

**PENGARUH MODEL *SCRAMBLE* BERBANTU
MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS III TEMA 5 SUBTEMA 2
DI SDN 16 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Tri Pratami

Nomor Induk Mahasiswa 06131281621104

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA
2020**

Universitas Sriwijaya

**PENGARUH MODEL SCRAMBLE BERBANTU
MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS III TEMA 5 SUBTEMA 2
DI SDN 16 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

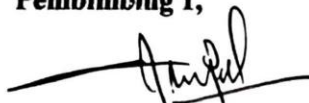
Tri Pratami

NIM: 06131281621104

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

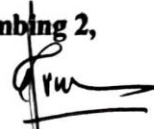
Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Drs. Marwan Pulungan M.Pd.
NIP. 195911181986031004**

Pembimbing 2,



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP. 195702081982032001**


Mengetahui:

Ketua Jurusan,



**Dr. Azizah Husin, M.Pd.
NIP. 196006111987032001**

Koordinator Program Studi,



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP. 195702081982032001**

Universitas Sriwijaya

**PENGARUH MODEL *SCRAMBLE* BERBANTU MEDIA
VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS III TEMA 5 SUBTEMA 2 DI SDN 16
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

oleh
Tri Pratami
NIM: 06131281621104
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

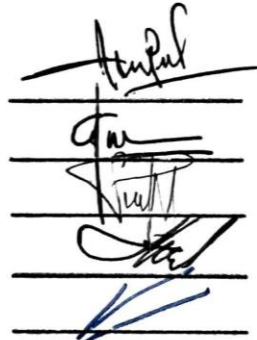
Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Kamis


Tanggal : 23 Juli 2020

TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**
- 2. Sekretaris : Dra. Nuraini Usman, M.Pd.**
- 3. Anggota : Dra. Linda Puspita, M.Pd.**
- 4. Anggota : Dra. Toybah, M.Pd.**
- 5. Anggota : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**



Indralaya, Juli 2020
Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M.Pd
NIP. 195702081982032001

Universitas Sriwijaya

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Pratami

NIM : 06131281621104

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Scramble* Berbantu Media Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema 5 Subtema 2 di SDN 16 Indralaya Utara” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



Tri Pratami

NIM 06131281621104

Universitas Sriwijaya

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Scramble* Berbantu Media Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema 5 Subtema 2 di SDN 16 Indralaya Utara”. Disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. dan Dra. Nuraini Usman, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A, Ph.D., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan, Dra Nuraini Usman, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Dra. Linda Puspita, M.Pd., Dra. Toybah, M.Pd., dan Dr.Siti Dewi Maharani, M.Pd., sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh keluarga, terutama kedua orang tua dan saudara yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti proses pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Juli 2020

Penulis,



Tri Pratami

NIM 06131281621104

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Belajar.....	5
2.1.1 Pengertian Belajar	5
2.1.2 Pengertian Hasil Belajar.....	5
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif.....	6
2.3 Model Pembelajaran Kooperative Tipe <i>Scramble</i>	7
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperative Tipe <i>Scramble</i>	7
2.3.2 Bentuk-bentuk Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	7
2.3.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	9
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	11
2.3.5 Bentuk Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	13
2.4 Media Pembelajaran	13

2.4.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.4.2	Manfaat Media Pembelajaran	14
2.4.3	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	15
2.4.4	Video Sebagai Media Pembelajaran	16
2.4.5	Kelebihan dan Kekurangan Media Video	16
2.4.6	Bentuk-bentuk Media Video	17
2.5	Pembelajaran Tematik	19
2.5.1	Pengertian Pembelajaran Tematik.....	19
2.5.2	Pemetaan Kompetensi Dasar Subtema Perubahan Cuaca.....	20
2.6	Kerangka Berfikir	21
2.7	Penelitian yang Relevan	22
2.8	Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		24
3.1	Jenis Penelitian	24
3.2	Variabel Penelitian	24
3.3	Definisi Operasional Variabel	25
3.3.1	Pengaruh.....	25
3.3.2	Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	25
3.3.3	Berbantu Media Video	25
3.3.4	Hasil Belajar.....	26
3.4	Populasi dan Sampel.....	26
3.4.1	Populasi.....	26
3.4.2	Sampel.....	27
3.5	Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
3.6	Prosedur Penelitian	28
3.7	Teknik Pengumpulan Data	29
3.7.1	Tes	29
3.7.2	Non-Tes (Observasi)	30
3.8	Teknik Analisis Uji Coba Instrumen Penelitian	33
3.8.1	Uji Validitas	33
3.8.2	Uji Reliabilitas	34

