- 4) Bersifat profesional, yang dijiwai oleh kesadaran bela negara

- 5) Aktif memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk kepentingan kemanusiaan, bangsa dan negara (Sumarsono, 2005).

Hipotesis dalam penelitian tindakan ini adalah "Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV di SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam".

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelas IV di SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus di mana tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan yang dimulai dari Maret 2015. Subjek yang diteliti adalah siswa Kelas IV di SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam Tahun Pelajaran 2014/2015, dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang, terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Karakteristiknya adalah kira-kira 50 % di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila ketuntasan belajar mencapai 75% dari seluruh siswa. (Wardani, 2004).

1. Aktivitas guru

Pengukuran aktivitas guru, karena indikator aktivitas guru ada 6 dengan pengukuran masing-masing 1 sampai dengan 5 berarti skor maksimal dan minimal adalah 30 (6 x 5) dan 6 (6 x 1). Menentukan 5 klasifikasi tingkat kesempurnaan guru dalam menggunakan metode *scramble*, dapat dihitung dengan cara:

- a. Menentukan jumlah klasifikasi yang diinginkan, yaitu 4 klasifikasi yaitu sangat sempurna, sempurna, cukup sempurna, kurang sempurna, dan tidak sempurna.
- b. Menentukan interval (I), yaitu: $I = (30 - 6)/5 = 4,8 = 5$ (dibulatkan)

c. Menentukan klasifikasi standar pelaksanaan metode *scramble*, yaitu:

Sangat Sempurna	25 – 30
Sempurna	20 – 24
Cukup Sempurna	16 – 19
Kurang Sempurna	11 – 15
Tidak Sempurna	6 – 10

2. Aktivitas siswa

Pengukuran terhadap instrumen “aktivitas siswa” ini adalah “dilakukan = 1”, tidak dilakukan = 0”. Sehingga apabila semua siswa melakukan seperti harapan pada semua komponen, maka skor maksimal sebesar 126 (6 x 21). Menentukan 4 klasifikasi aktivitas dalam menggunakan

model *scramble*, dapat dihitung dengan cara:

a. Menentukan jumlah klasifikasi yang diinginkan, yaitu 4 klasifikasi yaitu sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah.

$$\text{Interval (I), yaitu: } I = \frac{(\text{Skor max} - \text{Skor min})}{4} = \frac{(126 - 0)}{4} = 45$$

b. Menentukan tabel klasifikasi standar pelaksanaan model *scramble*, yaitu:

Sangat Tinggi	95,5 – 126
Tinggi	64,0 – 94,5
Redah	32,5 – 63,0
Sangat Rendah	0 – 31,5

Kategori hasil belajar secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Disitribusi Hasil Belajar Mata pelajaran PKn

NO	Klasifikasi	Standar
1	Sangat tinggi	> 85
2	Tinggi	71 - 85
3	Sedang	56 - 70
4	Rendah	41 - 55

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian siklus pertama menunjukkan bahwa siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 8 orang siswa atau sebesar 38,1%. Hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam juga belum mencapai ketuntasan klasikal dengan rata-rata sebesar 69 atau dengan kategori sedang. Hal ini dipengaruhi oleh aktivitas guru pada siklus pertama yang berada pada klasifikasi “sempurna” karena skor 20 yang menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran pada siklus pertama yang belum optimal seluruhnya seperti; (1) dalam proses pembelajaran guru terlihat sulit mengontrol kegiatan pembelajaran model pembelajaran kooperatif teknik

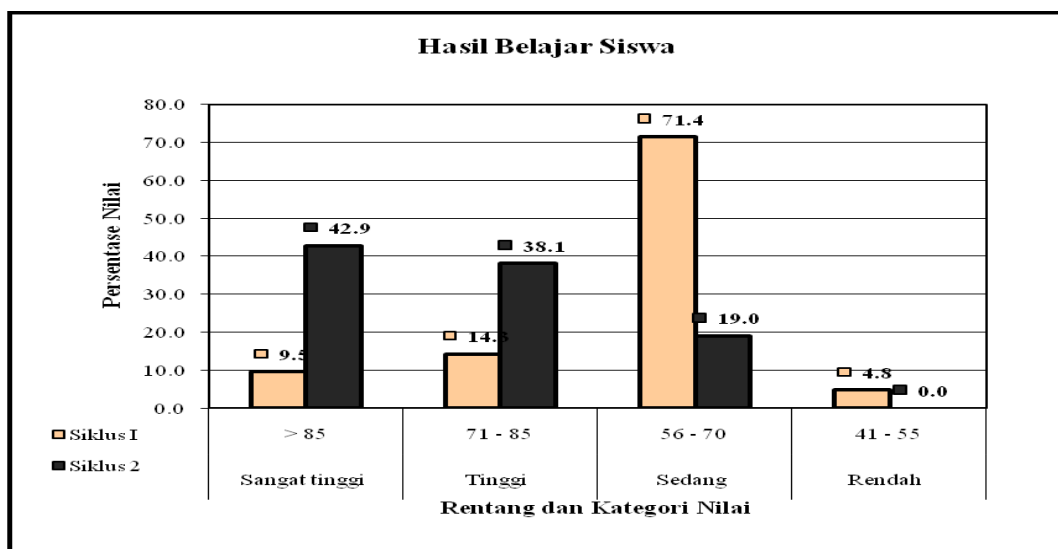
scramble dengan baik, (2) karena kebiasaan siswa dalam belajar hanya mendengar saja dan kurang mampu bekerja sama dengan kelompoknya dengan baik, maka terlihat guru sulit dalam merencanakan pembelajaran, (3) selain itu, model pembelajaran kooperatif teknik *scramble* memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan, (4) dalam penyajian materi kurang sistematis, kurang menggambarkan keterkaitan isi secara keseluruhan sehingga sulit dimengerti oleh siswa, dan waktu yang diperlukan cukup lama, dan (5) dalam membimbing pelaksanaan diskusi kelompok, kurang terfokus pada seluruh kelompok yang telah dibentuk. Perbandingan antara hasil belajar pada siklus pertama dan siklus kedua secara jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus Pertama dan Siklus Kedua

