

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *SCRAMBLE*
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GRAFIS PADA
PEMBELAJARAN IPS SD**

JURNAL

Oleh

**SEPTI ARIANINGSIH
Dr. H. Darsono, M. Pd.
Drs. Mugiadi, M. Pd.**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *SCRAMBLE* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GRAFIS PADA PEMBELAJARAN IPS SD
Nama Mahasiswa : SEPTI ARIANINGSIH
Nomor Pokok Mahasiswa : 0913053042
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (KIP)

Metro, Mei 2013

Septi Arianingsih
NPM 0913053042

MENGESAHKAN,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. H. Darsono, M. Pd.
NIP 195410161980031003

Drs. Mugiadi, M. Pd.
NIP 195205111972071001

Dosen Pembahas

Dra. Asmaul Khair, M. Pd
NIP 19520919 197803 2 002

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *SCRAMBLE* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GRAFIS PADA PEMBELAJARAN IPS SD NEGERI 8 METRO BARAT

Oleh

SEPTI ARIANINGSIH*)

Darsono)**

Mugiadi*)**

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan guru kelas IVB SD Negeri 8 Metro Barat permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IVB SD Negeri 8 Metro Barat melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dengan menggunakan media grafis. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik non tes dan tes. Alat pengumpul data berupa lembar panduan observasi dan soal tes formatif. Teknik analisis data berupa analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dengan menggunakan media grafis dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi siswa pada siklus I yaitu 67,25 dengan kategori baik, siklus II sebesar 71,00 dengan kategori baik dan pada siklus III sebesar 81,33 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata 49,68 dengan ketuntasan 33,3% kategori rendah, siklus II yaitu 74,15 dengan ketuntasan 66,7% kategori tinggi dan siklus III yaitu 77,91 dengan ketuntasan 83,3% kategori sangat tinggi.

Kata kunci: model *Cooperative Learning* tipe *Scramble*, media grafis, motivasi dan hasil belajar.

Keterangan

- *) Penulis (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Margorejo, Metro Selatan)
- ***) Pembimbing I (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Margorejo, Metro Selatan)
- ****) Pembimbing II (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Margorejo, Metro Selatan)

**IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL
SCRAMBLE TYPE BY USING GRAPHIC MEDIA IN HISTORY
SUBJECT OF ELEMENTARY SCHOOL**

ABSTRACT

Oleh

SEPTI ARIANINGSIH

Based on the observation and discussion with the form teacher of IV B of SDN 8 Metro Barat, the problem showed that the students' motivation and learning result in the learning process especially in history subject was low. The goal of this research was to increase the students' motivation and learning result in the history subject of IV B of SDN 8 Metro Barat through implementing cooperative learning model type scramble by using graphic media. This research was classroom action research method. Test and non test were used as the data collecting technique. Test and observation were used as the data collecting method. Qualitative and quantitative technique were used to analyze data. The research result showed that implementing cooperative learning model in scramble type by using graphic media can increase the students' motivation and learning result. The students' motivation in cycle I was 67,25 in good range, cycle II was 71,00 in good range and cycle III 81,33 in very good range. The students' learning result of the average class in cycle I was 49,68 with the completeness 33,3 % in the low range, cycle II was 74,15 with the completeness 66,7 % in high range and cycle III was 77,91 with the completeness 83,3 % in the very high range.

Keyword: cooperative learning model scramble type, graphic media, motivation and learning result.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting yang berhak diperoleh setiap individu. Dengan adanya pendidikan yang diberikan kepada setiap individu dapat berpengaruh terhadap kehidupannya. Berdasarkan undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam lingkungan hidup di masa yang akan datang (Mudyahardjo, 2006: 11). Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan.

Pada sekolah dasar terdapat lima mata pelajaran pokok, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (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 (Kurikulum 2006). Sapriya, dkk (2006: 3) menjelaskan IPS merupakan perpaduan dari pilihan konsep ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, budaya dan sebagainya yang diperuntukkan sebagai pembelajaran pada tingkat persekolahan.

Tujuan mata pelajaran IPS yaitu: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (Permendiknas No 22 Tahun 2006). Agar pembelajaran IPS dapat tercapai perlu didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif, yang diciptakan oleh guru agar siswa lebih nyaman dalam pembelajaran. Selain itu, guru harus dapat memberikan inovasi dalam pembelajarannya seperti penggunaan model-model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi.

Proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan umurnya. Menurut Piaget dalam Komalasari (2011: 20) ada 4 tahapan perkembangan kognitif: (1) tahap sensorimotor (umur 0–2 tahun) yaitu pertumbuhan anak tampak dari kegiatan motorik, (2) tahap preoperasional (umur 2–7 tahun) yaitu anak sudah mulai menggunakan simbol atau bahasa tanda, (3) tahap operasional konkret (umur 7–11 tahun) yaitu anak telah memiliki kecakapan berfikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret, (4) tahap operasional formal (umur 11–18 tahun) yaitu anak sudah mampu berfikir abstrak dan logis.

Tahap perkembangan kognitif khususnya untuk anak sekolah dasar yaitu tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak sudah dapat berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya.

Media pembelajaran memiliki banyak jenis, salah satunya yaitu media grafis. Menurut Daryanto (2010: 19) media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Sedangkan menurut Winataputra, dkk (2007: 5.14) media grafis merupakan media pandang dua dimensi yang dirancang khusus untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran.

Selain penggunaan media dalam pembelajaran, penerapan model, strategi dan metode juga dapat berpengaruh dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang menarik dan efektif yaitu model *Cooperative Learning* tipe *Scramble*. Menurut Komalasari (2011: 84) model *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan/pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban/pasangan konsep yang dimaksud. Menurut Sriudin (2011) model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* memiliki keunggulan dan kelemahan yaitu, kelebihan model pembelajaran *Scramble*: (1) memudahkan mencari jawaban, (2) mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut, (3) semua siswa terlibat, (4) kegiatan tersebut dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, (5) melatih untuk disiplin. Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Scramble*: (1) siswa kurang berfikir kritis, (2) bisa saja mencontek jawaban teman lainnya, (3) mematikan kreativitas siswa, (4) siswa tinggal menerima bahan mentah. Disamping itu, model *Cooperataive Learning* tipe *Scramble* mempunyai langkah-langkah dalam penerapannya. Menurut Hanafiah (2010: 53) langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model *Scramble*, yaitu: (1) guru membuat pertanyaan yang sesuai dengan indikator pembelajaran, (2) guru membuat jawaban yang diacak hurufnya, (3) guru menyajikan materi, (4) guru membagikan lembar kerja kepada siswa.

Berdasarkan pengamatan dan diskusi dengan guru kelas IVB SD Negeri 8 Metro Barat pada hari Kamis dan Jumat tanggal 15-16 November 2012, permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPS adalah: *pertama*, siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini, terlihat dari banyaknya siswa hanya beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran seperti memberikan pertanyaan, mengajukan pendapat dan menjawab pertanyaan dari guru. *Kedua*, guru selalu menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. *Ketiga*, penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi sehingga pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa.

Menurut Sudjana (2011: 61) keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh para siswa pada saat melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Hal ini dapat dilihat dalam hal: minat, semangat, tanggung jawab, reaksi dan rasa senang siswa. Sedangkan menurut Hanafiah (2010: 26) motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau

alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dari peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Penelusuran lebih lanjut diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS belum maksimal. Hal ini dibuktikan dari data hasil ulangan mid semester ganjil. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan yaitu 63 untuk mata pelajaran IPS, dari 24 siswa di kelas IVB SD Negeri 8 Metro Barat hanya 11 siswa yang tuntas atau 45,8%, dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 orang atau 54,2%. Suprijono (2010: 7) menjelaskan hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Sedangkan menurut Sardiman (2011: 84) hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan berhasil pula pelajaran itu. Melihat fakta-fakta yang telah dipaparkan, maka perlu diadakan perbaikan proses pembelajaran agar motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