3.8.3 Uji Tingkat Kesukaran	35
3.9 Teknik Analisis Data	36
3.9.1 Uji Normalitas	36
3.9.2 Uji Hipotesis	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Hasil Penelitian	40
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	41
4.1.1.1 <i>Pretest</i>	41
4.1.1.2 Deskripsi Perlakuan 1	43
4.1.1.3 Deskripsi Perlakuan 2	50
4.1.1.4 Deskripsi Perlakuan 3	55
4.1.1.5 Deskripsi Perlakuan 4	59
4.1.1.6 Deskripsi Perlakuan 5	63
4.1.1.7 Deskripsi Perlakuan 6	68
4.1.1.8 <i>Posttest</i>	71
4.1.1.9 Observasi	74
4.1.2 Deskripsi Data Penelitian	77
4.1.2.1 Pengujian Instrumen Penelitian	77
4.1.2.2 Deskripsi Data Tes	78
4.1.2.3 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	78
4.1.2.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	81
4.1.2.5 Uji Hipotesis	84
4.2 Pembahasan	86
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	92
5.1 Simpulan	92
5.2 Saran	92
DAFTAR RUJUKAN	94
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Contoh Model <i>Scramble</i>	13
Tabel 2. Desain Penelitian <i>Pretest-Posttest</i>	24
Tabel 3. Populasi Peserta Didik Kelas III SDN 16 Indralaya Utara	26
Tabel 4. Rubrik Observasi Sikap Peserta Didik Selama Penerapan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> Berbantu Media Video	30
Tabel 5. Lembar Observasi Sikap Peserta Didik	31
Tabel 6. Rubrik Observasi Keterampilan Peserta Didik Selama Penerapan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> Berbantu Media Video	31
Tabel 7. Lembar Observasi Keterampilan Peserta Didik.....	32
Tabel 8. Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas Soal.....	33
Tabel 9. Kriteria Reliabilitas	34
Tabel 10. Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	36
Tabel 11. Rincian Pelaksanaan Penelitian	41
Tabel 12. Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas III B SDN 16 Indralaya Utara.....	42
Tabel 13. Nilai <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas III B SDN 16 Indralaya Utara.....	73
Tabel 14. Observasi Sikap Peserta Didik.....	76
Tabel 15. Observasi Keterampilan Peserta Didik	79
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	80
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	82
Tabel 18. Hasil Uji Normalitas (Kemiringan Kurva).....	83
Tabel 19. Perhitungan Jumlah Kuadrat Deviasi.....	84
Tabel 20. Daftar Nilai Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas III B SDN 16 Indralaya Utara	86
Tabel 21. Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	87
Tabel 22. Hasil Uji Hipotesis Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Video Pembelajaran Cuaca	17
Gambar 2. Video Pembelajaran Kerjasama Membersihkan Kelas	17
Gambar 3. Video Pembelajaran Materi Pecahan	18
Gambar 4. Video Pembelajaran Pengaruh Cuaca Pada Manusia.....	18
Gambar 5. Video Pembelajaran Manfaat Kerjasama.....	18
Gambar 6. Video Pembelajaran Kegiatan Manusia Pada Musim Hujan dan Kemarau	19
Gambar 7. Pemetaan Kompetensi Dasar.....	20
Gambar 8. Alur kerangka berfikir.....	21
Gambar 9. Peserta Didik Mengerjakan <i>Pretest</i>	42
Gambar 10. Peneliti Memeriksa Kerapihan dan Kesiapan Peserta Didik.....	44
Gambar 11. Peneliti membagi peserta didik menjadi 4 kelompok	45
Gambar 12. Peneliti menampilkan video materi cuaca.....	45
Gambar 13. Peneliti Menuliskan Informasi Berdasarkan Video	46
Gambar 14. Peneliti Menjelaskan Cara Mengerjakan LKPD Pembelajaran 1	47
Gambar 15. Peserta Didik Berdiskusi Mengerjakan LKPD Pembelajaran 1	47
Gambar 16. Peserta Didik Berdiskusi Materi Pecahan	48
Gambar 17. Peserta Didik Menari Burung Ketilang.....	49
Gambar 18. Peserta Didik Memeriksa Kerapihan dan Kesiapan Peserta Didik Sebelum Masuk Kelas Pada Pertemuan ke 2	50
Gambar 19. Peneliti Menayangkan Video Materi Kerjasama	51
Gambar 20. Peneliti Melakukan Tanya Jawab dengan Peserta Didik Berdasarkan Video yang Telah Ditampilkan	53
Gambar 21. Peserta Didik Berdiskusi Mengerjakan LKPD Pembelajaran ke 2..	53
Gambar 22. Peserta Didik Dan Peneliti Membahas Jawaban Dari LKPD Pembelajaran ke 2	54
Gambar 23. Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi Pembelajaran 2	55
Gambar 24. Peneliti Menayangkan Video Materi Pecahan	56
Gambar 25. Peneliti Menjelaskan Materi Pecahan	57

