Indo-MathEdu Intellectuals Journal

p-ISSN: 2808 – 5604
e-ISSN: 2808 – 5078
Volume. 5, No. 2, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS II SD PADA PEMBELAJARAN PPKn

Siti Elni Alyanti[1], Winti Ananthia[2], Yayang Furi Furnamasari[3]
[1, 2, 3]Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Pendidikan No.15 Cibiru Wetan, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
Email: sitielni17@gmail.com

Article History

Received: 21-04-2024

Revision: 27-04-2024

Accepted: 28-04-2024

Published: 30-04-2024

Abstract. Problems in class II elementary school students show students' low knowledge of PPKn learning, symbol material and the practice of Pancasila as well as learning models that are not well developed by teachers in class II, which has an impact on students' cognitive learning outcomes. This research aims to measure the influence and differences in the application of the Scramble type cooperative learning model on the cognitive learning outcomes of class II elementary school students in PPKn learning. The research method used is a quasi-experimental design with a pre-test and post-test with non-equivalent control-group design involving experimental and control classes with a quantitative approach. Based on the research results, the scramble type cooperative learning model shows a significant influence on the cognitive learning outcomes of second grade elementary school students in PPKn learning with a significance value of <0.001 (smaller α= 0.05). The results of further research show that the difference in cognitive learning outcomes of students who use the scramble cooperative learning model is greater compared to students who use the conventional learning model, this can be seen from the results of the independent sample t-test with a significant value of 0.004 < 0.05.

Keywords: Learning Models, Learning Outcomes, PPKn

Abstrak. Permasalahan pada siswa kelas II SD menunjukkan rendahnya pengetahuan siswa pada pembelajaran PPKn materi simbol dan pengamalan pancasila serta model pembelajaran yang kurang dikembangkan oleh guru di kelas II sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh dan perbedaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II SD pada pembelajaran PPKn. Metode penelitian yang digunakan yaitu quasi ekperimen dengan desain *pre-test and posttest with non-equivalent control-group design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kontrol dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini yaitu kelaas II SDN 050 Cibiri dan sampel pada penelitian ini yaitu kelas II A sebagai kelas kontrol dan II C sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji perbedaan rerata. Berdasarkan hasil penelitian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II SD pada pembelajaran PPKn dengan nilai signifikansi sebesar <0,001 (lebih kecil α= 0,05). Hasil penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *scramble* lebih besar dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional, hal tersebut dapat terlihat dari hasil uji *independent sample t-test* dengan nilai signifikan 0,004 < 0,05.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Hasil Belajar, PPKn

How to Cite: Alyanti, S. E., Ananthia, W., & Furnamasari, Y. F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD pada Pembelajaran PPKn. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal,* 5 (2), 1823-1833. http://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.981

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar di Indonesia saat ini sebagian masih ada yang menerapkan kurikulum 2013 bahwa setiap siswa diharapkan mempunyai tiga kompetensi yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pada penerapan kurikulum ini guru melakukan pembaruan saat penyampaian materi pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat menyerap ilmu dengan mudah contoh melalui metode pembelajaran sejalan dengan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Pasal 19 ayat 1, agar siswa berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologisnya maka proses pembelajaran pada satuan pendidikan perlu diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang sehingga siswa akan termotivasi (Hendrawanto, 2020). Metode pembelajaran adalah strategi atau cara yang perlu digunakan pengajar untuk menyajikan informasi atau materi agar pencapaian suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan apa yang diharapkan.

Guru yang berkualitas tersebut merupakan guru yang mempunyai kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang senang agar hasil belajar siswa itu baik (Munadi, 2010). Hasil belajar menurut Purwanto ialah ketercapaian dari tujuan pembelajaran pada siswa yang sudah mengikuti proses belajar (Ariyanto, 2016). Hasil belajar kognitif dapat dijadikan indikator terhadap berhasil tidaknya kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Indikator dari keberhasilan itu salah satunya adalah nilai yangberupa angka, baik nilai tugas, nilai harian, nilai tengah semester maupun nilai ujianakhir semester. Dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, pasti tidak akan terlepas dari proses belajar mengajar yang merupakan kegiatan paling utama di sekolah. Pemilihan metode, penerapan model pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran merupakan bagian dari faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran dan hasil belajar.