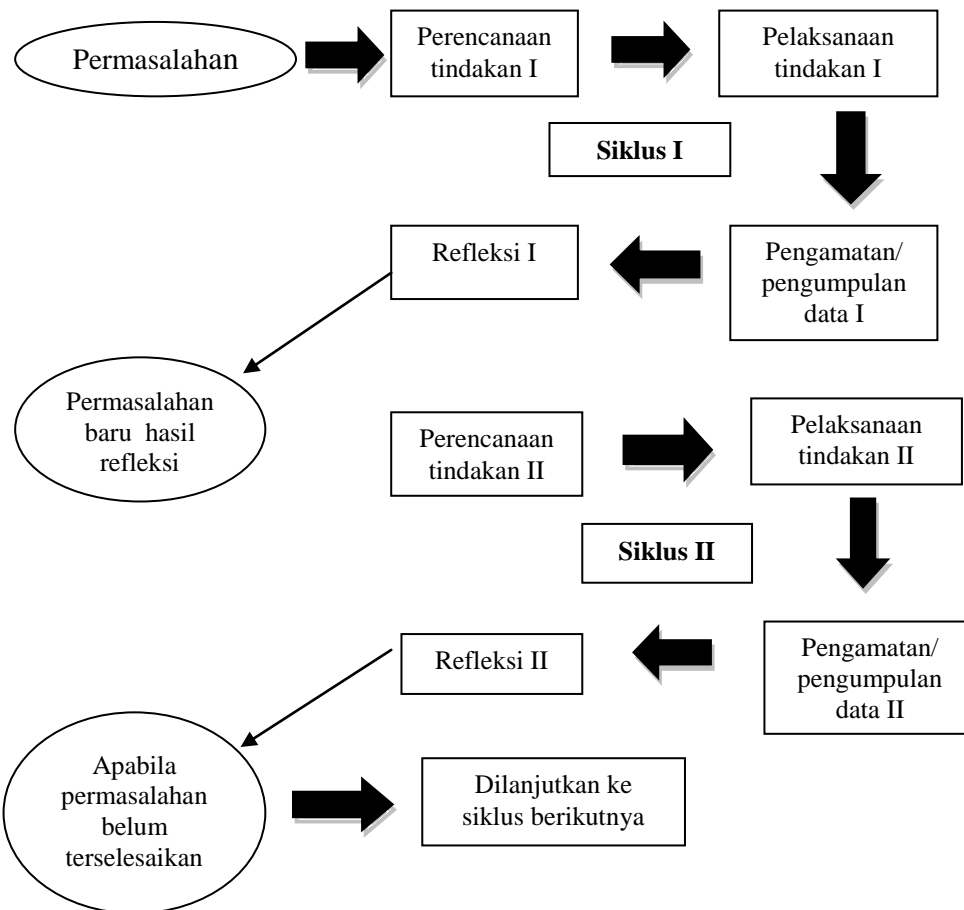
Model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang menarik bagi siswa. Selain penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble*, penggunaan media dalam pembelajaran khususnya media grafis secara tepat dapat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan penggunaan media grafis untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas IVB SD Negeri 8 Metro Barat. Adapun tujuan penelitian ini yaitu: (1) meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IVB SD Negeri 8 Metro Barat dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan penggunaan media grafis, (2) meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IVB Negeri 8 Metro Barat dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan penggunaan media grafis.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional (Suyanto dalam Muslich, 2012: 9). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IVB SD Negeri 8 Metro Barat.

Prosedur penelitian yang digunakan berbentuk siklus. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi dapat beberapa kali sampai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran IPS tercapai. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan pokok yang saling terkait dan berkesinambungan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, dkk., 2007: 16). Alur penelitian dapat dilihat pada bagan siklus berikut.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diadopsi dari Arikunto, dkk (2007: 74).

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2012/ 2013. Adapun jumlah siswa kelas IVB sebanyak 24 orang. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu teknik non tes dan tes. Alat pengumpul data berupa lembar panduan observasi dan soal tes formatif. Teknik analisis data berupa analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.

Urutan penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 6 Februari 2013 dan Senin, 11 Februari 2013 dengan materi koperasi dan kesejahteraan rakyat. Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 13 Februari 2013 dan Senin, 18 Februari 2013 dengan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Siklus III dilaksanakan pada hari Rabu, 20 Februari 2013 dan Senin, 25 Februari 2013 dengan materi masalah-masalah sosial di lingkungan setempat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

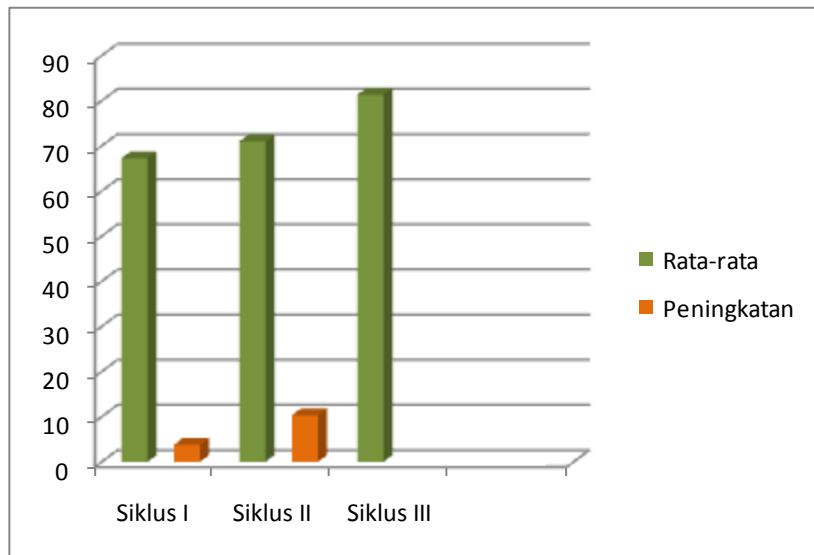
HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian motivasi siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata motivasi siswa sebesar 67,25 (baik), pada siklus II sebesar 71,00 dengan kategori baik, dan pada siklus III rata-rata perolehan nilai sebesar 81,83 dengan kategori sangat baik. Kemudian hasil penelitian kinerja guru pada siklus I dengan nilai rata-rata kinerja guru sebesar 72,85 (baik), pada siklus II sebesar 75,71 dengan kriteria