Gambar 26. Peserta Didik Berdiskusi Mengerjakan LKPD dengan Menggunakan Model <i>Scramble</i> pada Pembelajaran ke 3	58
Gambar 27. Peserta Didik dan Peneliti Membahas Hasil Kerja Kelompok yang Menggunakan Model <i>Scramble</i> Pada Pembelajaran ke 3	59
Gambar 28. Peserta Didik Menari Burung Ketilang	59
Gambar 29. Peserta Didik Antusias dalam Kegiatan Apersepsi	61
Gambar 30. Peneliti Menayangkan Video Pengaruh Cuaca Pada Manusia.....	61
Gambar 31. Peserta didik mengerjakan LKPD Dengan Menggunakan Model <i>Scramble</i> Pada Pembelajaran ke 4.....	62
Gambar 32. Peneliti Membahas Hasil Kerja Peserta Didik Pada Pembelajaran ke 4	63
Gambar 33. Peneliti Menayangkan Video Materi Manfaat Kerjasama	65
Gambar 34. Antusias Peserta Didik Untuk Menyampaikan Informasi Berdasarkan Video	65
Gambar 35. Peneliti Menjelaskan Materi Manfaat Kerjasama	66
Gambar 36. Peserta didik mengerjakan LKPD Dengan Menggunakan Model <i>Scramble</i> Pada Pembelajaran ke 5.....	66
Gambar 37. Peneliti Menjelaskan Cara Mengerjakan LKPD Di Depan Kelas Bersama Kelompok	67
Gambar 38. Peserta didik dan peneliti membahas LKPD yang Menggunakan Model <i>Scramble</i>	67
Gambar 39. Peneliti Menayangkan Video Materi Kegiatan Manusia Pada Musim Kemarau dan Musim Hujan	69
Gambar 40. Peneliti Menjelaskan Materi Berdasarkan Video.....	69
Gambar 41. Peserta Didik Menempel Jawaban LKPD.....	70
Gambar 42. Peneliti Membagikan Soal Evaluasi Pembelajaran 6.....	71
Gambar 43. Peserta Didik Mengerjakan <i>Posttest</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1. Usul Judul.....</i>	98
<i>Lampiran 2. Permohonan Penelitian dari FKIP UNSRI ke Diknas.....</i>	99
<i>Lampiran 3. Izin Penelitian dari Diknas</i>	100
<i>Lampiran 4. SK Pembimbing Skripsi</i>	101
<i>Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi dengan Dosen Ahli.</i>	103
<i>Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi ke SD.....</i>	104
<i>Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian</i>	105
<i>Lampiran 8. Perangkat Pembelajaran</i>	106
<i>Lampiran 9. LKPD Peserta Didik dengan Menggunakan Model Scramble</i>	128
<i>Lampiran 10. Kisi-kisi Soal Uji Instrumen Validitas</i>	152
<i>Lampiran 11. Soal Instrumen Validasi</i>	174
<i>Lampiran 12. Lembar Observasi Sikap (Afektif) Peserta Didik</i>	182
<i>Lampiran 13. Lembar Observasi Keterampilan (Psikomotor) Peserta Didik</i>	188
<i>Lampiran 14. Analisis Uji Validasi</i>	194
<i>Lampiran 15. Analisis Uji Reliabilitas.....</i>	217
<i>Lampiran 16. Uji Taraf Kesukaran Item Soal.....</i>	219
<i>Lampiran 17. Tabel Rekapitulasi Uji Coba Instrumen</i>	224
<i>Lampiran 18. Data Hasil Pretest Peserta Didik.....</i>	226
<i>Lampiran 19. Data Hasil Posttest Peserta Didik.....</i>	227
<i>Lampiran 20. Daftar Nilai Perbandingan Pretest dan Posttest Peserta Didik</i>	228
<i>Lampiran 21. Hasil Pretest Peserta Didik.....</i>	229
<i>Lampiran 22. Hasil Posttest Peserta Didik</i>	235
<i>Lampiran 23. Izin Penjilidan Skripsi</i>	242

**PENGARUH MODEL *SCRAMBLE* BERBANTU MEDIA VIDEO
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III TEMA 5
SUBTEMA 2 DI SDN 16 INDRALAYA UTARA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model *scramble* berbantu media video terhadap hasil belajar peserta didik kelas III tema 5 subtema 2 di SDN 16 Indralaya Utara. Metode penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas III B yang berjumlah 21 peserta didik yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan non tes (observasi). Dari hasil perhitungan, didapatkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 56,54 dan didapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,04. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan rumus *t-test* didapatkan $t_{hitung} = 16,54$ dan $t_{tabel} = 2,080$ dengan taraf signifikan 5% . Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk taraf signifikan 5% ($16,54 > 2,086$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan adanya pengaruh dari diterapkannya model *scramble* berbantu media video terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SDN tema 5 subtema 2 di SDN 16 Indralaya Utara.

Kata-kata kunci: Model *Scramble*, Media Video, Hasil Belajar.

Skripsi Mahasiswa PGSD FKIP UNSRI 2020

Nama : Tri Pratami

NIM : 06131281621104

Pembimbing : 1. Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

2. Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

**THE INFLUENCE OF VIDEO MEDIA-BASED SCRAMBLE MODEL
ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS III THEME 5
SUBTEMA 2 IN SDN 16 NORTH INDRALAYA**

ABSTRACT

This study aims to describe the effect of the video media-assisted scramble model on the learning outcomes of class III students in theme 5 sub-theme 2 at SDN 16 Indralaya Utara. This research method uses Pre-Experimental Design with the type of One Group *Pretest-Posttest* Design. The sample in this study was class III B, amounting to 21 students consisting of 10 men and 11 women. Data collection techniques used were test and non-test (observation). From the calculation, the average *pretest* value was 56.54 and the average *posttest* score was 79.04. Based on hypothesis testing using the t-test formula, it is obtained $t_{count} = 16.54$ and $t_{table} = 2.080$ with a significant level of 5%. Because $t_{count} > t_{table}$ for significance level of 5% ($16.54 > 2.086$) then H_0 was rejected and H_a was accepted, this shows the influence of the implementation of the video media-assisted scramble model on the learning outcomes of students in class III SDN theme 5 subtheme 2 at SDN 16 North Indralaya.

Keywords: Scramble Model, Video Media, Learning Outcomes.

Skripsi Mahasiswa PGSD FKIP UNSRI 2020

Nama : Tri Pratami

NIM : 06131281621104

Pembimbing : 1. Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

2. Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu (Sudjana dikutip Ruhimat, dkk., 2013: 127). Belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor (Djamarah dikutip Mawarti, 2016). Dengan demikian, belajar di sekolah dapat dilakukan dengan cara berinteraksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar inilah yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur tercapai tidaknya tujuan pembelajaran.

Pada kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran diajarkan secara tematik. Menurut Daryanto (2014: 3), pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema yang mengaitkan beberapa muatan pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Kurikulum 2013 khususnya di kelas rendah terdapat delapan tema, terbagi menjadi empat tema yang diajarkan di semester ganjil dan empat lainnya diajarkan di semester genap. Didalam satu tema terdapat beberapa subtema yang mencakup beberapa muatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan tema 5 (Cuaca) pada subtema 2 (perubahan cuaca). Di dalam proses pembelajaran, perlunya ketepatan dalam memilih dan memadukan model pembelajaran dengan media terhadap materi yang disampaikan agar proses pembelajaran lebih menarik, bermakna serta menyenangkan bagi peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran serta dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *kooperative tipe scramble*. Model *scramble* merupakan model pembelajaran dalam bentuk permainan acak kata, kalimat atau paragraf yang dilakukan secara

berkelompok dan memiliki tujuan untuk membantu peserta didik menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dalam pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, berfikir kritis dalam menyelesaikan soal dan mampu bekerjasama dalam kelompok (Shoimin, 2014: 167). Model pembelajaran *scramble* dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan penekanan berupa latihan soal yang dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain.

Model pembelajaran dapat lebih efektif apabila dalam proses pembelajaran dibantu atau didukung dengan media pembelajaran yang tepat. Media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berupa video. Media video termasuk kedalam jenis media audio-visual, media audio-visual merupakan sebuah media yang menggabungkan antara penggunaan indra penglihatan dan indra pendengaran (Fadlillah, 2017: 200). Berdasarkan penelitian sebelumnya dengan menggunakan model *scramble* pernah dilakukan oleh Mia Khairunnisa Kurniawati pada tahun 2017 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III”. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III MI Al-Hidayah Lestari Lebak Bulus Jakarta Selatan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional atau tanpa menggunakan model *scramble* berbantuan media video.

