

**PENGGUNAAN METODE *SCRAMBLE* DENGAN MULTIMEDIA
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPA
PADA SISWA KELAS V SDN PASIR WETAN
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Helmina Rosiana¹, Tri Saptuti Susiani², Imam Suyanto³

1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS, Jl. Kepodang 67A Panjer Kebumen
e-mail: helmina_rs@yahoo.com

Abstract: The Application of Scramble Method Using Multimedia for Improving Science Learning for The Fifth Grade Student of SDN Pasir Wetan in The Academic Year of 2014/2015. The aims of this research to describe the steps of application of scramble method using multimedia, to improving science learning about the process of soil formation and to describe the problems and solution of using of scramble method using multimedia. This classroom action research was conducted in three cycles, consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The result of the research show that application of scramble method using multimedia can improve science learning. The percentage of completeness was 73,68% in the first cycle, 86,84% in the second cycle, and 94.74% in the third cycle. The conclusion of this research is the application of scramble method using multimedia can improve science learning for the fifth grade of SDN Pasir Wetan in the academy year of 2014/2015.

Keyword: Scramble Method, Multimedia, Science Learning

Abstrak: Penggunaan Metode *Scramble* dengan Multimedia dalam Peningkatan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas V SDN Pasir Wetan Tahun Ajaran 2014/2015. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan metode *scramble* dengan multimedia, meningkatkan pembelajaran IPA tentang pembentukan tanah serta mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan metode *scramble* dengan multimedia. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam tiga siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPA. Persentase ketuntasan siswa pada siklus I sebanyak 73,68%, siklus II %,86,84 dan siklus III 94,74%. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Pasir Wetan tahun ajaran 2014/2015.

Kata Kunci: Metode *Scramble*, Multimedia, Pembelajaran IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting bagi perkembangan dan perwujudan diri dari seorang individu, terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Pendidikan mencakup pembelajaran dan pengajaran. Menurut Gagne

(Huda, 2013: 3), pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Proses pembelajaran IPA tidak hanya menekankan pada hasil belajar, tetapi juga menekankan pada keterampilan proses siswa. Ber-

dasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti, pembelajaran IPA SDN Pasir Wetan khususnya kelas V sudah berjalan baik, namun masih terdapat kekurangan salah satunya pada materi pembentukan tanah masih banyak siswa belum menguasainya. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai siswa dari 19 siswa, sebanyak 12 siswa atau 63% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70 dan hanya 7 siswa atau 37% yang mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai siswa kelas V SDN Pasir Wetan yaitu 64,7.

Berdasarkan data tersebut dapat digali permasalahan yang menyebabkan rendahnya nilai pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Pasir Wetan. Permasalahan yang terjadi dipengaruhi oleh metode guru dalam mengajar yaitu sering menggunakan metode ceramah, pembelajaran berpusat pada guru, model pembelajaran yang kurang sesuai, dan tidak adanya penggunaan media secara maksimal yang dapat memudahkan dan merangsang siswa untuk memahami materi.

Guru harus dapat memilih metode, model dan media yang sesuai dengan materi yang hendak disampaikan. Kesesuaian itu berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan yang di atas diperlukan adanya pendekatan yang inovatif untuk mendukung pembelajaran IPA tentang pembentukan tanah. Pendekatan tersebut salah satunya adalah penggunaan metode *scramble* dengan multimedia.

Menurut Robert B. Taylor (Huda, 2013: 303-304), *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Metode ini mengharuskan anak untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri.

Mereka tidak hanya diminta menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban yang sudah tersedia namun dalam kondisi acak.

Menurut Huda (2013: 304) langkah-langkah metode *scramble* yaitu : (1) guru menyajikan materi sesuai topik; (2) guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya; (3) guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal; (4) siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang ditentukan guru; (5) guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa; (6) jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib me-ngumpulkan lembar jawaban kepada guru; (7) guru melakukan penilaian; (8) guru memberikan apresiasi dan rekognisi kepada siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil.

Gayeksi (Munir, 2013: 2) mengemukakan multimedia adalah kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video dan sebagainya.

Penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu meningkatkan imajinasi siswa, konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Langkah-langkah penggunaan metode *scramble* dengan multimedia yaitu dengan cara: (1) guru menyajikan materi dengan bantuan multimedia yang telah dirancang; (2) guru membagi lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya; (3) guru memberi durasi waktu; (4) siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang ditentukan dengan bantuan multimedia; (5) guru mengecek durasi waktu; (6) siswa mengumpulkan lembar jawaban; (7)

guru melakukan penilaian dengan multimedia; dan (8) guru memberikan apresiasi dan rekognisi.

Berdasarkan kondisi yang diuraikan di atas maka peneliti merasa perlu mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Metode *Scramble* dengan Multimedia dalam Peningkatan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas V SDN Pasir Wetan Tahun Ajaran 2014/2015”.

Rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu : (1) bagaimana langkah-langkah penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dalam peningkatan pembelajaran IPA tentang pembentukan tanah pada siswa kelas V SDN Pasir Wetan tahun ajaran 2014/2015?; (2) penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPA tentang pembentukan tanah pada siswa kelas V SDN Pasir Wetan tahun ajaran 2014/2015?; dan (3) Apakah kendala dan solusi penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dalam peningkatan pembelajaran IPA tentang pembentukan tanah pada siswa kelas V SDN Pasir Wetan tahun ajaran 2014/2015?

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dalam peningkatan pembelajaran IPA tentang pembentukan tanah pada siswa kelas V SDN Pasir Wetan tahun ajaran 2014/2015; (2) meningkatkan pembelajaran IPA tentang pembentukan tanah pada siswa kelas V SDN Pasir Wetan tahun ajaran 2014/2015 melalui penggunaan metode *scramble* dengan multimedia; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dalam peningkatan pembelajaran IPA tentang pem-

bentukan tanah pada siswa kelas V SDN Pasir Wetan tahun ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Pasir Wetan Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2014/2015. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Pasir Wetan yang berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berupa lembar soal evaluasi, sedangkan instrumen non tes terdiri dari lembar observasi dan pedoman wawancara. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam menentukan tindakan. Pelaksana tindakan ialah guru kelas V. Observer dalam penelitian ini yaitu peneliti dan dua orang teman sejawat. Data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang pembentukan tanah. Data kualitatif berupa informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *scramble* dengan multimedia yang dilaksanakan oleh guru dan siswa.

Uji validitas data menggunakan teknik triangulasi berupa triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Data yang akan dianalisis bersumber dari siswa, observer dan peneliti. Teknik triangulasi pada penelitian yaitu dengan menggunakan teknik tes, observasi, dan wawancara.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif kuantitatif. Analisis data menggunakan model Miles dan

Hiberman yang meliputi 3 alur yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan (Sugiyono, 2012: 337).

Prosedur penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang dilaksanakan selama tiga siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arikunto yang menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat tahap yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (2008: 16).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian terhadap pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Pasir Wetan dilaksanakan dengan menggunakan metode *scramble* dengan multimedia berjalan sesuai dengan langkah-langkah pembelajarannya. Penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dalam pembelajaran IPA tentang pembentukan tanah pada siswa kelas V SDN Pasir Wetan tahun ajaran 2014/2015 dilakukan dengan 3 siklus yang terdiri dari 6 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit tiap pertemuan.

Data hasil observasi dari 3 observer terkait penggunaan metode *scramble* dengan multimedia pada pembelajaran IPA tentang pembentukan tanah terhadap guru pada siklus I, II, dan III sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Penggunaan Metode *Scramble* dengan Multimedia terhadap Guru

| Siklus | Persentase | Kategori |
|------------|------------|-------------|
| Siklus I | 75,20 | Cukup |
| Siklus II | 84,79 | Baik |
| Siklus III | 92,91 | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel 1., dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *scramble* dengan multimedia terhadap guru mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I, indikator capaian penelitian yang pertama yaitu guru dalam mengajar mencapai 75,20%, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 84,79%, dan pada siklus III mengalami peningkatan lagi menjadi 92,91%.