baik, dan pada siklus III rata-rata perolehan nilai sebesar 83,71 dengan kriteria sangat baik. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata kelas mencapai 49,68 persentase siswa tuntas yaitu 33,3% dengan kategori rendah dan siswa yang tidak tuntas sebesar 66,7%. Selanjutnya pada siklus II nilai rata-rata kelas mencapai 74,15 dengan persentase siswa tuntas 66,7% dengan kategori tinggi dan siswa yang tidak tuntas yaitu 33,3%. Kemudian pada siklus III nilai rata-rata kelas mencapai 77,91 dengan persentase siswa tuntas 83,3% dengan kategori sangat tinggi dan siswa yang tidak tuntas yaitu 16,7%.

Tabel 2 Rekapitulasi nilai motivasi siswa

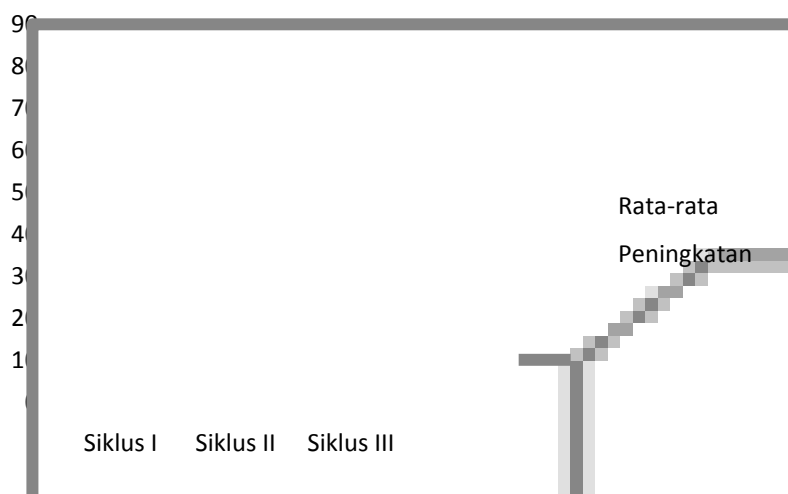
No	Keterangan	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
1.	Nilai perpertemuan	67,17	67,33	70,50	71,50	79,83	82,83
2.	Rata-rata motivasi	67,25		71,00		81,33	
3.	Peningkatan rata-rata	3,75			10,33		



Gambar 1 Diagram rekapitulasi motivasi siswa.

Tabel 3 Rekapitulasi kinerja guru dalam pembelajaran

No	Keterangan	Siklus 1		Siklus II		Siklus III	
		Pert 1	Pert 2	Per 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
1.	Nilai perpertemuan	71,42	74,28	74,85	76,57	81,14	86,28
2.	Rata-rata	72,85		75,71		83,71	
3.	Kriteria	Baik		Baik		Sangat baik	
4.	Peningkatan	2,86			8,00		



Gambar 2 Diagram rekapitulasi kinerja guru.

Tabel 4 Rekapitulasi hasil belajar siswa.

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai rata-rata	49,68	74,15	77,91
2	Peningkatan nilai rata-rata	24,47		3,76
3	Siswa tidak tuntas	66,7%	33,3%	16,7%
4	Siswa tuntas	33,3%	66,7%	83,3%
5	Kategori	Rendah	tinggi	Sangat tinggi
6	Peningkatan siswa tuntas	33,4%		16,6%

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat terlihat adanya peningkatan setiap siklusnya, baik motivasi siswa, kinerja guru dan hasil belajar. Adapun refleksi yang didapat dari siklus I yang berguna untuk memperbaiki di siklus II yaitu: (1) guru belum dapat mengondisikan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran, (2) guru belum dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal, (3) masih terdapat beberapa siswa yang enggan untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. Disamping itu, hasil belajar siswa pada siklus I masih dalam kategori rendah hanya 8 orang siswa yang tuntas dari 24 orang siswa.

