

**PENERAPAN MODEL SCRAMBLE DENGAN MEDIA FLASHCARD
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS TENTANG KOPERASI
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI KARANGKEMIRI 01
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Annis Fathimatus Sholihah¹, Suripto², Tri Saptuti Susiani³
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jln. Kepodang No. 67A Kebumen
e-mail: annisshol@student.uns.ac.id
1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: THE USE OF SCRAMBLE MODEL USING FLASHCARD MEDIA IN IMPROVING THE LEARNING OF IPS ABOUT A COOPERATIVE FOR FOURTH GRADE STUDENTS OF SD NEGERI KARANGKEMIRI 01 IN THE ACADEMIC YEAR OF 2016/2017.

The objective of this research is to improve the learning of IPS about a cooperative for fourth grade students of SD Negeri Karangkemiri 01 in the academic year of 2016/2017 through the use of scramble model using flashcard media. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles. Subjects of the research were 22 students of fourth grade students of SD Negeri Karangkemiri 01. Techniques of collecting data were learning outcomes test, observation and interview. Validity of data in this research was analyzed using triangulation of sources and triangulation of technique. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis consisting of data reduction, data display, and drawing conclusion or verification. The results of this research show that the use of scramble model using flashcard media can improve the learning of IPS about a cooperative for fourth grade students of SD Negeri Karangkemiri 01 in the academic year of 2016/2017.

Keywords: IPS, flashcard, scramble

Abstrak: Penerapan Model Scramble dengan Media Flashcard dalam Peningkatan Pembelajaran IPS tentang Koperasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang koperasi pada siswa kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 melalui penerapan model *Scramble* dengan media *flashcard*. Penelitian ini merupakan PTK kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes (observasi dan wawancara). Validasi data yang digunakan, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Scramble* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang koperasi pada siswa kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 tahun ajaran 2016/2017.

Kata kunci: IPS, scramble, flashcard

PENDAHULUAN

SD Negeri Karangkemiri 01 beralamat di Jalan Desa Karangkemiri Nomor 64 Desa Karangkemiri, Jeruklegi. Dari enam kelas yang ada di sekolah ini, peneliti melakukan penelitian di kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 pada tahun ajaran 2016/2017. Banyaknya siswa kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 yaitu 22 siswa, yang terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Berdasarkan pengamatan terhadap pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 dan wawancara terhadap guru dan siswa yang dilakukan peneliti pada 14 November 2016, guru belum menerapkan model pembelajaran inovatif dan media yang sesuai dengan materi pelajaran. Nilai rata-rata kelas pada nilai UTS IPS 1 hanya mencapai 64,72 dari KKM IPS di sekolah yaitu 70. Dari 22 siswa, hanya 22% atau 5 siswa yang telah mencapai KKM. Sedangkan 78% atau 17 siswa lainnya mendapat nilai di bawah KKM.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik meneliti upaya untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang koperasi pada siswa kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 melalui penerapan model *Scramble* dengan media *flashcard*.

Shoimin (2016: 166) berpendapat bahwa model *scramble* adalah model pembelajaran yang membuat siswa mencari jawaban dan menyelesaikan masalah dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban dengan menyediakan pilihan jawaban yang sebelumnya sudah diacak terlebih dahulu. Sedangkan menurut Komalasari

(2010: 84), model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang membuat siswa mencari jawaban dengan konsep yang kreatif dengan cara menyusun huruf yang telah diacak sehingga membentuk suatu jawaban. Adapun penelitian Rachmawati, Muchtar dan Shaleh (2014) menemukan bahwa pembelajaran yang menerapkan model *scramble* membuat siswa tidak mengalami kesulitan selama mengikuti pembelajaran karena siswa dapat belajar sambil bermain.

Menurut Arsyad (2011: 119), *flashcard* adalah kartu yang memiliki isi berupa symbol, teks, atau gambar yang dapat mengingatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan kartu.

Susilana & Riyana (2007: 93) mengemukakan bahwa *flashcard* ialah media pembelajaran mempunyai bentuk kartu dengan ukuran 25 X 30 cm. Treacy,dkk (2012) mengatakan "Typically, flashcards each printed with the academic problem with its answer or solution on the back" *flashcard* dapat dicetak dengan soal di bagian depan beserta jawaban dibelakangnya.