Pembelajaran		Siklus I				Siklus II			
Klasifikasi	Standar	Frek	%	% Kumul	% Kumul	Frek	%	% Kumul	% Kumul
Sangat tinggi	> 85	2	9.5	9.5	100	9	42.9	42.9	100
Tinggi	71 - 85	3	14.3	23.8	90.5	8	38.1	81.0	57.1
Sedang	56 - 70	15	71.4	95.2	76.2	4	19.0	100.0	19.0
Rendah	41 - 55	1	4.8	100	4.8	0	0.0	100	0.0

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas, dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar dari siklus pertama ke siklus kedua. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai ketuntasan klasikal pada siklus pertama berjumlah 13 orang atau sebesar 61,9%, sedangkan pada siklus kedua naik menjadi 21 orang atau sebesar 100%. Keadaan ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran PKn

dengan menggunakan *model* pembelajaran kooperatif teknik *scramble* dapat dikatakan berhasil. Peningkatan hasil belajar pada siklus kedua juga terlihat bahwa tidak ada lagi siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), ketuntasan kelas meningkat dari 61,9% hingga 100%. Perbandingan antara hasil belajar pada siklus pertama dan kedua juga dapat dilihat pada histogram berikut ini.



Gambar 1. Hasil Belajar Siklus Pertama dan Kedua

Berdasarkan histogram di atas, bahwa adanya peningkatan pada masing-masing rentang nilai dari klasifikasi rendah sampai dengan klasifikasi sangat tinggi. Pada siklus pertama pada kriteria sangat tinggi (nilai > 85) pada siklus pertama terdapat 2 orang siswa, sedangkan pada siklus kedua diperoleh persentase sebesar 9 siswa, sedangkan pada klasifikasi tinggi pada siklus pertama juga belum diperoleh oleh siswa, namun pada siklus kedua terdapat persentase sebesar 38,1%

atau 8 orang siswa. Dan hanya terdapat 1 orang hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan klasifikasi rendah pada siklus kedua.

Kelemahan-kelemahan penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *scramble* pembelajaran pada siklus pertama tersebut setelah diperbaiki pada siklus kedua terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *scramble* pada siklus kedua, diketahui bahwa hasil

belajar siswa mencapai nilai ketuntasan klasikal (65) sebanyak 21 orang (100%) dari 21 orang siswa.

Meningkatnya hasil belajar pada siklus kedua dibandingkan pada siklus pertama menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dibawakan dapat memanfaatkan waktu sebaik-baiknya. Artinya, perencanaan pembelajaran yang dibuat sesuai untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa yang terjadi di dalam kelas selama ini. Selanjutnya, adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dari siklus pertama ke siklus kedua menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa Kelas IV di SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV di SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam. Keberhasilan ini disebabkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *scramble* aktivitas siswa menjadi lebih aktif yang berarti aktivitas siswa cenderung positif dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun dalam melakukan diskusi di dalam dan antar kelompoknya. Dengan kondisi tersebut, maka tingkat penerimaan siswa akan meningkat dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Dari hasil penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *scramble* yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:

1. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakter, kebiasaan, dan tingkat kelas siswa.
2. Menciptakan dan menetapkan batasan waktu yang tepat.

3. Selalu mengingatkan siswa akan pentingnya percaya diri, motivasi belajar, dan saling berbagi bekerjasama dalam kelompok.
4. Selalu menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi dalam belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fajar, Arnie. 2004. *Portofolio Pembelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Gimin, dkk. 2005. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa*. FKIP. UNRI
- Ibrahim & Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta
- Jhon. M. Echols dan Shadiliy. 2003. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Jusni, Bainil. 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Pekanbaru: Unri Press
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Lie, Anita. 2002, *Cooperative Learning*, Jakarta: Grasindo
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djamarah, Saiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineke Cipta
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

- Sardiman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning Theory Research and Practice*. Boston: Allyn and Bacod
- Sumarsono. 2005. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Wardani dkk. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: UT
- Yustisia. 2007. *Panduan Lengkap KTSP*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia