

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP MELALUI METODE SCRAMBLE

Mukhamad Alip Wahyudin

Alip.wahyudin74@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui: (1) upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS menggunakan metode *Scramble* pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Poncowarno, Kebumen; dan (2) peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS menggunakan metode *Scramble* di kelas VII B SMP Negeri 1 Poncowarno, Kebumen. Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) model Kemmis & Taggart yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, refleksi. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Poncowarno, Kebumen yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif model Miles & Huberman untuk menganalisis data kualitatif dari observasi sedangkan data kuantitatif dari angket dan tes dianalisis dengan statistik diskriptif khususnya tendensi sentral. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *pertama*: upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS dengan metode *scramble* dilakukan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (a) menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran, (b) membagikan lembar kerja yang di dalamnya sudah berisi *scramble*, (c) menampilkan slide yang berisi pertanyaan, (d) siswa menjawab pertanyaan, (e) mengoreksi jawaban antar teman sebangku, dan (f) memberikan penilaian dan memberikan reward kepada siswa yang memperoleh skor paling tinggi. *Kedua*: penggunaan metode *Scramble* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Peningkatan motivasi dari pra siklus sebesar 76,49% meningkat pada siklus I sebesar 83,04% dan menjadi 91,16% pada siklus II. Hasil belajar juga mengalami peningkatan dari pra Siklus rata-rata 68,90 dengan ketuntasan sebesar 35%, meningkat menjadi 86,90 dengan ketuntasan mencapai 89,29% pada siklus I dan 83,60 dengan ketuntasan 85,71% .

Kata kunci: *metode scramble, motivasi dan hasil belajar IPS*

Abstract

The research aimed to know: (1) effort to improve the motivation and learning result of IPS using scramble method on the students of degree VII B SMP Negeri 1 Poncowarno, Kebumen; and (2) improvement of motivation and learning result of IPS using Scramble method in class VII B SMP Negeri 1 Poncowarno, Kebumen. The research used classroom action research method of Kemmis & Taggart model consisting of planning, implementation and observation stage, reflection. Research subjects are students of class VII B SMP Negeri 1 Poncowarno, Kebumen numbering 28 students. Data collection techniques used are: observation, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis technique used is qualitative analysis of Miles & Huberman model to analyze the leather data from observation while quantitative data from questionnaire and test are analyzed with descriptive statistic especially central tendency. The result of the research shows that firstly: the effort to improve the motivation and learning result of IPS with sramble method is done with the following learning steps: (a) explain the purpose and the learning material; (b) to share the worksheet in which already contains the scramble, (c) (D) the student answers the questions, (e) corrects the answers among the friends, and (f) gives the ratings and rewards the students who scored the highest. Second: the use of Scramble method can improve motivation and learning outcomes. Increased motivation from pre cycle by 76,49% increase in cycle I equal to 83,04% and become 91,16% in cycle II. Learning outcomes also experienced an increase from pre cycle average of 68.90 with completeness of 35%, increased to 86.90 with completeness reached 89.29% in cycle I and 83.60 with completeness 85.71%.

Keyword: scramble method, motivation, learning outcome

Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam upaya meningkatkan kesejahteraan, kemajuan, dan kualitas hidup bangsa. Pengalaman negara-negara tetangga: Korea Selatan, Jepang, Singapura, Hongkong, dan Malaysia menunjukkan bahwa

kemajuan signifikan dalam seluruh bidang kehidupan yang dicapainya didorong oleh kemajuan di bidang pendidikan. Pendidikan menyentuh seluruh dimensi kehidupan manusia baik intelektual, emosional, serta moral. Pengembangan manusia seutuhnya sebagaimana menjadi tujuan pembangunan nasional Indonesia, lebih mengutamakan terbentuknya kepribadian yang mandiri dan kreatif yang disertai dengan tanggung jawab moral dan sosial yang tinggi. Perkembangan kehidupan yang semakin kompleks terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut sebuah paradigma baru pendidikan yang menekankan pengembangan manusia yang dapat beradaptasi terhadap perubahan, kreatif serta dapat memecahkan permasalahan kehidupan yang semakin kompleks secara mandiri.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sebuah mata pelajaran di sekolah dasar dan menengah yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar menjadi warga negara serta warga masyarakat yang baik. Numan Sumatri (2001: 74) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lainnya yang didalamnya memuat masalah-masalah sosial terkait, dan kemudian diorganisasikan atau disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah. Selain itu dengan pelajaran IPS, diharapkan siswa mampu mengembangkan sikapnya untuk lebih memiliki kepekaan terhadap masalah sosial yang sedang terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPS diharapkan mampu memberikan pencerahan kepada siswa pada kehidupan sosial dan kemasyarakatan.

Tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah-laku peserta didik sebagai warga negara dan menguasai: pengetahuan (*knowledge*), sikap dan nilai (*attitudes and value*), dan ketrampilan

(*skill*) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta memiliki kemampuan dalam mengambil keputusan serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan sehingga tumbuh menjadi warga negara yang baik (Sapriya, 2014: 12). Dalam konteks tersebut guru memiliki peran penting dalam membimbing serta menjadi fasilitator bagi siswa sehingga dapat tumbuh dan berkembang menjadi makhluk sosial yang kritis serta peka terhadap isu-isu kemanusiaan. Mulyasa (Deni Koeswara & Halimah, 2008: 101) menyatakan bahwa pentingnya upaya pengembangan aktifitas, kreativitas, dan motivasi siswa di dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar. Oleh karena itu guru harus mampu mengkreasi berbagai cara agar motivasi siswa dapat muncul dan berkembang dengan baik. Akan tetapi dalam kenyataannya selama proses pembelajaran masih terdapat permasalahan yang berhubungan dengan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Siswa mempunyai persepsi negatif tentang IPS dimana mata pelajaran tersebut dianggap tidak penting, membosankan, isinya hafalan, dan lain-lain. Stigma tersebut disebabkan oleh kurangnya keseriusan guru dalam merancang, mendesain, serta membelajarkan IPS. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman semakin menambah suramnya pembelajaran IPS di sekolah. Pengajaran IPS belum banyak yang menggunakan metode dan media yang mampu mengaktifkan afektif, psikomotorik, dan kognitif secara sinergis. Padahal penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa untuk berfikir aktif dan kritis disebabkan materi IPS sendiri

berkaitan dengan aktivitas sosial, lingkungan, serta kehidupan manusia.