Hasil belajar kognitif yang tinggi menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dalam belajar, karena hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang penting sebagai dasar penguasaan kemampuan lainnya serta hasil belajar kognitif ini merupakan bagian dari aspek pengetahuan dan keterampialan berpikir. Setiap siswa perlu memiliki hasil belajar kognitif yang tinggi karena hal tersebut menjadi salah satu standar keberhasilan dalam proses pembelajaran (Ramadhan et al., 2017). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PPKn siswa kelas II di salah satu SD Kota Bandung masih tergolong rendah terutama dilihat dari observasi hasil belajar pada materi simbol pancasila serta pengamalannya. Berdasarkan informasi dari wali kelas II di salah satu kelas SD Negeri Kota Bandung nilai

pembelajaran PPKn, diperoleh hasil belajar kognitif PPKn masih rendah yaitu dari 30 orang siswa hanya10 orang siswa yang memperoleh nilai > 78 dan selebihnya mendapatkan nilai < 78 dari ketuntasan KKM yang ditetapkan oleh sekolah, sehingga bisa dikatakan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran PPKn masih rendah dan masih banyak memerlukan peningkatan dari proses dan cara pembelajarannya.

Permasalahan rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PPKn menurut peneliti 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 kognitif. 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 perluuntuk melakukan suatu upaya perbaikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PPKn. Dalam hal ini peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini sesuai dengan anak usia sekolah dasar yang mempunyai karakteristik senang bermain (Tirtoni, 2016), senang bekerja dalam kelompok, senang bergerak serta senang merasakan dan melakukan sesuatu secara langsung serta melalui bermain anak siswa bisa mengalami proses pembelajaran (Fadillah, 2018). Karena itu, guru sebaiknya mengembangkan pembelajaran yang mempunyai unsur permainan, sehingga siswa dapat bergerak atau berpindah, belajar dalam kelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih terlibat langsung dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran di kelas cenderung bersifat konvensional dimana pembelajarannya berpusat pada guru. Pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan keaktifan siswa, karena gurunya sudah menjadikan adat kebiasaan menggunakan metode tersebut. Tidak meningkatkan kualitas diri sehingga mengajar pun tidak ada perubahan atau inovasi dalam pembelajaran. Metode pembelajaran inisering memakai metode ceramah. Metode ceramah membosankan bagisiswa, karena menjadikan siswa pasif, dan kurang kreatif. Ketika siswa mendengarkan materi dari guru hanya akan bertahan sebentar, rentang kemampuan konsentrasi anak sekolah dasar (kelas 2 sekolah dasar) yang usianya sekitar 7-8 tahun idealnya selama 18-24 menit (Rahmawati, 2014). Maka dari itu metode dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk siswa SD khususnya kelas 2 sebaiknya menarik perhatian mereka, model pembelajaran tipe *scramble* inilah menjadi jawaban bagi pembelajaran yang aktif dan menarik.

Model pembelajaran tipe *scramble* menyajikan permainan dalam tiap kelompok sehingga bisa membuat seluruh siswa yang tergabung dalam tiap kelompoktersebut lebih aktif dalam menuntaskan serta mencari jawaban atas persoalan yang disajikan. Tidak hanya itu, tipe *scramble* digunakan dengan tujuan agar menyingkirkan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjaditermotivasi untuk belajar serta bisa meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Meningkatnya hasil belajar karena siswa merasa bahagia pada saat pembelajaran (Sumartono & Normalina, 2015). Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menunjang kegiatan belajar dengan baik, memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. Sebaiknyaguru mampu memilih sebuah model pembelajaran yang tepat dan sesuai situasi dan kondisi siswa, bahan ajar, serta sumber belajar agar penggunaan model pembelajaran dapat secara efektif mencapai hasil belajar yang optimal dalam proses pembelajarannya (Sinabariba, 2017).

Model pembelajaran tipe *scramble* pada prosesnya siswa mencocokan jawaban dengan pertanyaan dimana jawaban yang dicocokkan sudah disusun rapi kata atau kalimatnya (Tasdin *et al*., 2021). Dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa (Sembiring et al., 2019). Kelebihan dari model pembelajaran *scramble* yaitu dapat menciptakan siswa lebih bertanggung jawab dengan kartu soal yang telah didapatkan oleh kelompok, memungkinkan siswa dapat belajar sambil bermain atau rekreasi sekaligus belajar karena siswa dapat mempelajari sebuah materi dengan lebihsantai tidak tertekan, membangun kekompakkan antara siswa, materi yang telah dibagikan sulit dilupakan dan menjadikan siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar karena model ini mengandung sifat kompetisi dan cocok diimplementasikan pada pembelajaran PPKn (Shoimin, 2014). *Scramble* adalah teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong keinginan belajar mereka (Yustisia, 2007). Jika siswa-siswa menginginkan agar *team* mereka memperoleh penghargaan (*reward*) maka mereka akan belajar lebih baik guna meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PPKn. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 050 Cibiru pada pembelajaran PPKn mengenai simbol dan pengamalan pancasila dan mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif model penelitian quasi eksperimen. Pada penelitian ini desain penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu desain *Pre-Test and Posttest with Non-Equivalent Control-Group Design* atau jenis desain penelitian