Adapun hasil observasi penggunaan metode *scramble* dengan multimedia terhadap siswa pada siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Perbandingan Penggunaan Metode *Scramble* dengan Multimedia terhadap Siswa

| Siklus | Persentase | Kategori |
|------------|------------|-------------|
| Siklus I | 70,00 | Cukup |
| Siklus II | 78,54 | Cukup |
| Siklus III | 88,75 | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel 2., penggunaan metode *scramble* dengan multimedia terhadap siswa secara umum mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I dapat disimpulkan bahwa indikator capaian penelitian mencapai 70,00%, kemudian pada siklus II mencapai 78,54%, dan pada siklus III indikatornya mencapai 88,75%.

Data hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I s.d. III

| Siklus | Rata-rata Nilai | Persentase Ketuntasan |
|------------|-----------------|-----------------------|
| Siklus I | 75,31 | 73,68 |
| Siklus II | 79,83 | 86,84 |
| Siklus III | 85,47 | 94,74 |

Berdasarkan tabel 3., diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 75,31, siklus II adalah 79,83 dan nilai rata-rata pada siklus III adalah 85,47. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I dapat disimpulkan persentase ketuntasan siswa dalam mengikuti pembelajaran baru mencapai 73,68%, kemudian pada siklus II mencapai 86,84%, dan pada siklus III persentase ketuntasan siswa mencapai 94,74%.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPA. Hal tersebut sesuai pendapat Nurifah (2014) bahwa penggunaan metode *scramble* dapat meningkatkan pembelajaran IPA. Begitu juga dengan pendapat Pratomo (2014) yang menyatakan bahwa multimedia dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPA karena penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dapat berjalan sesuai langkah-langkah pembelajaran, yaitu: (1) guru menyajikan materi dengan bantuan multimedia yang telah dirancang; (2) guru membagi lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya; (3) guru memberi durasi waktu; (4) siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang ditentukan dengan bantuan multimedia; (5) guru mengecek durasi waktu; (6) siswa mengumpulkan lembar jawaban; (7) guru melakukan penilaian dengan multimedia; dan (8) guru memberikan apresiasi dan rekognisi.

Penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Pasir Wetan tahun ajaran 2014/2015.

Kendala yang muncul dalam penggunaan metode *scramble* dengan multimedia dalam pembelajaran antara lain: pelaksanaan percobaan dan diskusi berjalan kurang efektif serta kurangnya percaya diri siswa dalam melakukan presentasi. Solusi dari kendala tersebut yaitu siswa diberi arahan dengan jelas dalam melakukan percobaan dan diskusi, serta siswa diberi motivasi agar percaya diri dan dibiasakan melakukan presentasi.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dicapai, peneliti memberikan saran kepada siswa agar memberikan respon secara aktif dan antusias saat pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat diterima dengan baik dan harus percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya ketika berdiskusi. Guru sebaiknya menggunakan metode *scramble* dengan multimedia pada pembelajaran IPA tentang pembentukan tanah sebagai alternatif penyampaian materi kepada siswa, karena terbukti dapat merangsang siswa menjadi aktif dan antusias dalam belajar. Selanjutnya bagi sekolah sebaiknya lebih menghimbau kepada guru untuk menambah pengetahuan tentang metode, model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurifah, T.T.N. (2014). *Penggunaan Metode Scramble dengan Media Nyata dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 2 Wonosari Kebumen Tahun Ajaran 2013/2014*. Diperoleh 5 Februari 2015, dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/3428/2392>.
- Pratomo, T. (2014). *Penggunaan Model VAK dengan Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Jombang Tahun Ajaran 2013/2014*. Diperoleh 5 Februari 2015, dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/3870/2730>.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.