Dari beberapa pendapat tentang langkah-langkah model *scramble* yang dikemukakan oleh Shoimin (2014:167), Komalasari (2013: 84) dan penelitian Artini, Sujana, dan Wiyasa (2014), dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *scramble* adalah sebagai berikut: (1) persiapan, (2) penyampaian materi, (3) pembagian kelompok, (4) pembagian lembar soal dan kartu jawaban, (5) pengerjaan soal, (6) pembahasan diskusi, (7) evaluasi. Langkah-

langkah tersebut dipadukan dengan media *flashcard* sehingga langkah-langkahnya yaitu: (1) persiapan, (2) penyampaian materi, (3) pembagian kelompok, (4) pembagian lembar kerja dan *flashcard*, (5) pengerjaan soal dengan mencocokkan jawaban yang ada di *flashcard*, (6) pembahasan lembar kerja, (7) evaluasi.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah penerapan model *scramble* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang koperasi pada siswa kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01?

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang koperasi melalui penerapan model *scramble* dengan media *flashcard* pada siswa kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Karangkemiri 01. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 tahun ajaran 2016/2017, sebanyak 22 siswa yang terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan November 2016 sampai Mei 2017.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes (observasi dan wawancara). Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Target indikator kinerja penelitian pada hasil belajar siswa yaitu 80% dengan KKM 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Langkah-langkah penerapan model *Scramble* dengan media *Flashcard* yaitu: (1) persiapan, (2) penyampaian materi, (3) pembagian kelompok, (4) pembagian lembar kerja dan *flashcard*, (5) pengerjaan soal dengan mencocokkan jawaban yang ada di *flashcard*, (6) pembahasan lembar kerja, (7) evaluasi.

Perbandingan persentase penilaian proses setiap siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Persentase Penilaian Proses dari Siklus I, II, dan III

Aspek	I	II	III
Keaktifan	75,00%	84,37%	88,54%
Keberanian	77,08%	84,37%	88,54%
Kerja sama	75,00%	84,37%	90,62%
Rata-rata	75,69%	84,37%	89,23%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran aspek keaktifan, kerjasama dan keberanian mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I aspek keaktifan, kerja sama dan keberanian mencapai 75,69%. Siklus II aspek keaktifan, kerja sama dan keberanian mencapai 84,37. Sedangkan siklus III aspek keaktifan, kerja sama dan

keberanian mencapai 89,23%. Dari peningkatan ketiga siklus tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran sudah mencapai indikator kinerja penelitian sebesar 80%.

Perbandingan hasil belajar IPS tentang koperasi pada siklus I, II, dan III adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS dari Siklus I, II, dan III

Siklus	Keterangan	
	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
I	60,00	40,00
II	80,47	19,53
III	88,63	11,37

Berdasarkan tabel 2. dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I yaitu 60,00%, pada siklus II menjadi 80,47%, pada siklus III menjadi 88,63% dan sudah memenuhi target indikator kinerja penelitian, yaitu 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar IPS tentang koperasi mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan III.

Data yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa proses dan hasil belajar mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Artini, Sujana dan Wiyasa (2014) yang menunjukkan bahwa model *scramble* berbantuan media semi konkret memiliki pengaruh yang cukup berarti terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Gugus Kapten Kompiang Sujana.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Scramble* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang koperasi pada siswa kelas IV SD Negeri Karangemiri 01 tahun ajaran 2016/2017.

Model *scramble* dengan media *flashcard* sebaiknya menjadi salah satu alternatif dalam mata pelajaran lain yang sesuai dengan karakteristik model dan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Artini, A. A. A. S. V., Sujana, I. W., & Wiyasa, I. K. N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten Kompiang Sujana (Versi elektronik). *E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1), 1-11. Diperoleh pada tanggal 20 November 2016 dari: <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1880/1632>
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Rachmawati, S., Muchtar, I., & Shaleh U. H. M. (2014). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas

VI Mata Pelajaran PKn
Materi Pokok Demokrasi
Melalui Penerapan Model
Pembelajaran Scramble di
SD Negeri Kademangan 1
Bondowoso (Versi
elektronik). *Jurnal Edukasi
UNEJ*, I (I), 10-14.
Diperoleh pada tanggal 20
November 2016 dari:
<http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/1026/823>

Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Susilana, R. dan Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.