yang mengambil dua kelas sampel sebagai subjek penelitian yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah perangkat pembelajaran (RPP, media pembelajaran berupa kartu gambar) dan tes *pre-test* dan *post-test.* Penelitian dilaksanakan di SDN 050 Cibiru pada semester genap tahun ajaran 2023-2024 dengan populasi siswa kelas II dan sampel kelas II A sebagai kelas kontrol dan II C sebagai kelas eksperimen serta masing-masing kelas sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan alat pengumpulan data dengan teknik tes *pre-test* dan *post-test.* Data hasil belajar kognitif siswa dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan rerata.

HASIL DAN DISKUSI

Tahap pertama yang akan dilakukan sebelum melakukan pengujian lain untuk menganalisis data *pre-test* dan *post-test* yakni dengan melakukan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, digunakan uji *Shapiro Wilk* karena jumlah data yang digunakan kurang dari 50 sampel.

Tabel 1. Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Test of Normality			
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil di Kelas Eksperimen	Hasil Pre-test	.92	20	.08
	Hasil Post-test	.94	20	.26
Hasil di Kelas Kontrol	Hasil Pre-test	.94	20	.29
	Hasil Post-test	.95	20	.34

Berdasarkan tabel 1., hasil uji normalitas data *pre-test* menggunakan uji Shapiro Wilk untuk kelas eksperimen sebesar 0,08 > 0,05. Maka H0 diterima dan H_1 ditolak. Maka dapat diartikan bahwa kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada kelas kontrol diperoleh 0,29 > 0,05, maka H0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah uji normalitas selanjutnya uji hommogenitas untuk mengetahui data yang diperoleh kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau heterogen. Sebuah data homogen memiliki nilai signifikansi > 0,05. Uji *Homogenety of Variance* dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software IBM SPSS statistic* 24.0 untuk menganalisis data.

Tabel 2. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
Hasil	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	0,04	1	38	0,843

Berdasarkan tabel 2. hasil uji homogenitas, *output* yang terlampir memperoleh nilai *Sig Based on Mean* sebesar 0,843 > 0,05, maka H_0 diterima. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut bersifat homogen. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II SD pada pembelajaran PPKn dapat dianalisis melalui *uji Paired Sample Test* digunakan untuk sampel yang sifatnya berpasangan. *Uji Paired Sample Test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kemampuan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Hasil *Uji Paired Sample Te*st pada *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini disebabkan karena adanya disebabkan adanya *treatment* (perlakuan) dalam pembelajaran PPKn menganai materi simbol dan pengamalan pancasila di kelas eksperimen.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* mengalami peningkatan yang signifikan, hal tersebut karena pada model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terdapat media pembelajaran kartu yang digunakan bersama teman kelompoknya (kooperatif) sehingga materi mudah diingat oleh siswa, serta meningkatkan esensi belajar siswa melalui bermain. Sejalan dengan pendapat Piaget (1969) peran aktif siswa ketika pembelajaran dapat membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkunganya.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengolahan data diketahui bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dikarenakan pada kelas eksperimen di terapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble***,** sedangkan dikelas kontrol tidak diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Terbukti dalam hasil pengolahan data pada nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yang sudah dianalisis pada tabel uji paired sample test, menunjukkan hasil yang signifikan yaitu 0,001<0,05. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan perlakuan yang diterapkan pada kelas eksperimen yaitu penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II di SD Negeri 050 Cibiru yang berada di Kecamatan Cibiru, Kota Bandung tahun ajaran 2023/2024.

Tabel 3. Hasil uji *paired sample t-test*

Paired Samples Test								
				95% Confidence Interval of the Difference				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pre-test Eksperimen Post-test Eksperimen	-29,50	8,26	1,85	-33,36	-25,64	-15,98	19	<0,001

Pada kelas eksperimen dilihat dari hasil *pre-test* memperoleh nilai minimum hasil belajar kognitifnya 20 dan setelah diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* hasil *pot-test* nilai minimunya meningkat berubah menjadi 60. Adanya perubahan pada hasil belajar kognitif siswa dikarenakan melibatkan siswa dalam kegiatan berdiskusi (kelompok) untuk memecahkan suatu misi (permainan) dan adanya beberapa pertemuan membahas materi mengenai simbol dan pengamalan pancasila.