Adapun saran perbaikan yang dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran di siklus II yaitu: (1) guru sebaiknya harus dapat berusaha dengan keras untuk mengondisikan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran, (2) guru sebaiknya dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal dalam proses pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam penggunaan media, (3) guru harus berusaha dengan keras agar siswa mau bertanya tentang materi yang telah dijelaskan atau yang belum dipahami. Selain itu guru harus berusaha dengan keras untuk dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sardiman (2011: 84) menjelaskan bahwa hasil

belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan berhasil pula pelajaran itu. Jadi, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Pada siklus II, dalam proses pembelajaran sudah terlihat adanya peningkatan yang cukup baik, baik dalam hal motivasi siswa, kinerja guru maupun hasil belajar siswa. Tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan hasil belajar siswa belum mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang memperoleh nilai sekurang-kurangnya 63 (KKM).

Refleksi yang diperoleh dari siklus II yang dapat digunakan untuk memperbaiki di siklus III yaitu: (1) guru sudah dapat mengondisikan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran tetapi belum maksimal, (2) guru terlihat belum dapat menguasai materi dengan baik dan mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, (3) guru masih kurang menggunakan bahasa tulis dengan baik dalam menyampaikan materi. Disamping itu, hasil belajara siswa pada siklus II masih banyak siswa yang belum tuntas dari 24 orang siswa hanya 16 orang siswa yang tuntas.

Adapun saran perbaikan yang dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran di siklus III yaitu: (1) guru harus berusaha dengan keras lagi untuk dapat mengondisikan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran, (2) guru harus berusaha dengan keras dalam penguasaan materi dan mengaitkan materi dengan pengetahuan lain secara relevan, (3) guru harus berusaha menggunakan bahasa tulis dengan baik dalam pembelajaran. Selain itu guru harus berusaha dengan keras untuk dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sardiman (2011: 85) menjelaskan adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan melahirkan prestasi yang baik.

Proses pembelajaran pada siklus III berjalan dengan sangat baik. Melalui perubahan dan upaya perbaikan guru, proses pembelajaran mendapat hasil yang sangat memuaskan karena telah memenuhi harapan yang diinginkan. Motivasi siswa semakin meningkat dan kinerja guru juga semakin meningkat. Demikian halnya dengan hasil belajar siswa yaitu mencapai 83,3% hal ini melebihi indikator keberhasilan tindakan yang diharapkan $\geq 75\%$. Dengan demikian, penelitian dapat dihentikan disiklus ketiga.

Berdasarkan data-data yang telah diuraikan diatas, diperoleh keterangan bahwa indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan telah tercapai, yaitu terjadi peningkatan motivasi siswa setiap siklusnya dan tingkat keberhasilan belajar siswa secara klasikal $\geq 75\%$. Dengan demikian, penelitian pada siswa kelas IVB SD Negeri 8 Metro Barat TP. 2012/2013 ini selesai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IVB SDN 8 Metro Barat, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan media grafis dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata motivasi klasikal siswa yaitu 67,25 (baik). Kemudian pada siklus II rata-rata motivasi siswa yaitu 71,00 (baik) dan pada siklus III rata-rata motivasi siswa yaitu 81,33 (sangat baik), (2) kinerja guru

dalam menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan penggunaan media grafis selama proses pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata kinerja guru yaitu 72,85 (baik), rata-rata kinerja guru siklus II yaitu 75,71 (baik), dan pada siklus III rata-rata kinerja guru yaitu 83,71 (Sangat baik), (3) penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dengan menggunakan media grafis dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata kelas yaitu 49,68 ketuntasan 33,3% dengan kategori rendah, siklus II yaitu 74,15 ketuntasan 66,7% dengan kategori tinggi dan siklus III yaitu 77,91 ketuntasan 83,3% dengan kategori sangat tinggi.

Dengan demikian, penerapan model *Cooperatve Learning* tipe *Scramble* dengan menggunakan media grafis dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IVB SDN 8 Metro Barat TP 2012/2013.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama. Bandung.
- Mudyahadjo, Redja. 2006. *Pengantar Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Muslich, Masnur. 2012. *Melaksanakan PTK Itu Mudah (classroom action research) Pedoman Praktis Bagi Guru Profesional*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sapriya, Tuti Istianti dan Effendi Zulkifli. 2006. *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. UPI PRESS. Bandung.
- Sriudin. 2011. *Model Pembelajaran Scramble*. [http:// www. sriudin.com /2011/07/model-pembelajaran-scramble.html](http://www.sriudin.com/2011/07/model-pembelajaran-scramble.html). Diakses pada tanggal 14 Desember 2012 @ 13.40.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Tim penyusun. 2011. *UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika. Jakarta.
- Winataputra, Udin S, dkk. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Universitas Terbuka. Jakarta.