Penggunaan model *scramble* berbantuan media video diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang dapat melibatkan peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, perlu dilakukannya penelitian mengenai model *scramble* berbantuan media video di tingkat sekolah dasar kelas III SDN 16 Indralaya Utara pada Tema Cuaca Subtema Perubahan Cuaca.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Scramble* Berbantu Media Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema 5 Subtema 2 di SDN 16 Indralaya Utara”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model *scramble* berbantu media video berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas III tema 5 subtema 2 di SDN 16 Indralaya Utara?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *scramble* berbantu media video terhadap hasil belajar peserta didik kelas III tema 5 subtema 2 di SDN 16 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah referensi pilihan dalam penggunaan model pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan informasi dan menambah wawasan, baik bagi guru maupun calon guru tentang model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media video untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik, guru, sekolah dan peneliti.

- a) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dengan menggunakan model *scramble* berbantu media video, yaitu belajar sambil bermain, meningkatkan keaktifan, dapat bekerjasama dalam team dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

- b) Bagi guru, diharapkan dapat membantu guru dalam memilih model pembelajaran untuk mengajar di kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar tercipta pembelajaran yang efektif, menarik dan berkesan bagi peserta didik.
- c) Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik bagi sekolah dalam hal proses pembelajaran di sekolah.
- d) Bagi peneliti, dapat membantu peneliti menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran *scramble* berbantu media video dan menjadi bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang dapat menciptakan suasana kelas dalam proses pembelajaran yang efektif, menarik dan berkesan bagi peserta didik yang akan diajarkannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, Md., Dibia, Kt., & Suartama, Kd. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media *Flip Chart* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2 (1).
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariyanto, Metta. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*. 3 (1): 134-140.
- Artini, A. A., Sujana, I.W., & Wiyasa, I. K. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Gugus Kapten Kompiang Sujana. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesh*. 2 (1): 1-11.
- Asnaria. (2017). Pengaruh Media *Flipchart* Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sd Negeri 01 Banyuasin III. *Skripsi*. Indralaya: FKIP Universitas Sriwijaya.
- Astuti, N. M., Sumantri, Made., & Sudarma, I. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Kecamatan Buleleng. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*. 5 (2): 1-11.
- Daryanto (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hanafiah, Nanang. & Suhana, Cucu. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Haryono (2013). *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Herhyanto & Hamid, (2012). *Statistika Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- <https://kbbi.web.id/pengaruh.html>. Diakses pada 27 September 2019.
- <https://youtu.be/-qcSy5dl5Vc>. Diakses pada 15 November 2019.

- Indriani, Fitri. (2015). Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 Pada Pengajaran Micro Di Pgsd Uad Yogyakarta. *Profesi Pendidikan Dasar*. 2 (2): 87-94.
- Jihad, Aris. & Haris, Abdul. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multipressindo.
- Johari, Andriana., Hasan Syamsuri., & Rakhman, Maman. (2014). Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*. 1 (1): 8-15.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2018 Tema 5 Cuaca*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawati, M. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Vidio Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III. *Skripsi*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah.
- Liyana. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media *Flip Chart* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Aksara Lampung Kelas V Min 9 Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung: FTK UIN Raden Intan Lampung.
- Mawarti, Dwi. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Script* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V C Sd Negeri 2 Branti Raya Lampung Selatan. *Skripsi*. Lampung: FKIP UNILA.
- Mediatati, Nani., & Suryaningsih, Istiana. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Course Review Horay Dengan Media Flipchart Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 1 (2): 113-121.
- MKDP, T.P. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran/Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahmawati, Desi., Wahyuni, Sri., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Gerak Benda Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 6 (4): 326-332.
- Rahmayanti, Laily. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *JPGSD*. 06 (04): 429-439.

- Ruhimat, Toto (2013). *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saridewi, N. M. P., & Kusmariyatni, N. N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas. *Journal Of Education Actin Research*. 1 (3): 230-239.
- Slameto (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanti, Budi. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. 3 (1): 42-47.
- Pratiwi, D. E. & Mulyani. (2013). Penerapan Media Papan Balik (Flipchart) Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*. 1 (2): 1-10.