Tabel 4. Hasil uji *paired sample t-test*

Paired Samples Stati					
		Mean	N	Std. Deviati	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test Eksperimen	54,00	20	16,67	3,73
	Post-test Eksperimen	83,50	20	11,37	2,54

Pada tabel 2 uji t sampel berpasangan di atas, diperoleh bahwa rata-rata *pre-test* kelas eksperimen yaitu 54 dan rata-rata *post-test* kelas eksperimen yaitu 83,5, sehingga mengalami kenaikan sebesar 29,5. Berdasarkan perubahan nilai rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II SD pada pembelajaran PPKn.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* salah satu model pembelajaran yang penting dan berpengaruh mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Sesuai dengan penelitian sebelumnya (Ristiani, 2017 dan Hsna, 2022) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memberikan perngaruh terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terbukti dapat berpengaruh pada hasil belajar kognitif siswa kelas II

SD pada pembelajaran PPKn. Model pembelajaran ini disukai oleh para siswa karena menarik serta tidak mudah bosan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Bandura (1997), yang menekankan pentingnya model pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran sejalan dengan teori Vygotsky (1978), kooperatif *learning* memberikan lingkungan yang mendukung pertukaran ide dan bantuan antar siswa sehingga pemahaman akan muncul dari adanya interaksi sosial seperti halnya ada pertukaran ide dengan belajar secara berkelompok (mengemukakan pendapatnya masing-masing), siswa dapat bertindak sebagai model satu sama lain, memperkuat pemahaman dan keterampilan melalui observasi dan interaksi.

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan pada dua sampel peneliti menunjukkan bahwa, model pembelajaran kooperatid tipe *scramble* diterapkan di kelas eksperimen dan kelas kontol tanpa bantuan model pembelajaran, memiliki pengaruh yang sama pada hasil belajar siswa. Berbicara mengenai perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, secara sederhana dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelas. Pada hipotesis kedua, peneliti menggunakan uji *Independent Sample T-Test* untuk menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *scramble* dengan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran PPKn kelas II SD.

Tabel 5. Hasil uji *n-gain score*

No.	Nama	Kelas Eksperimen N-Gain *Score* (%)	Nama	Kelas Kontrol N-Gain *Score* (%)
1.	AB	50,00	AB	37,50
2.	AQ	100,00	AC	50,00
3.	AQR	75,00	AD	40,00
4.	BA	60,00	B	50,00
5.	BI	57,14	C	40,00
6.	CR	62,50	D	66,66
7.	FR	40,00	E	50,00
8.	FZ	75,00	F	50,00
9.	GB	60,00	H	16,67
10.	GH	75,00	I	20,00
11.	HN	100,00	J	50,00
12.	HM	100,00	K	42,85
13.	NL	75,00	L	40,00
14.	NR	75,00	M	50,00

15.	NQ	66,66	N	75,00
16.	PR	60,00	O	25,00
17.	QE	75,00	P	100,00
18.	RN	60,00	Q	50,00
19.	ST	50,00	R	42,85
20.	ZR	42,85	S	33,33
Rerata		**67,95**	**Rerata**	**46,49**
Minimum		**40,00**	**Minimum**	**16,67**
Maksimum		**100,00**	**Maksimum**	**100,00**

Kategori perolehan nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Kategori perolehan nilai *n-gain score*

Nilai N-gain	Kategori
G > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
G < 0,3	Rendah

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* pada tabel 3, diperoleh hasil rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 67,95% termasuk dalam kategori cukup efektif, dengan nilai minimum 40% dan nilai maksimum 100%. Sementara itu, hasil pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 46,49% termasuk dalam kategori kurang efektif, dengan nilai *N-Gain* minimum 16,67% dan maksimum 100%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* cukup efektif dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran PPKn materi simbol dan pengamalan pancasila di kelas II SD.

Berdasarkan pemaparan di atas serta hasil penelitian dan data penelitian, peneliti memperoleh bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terdapat perbedaan terhadap hasil belajar kognitif siswa mengenai materi simbol dan pengamalan pancasila dalam pembelajaran PPKn kelas II SD. Adanya perbedaan hasil belajar kognitif disebabkan adanya *treatment* (perlakuan) dalam pembelajaran mengenai materi simbol dan pengamalan pancasila di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berbeda. Sebelum memberikan *treatment* (perlakuan) kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebanyak 20 peserta didik diberikan soal *pre-test* pilihan ganda sebanyak 10 soal terlebih dahulu di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemberian soal tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan *treatment* (perlakuan). Berdasarkan hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata 54 pada kelas eksperimen dengan nilai minimum 20 dan nilai

maksimum 80, sedangkan pada kelas kontrol ditemukan rata-rata *pre-test* 50,5 dengan nilai minimum 20 dan nilai maksimum 80. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh, ditunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan dikategorikan masih rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn kelas II SD.

Selanjutnya, pemberian *treatment* (perlakuan) di kelas eksperimen melalui kegiatan pembelajaran PPKn mengenai materi simbol dan pengamalan pancasila menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, sementara peserta didik pada kelas kontrol menerima perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah pemberian *treatment,* dilanjutkan dengan memberikan *post-test* kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan *treatment*. Berdasarkan hasil *post-test*, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn mengenai materi simbol dan pengamalan pancasila mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Hal tersebut dapat terlihat bahwa hasil dengan nilai *pos-test* siswa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83,5 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100, untuk kelas kontrol memperoleh hasil *post-test* dengan nilai rata-rata 71,5 dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 100. Berdasarkan hasil kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kedua kelas tersebut mengalami peningkatan pada nilai *pre-test* dan *post-test*.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data terrdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II SD pada pembelajaran PPKn. Pengaruh tersebut terlihat pada analisis data dengan tingkat signifikansi sebesar <0,001 (lebih kecil α= 0,05). Dari hasil tersebut menunjukkan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, sehingga berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memberikan pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II SD pada pembelajaran PPKn.

Berdasarkan dari hasil analisis data, perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *scramble* lebih besar dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil uji *independent sample t-test* dengan nilai signifikan 0,004 < 0,05 dan memiliki selisih perbedaan rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol 4,15-19,85 (95% *Confidence Interval of the Difference Lower Upper*), dan terdapat *mean difference* sebesar 12,00, nilai tersebut

menunjukkan selisih perbedaan dengan rentang 4,5-19,85 antara rata-rata kelas eksperimen dan rata-rata kelas kontrol.

REFERENSI

Ariyanto, M. (2016). Peningkatan hasil belajar IPA materi kenampakan rupa bumi menggunakan model *scramble*. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, 3*(2), 134– 140. doi:*10.23917/ppd.v3i2.3844*

Diena, B. B., Pujiastuti, P., & Murdiyah, S. (2015). Penerapan metode pembelajaran *scramble* dan time token untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember (pokok bahasan sistem reproduksi manusia). Jurnal Edukasi, 2(3), 17–21. doi:*https://doi.org/10.19184/jukasi.v2i3.4363*

Hendrawanto, C. (2020). Peningkatan keterampilan menulis bahasa arab (kitabah) dengan menggunakan metode *scramble* di program studi pendidikan bahasa arab. *Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra Arab Universitas Islam Jakarta, 17*(1), 59-60. doi:https://doi.org/10.21009/almakrifah.17.01.06

Munadi, Y. (2010). *Media pembelajaran: sebuah pendekatan baru*. Gaung Persada Press Jakarta.

Piaget, J. (1969). *The psychology of the child*. Jakarta, Gramedia. https://www.alohabdonline.com/wp-content/uploads/2020/05/The-Psychology-Of The-Child.pdf

Ristiani, R. (2017). Pengaruh model kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V SDN Metro Utara.

Sembiring, D. Sukirno, & Dini (2019). Pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar pada tema 8 raja muda karana di SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies 2*(1): 124-131.

Shoimin, A. (2014). *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sinabariba, R. B. (2017). Peranan guru memilih model-model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi. *Jurnal Unimed*. doi:10.31227/osf.io/c672m

Sugiyanto, H. (2009). *Model-model pembelajaran inovatif*. Yuma Pustaka.

Sumartono, & Normalina. (2015). Motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* di SMP. EDU-MAT: *Jurnal Pendidikan Matematika, 3*(1), 84–91.doi: *https://doi.org/10.20527/edumat.v3i1.638*

Tasdin T., Robertus A. S. O., Yohana F., Syaiful B., Nailiya N., Sri S., Rahma A. H., Santhi P., Miftahur R., & Laeli Q. (2021). *Pengembangan model dan strategipembelajaran bahasa Indonesia*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Tirtoni, F. (2016). *Inovasi melalui strategi habituasi dan program kegiatan sekolah berkarakter*. CV. Buku Baik Yogyakarta. https://id.scribd.com/document/458866715/BUKU-AJAR-PKN-PGSD-versi- full-book-pdf

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society : the development of higher psychological processes*. Havard University Press.

Yustisia. (2007). *Panduan lengkap KTSP*. Pustaka. https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=610542#