Motivasi belajar siswa di kelas VII B SMP Negeri 1 Poncowarno masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari kurangnya semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketika guru mencoba untuk bertanya tentang materi yang sedang diajarkan, siswa cenderung diam dan tidak memberikan respons yang memadai. Kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dimana rata-rata ulangan harian pada semester gasal tahun ajaran 2017/2018 hanya 7,2. Sementara itu nilai ujian tengah semester hanya 59, jauh di bawah KKM yang ditetapkan sebesar 75 (dokumen pendidikan kelas 7B).

Salah satu usaha untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi. Salah satu metode pembelajaran yang dipilih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu metode *scramble* atau biasa disebut metode acak kata seperti yang biasa ditampilkan dalam acara-acara di televisi. Dengan metode tersebut diharapkan motivasi belajar siswa semakin meningkat karena metode *scramble* menawarkan suasana pembelajaran aktif yang menarik.

Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu aspek penting yang mempunyai korelasi positif terhadap hasil belajar siswa. Mohammad Asrori (2009: 183) mengungkapkan bahwa motivasi memiliki dua makna yaitu: 1) dorongan yang timbul pada diri seseorang, secara disadari atau tidak disadari untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu; 2) usaha-usaha yang

dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar.

Sardiman (2014: 20) mengungkapkan belajar itu merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai. Mohammad Asrori (2009:184) menyebutkan sejumlah indikator untuk mengetahui siswa yang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran, di antaranya adalah memiliki gairah yang tinggi, penuh semangat, memiliki rasa penasaran, mampu jalan sendiri, memiliki rasa percaya diri, memiliki konsentrasi, kesulitan dianggap tantangan, memiliki kesabaran.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa harus ada upaya serius dari guru untuk mengembangkannya. Lumsden (Muhammad Asrori, 2009: 185) menyatakan bahwa pada dasarnya motivasi perlu dikembangkan untuk membantu siswa dalam menganalisis hubungan antara materi yang dipelajari dengan keadaan dirinya sebagai individu. Guru dapat menggunakan pendekatan-pendekatan yang imajinatif sehingga kegiatan pembelajaran dapat semakin menarik, membangkitkan gairah dan efektif. Belajar mengajar menyenangkan *learning is fun* dapat meningkatkan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas.

Menurut Mulyasa (Deni Koswara, 2008: 103) menjelaskan cara untuk membangkitkan motivasi belajar siswa yakni :

- 1) siswa akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajarinya menarik dan berguna bagi dirinya.
- 2) tujuan pembelajaran harus disusun secara jelas dan diinformasikan kepada siswa sehingga mengetahui tujuan belajar yang hendak dicapai.
- 3) siswa diberitahu tentang hasil belajarnya.
- 4) pemberian pujian dan hadiah.
- 5) manfaatkan sikap-sikap, cita-cita dan rasa ingin tahu siswa
- 6) usahakan untuk memperhatikan perbedaan individual siswa.
- 7) usahakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan jalan memperhatikan kondisi fisik, rasa aman, menunjukkan bahwa guru peduli, mengatur pengalaman belajar sedemikian rupa sehingga anak memperoleh kepuasan dan penghargaan, serta mengarahkan pengalaman belajar kearah keberhasilan, sehingga mencapai prestasi dan mempunyai kepercayaan diri.

Hasil belajar IPS

Belajar adalah proses dan usaha yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk merubah perilaku dalam dirinya yang bersifat permanen. Dalam proses belajar yang dilaksanakannya, guru akan menetapkan berbagai macam tujuan pembelajaran sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Tetapi untuk dapat memperoleh hasil yang optimal, proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi dengan baik. Belajar sebagai suatu proses aktivitas selalu dihadapkan pada faktor-faktor yang mempengaruhinya. Nana Sudjana (1989: 38-40) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang

datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Langkah perencanaan penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran mencakup rencana penilaian proses pembelajaran dan rencana penilaian hasil belajar peserta didik. Rencana penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan rencana penilaian yang akan dilakukan oleh guru untuk memantau proses kemajuan perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki dan kemampuan yang diharapkan secara berkesinambungan. Bloom (1955) menyebutkan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor.

Metode Pembelajaran *Scramble*

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. Metode *scramble* merupakan metode pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal. Soeparno (Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2006) menyatakan bahwa metode *scramble* adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara mengembirakan.

Hamzah B. Uno & Nurdin Mohammad (2013:93-94) menjelaskan bahwa metode *scramble* merupakan metode di mana guru membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi kemudian membuat jawaban yang diacak hurufnya dalam sebuah kertas. Miftahul Huda (2013: 303-304) mengungkapkan metode *scramble* yaitu sebuah metode pembelajaran di mana siswa harus menyeimbangkan kinerja otak kanan dan kiri untuk menjawab soal yang jawabannya sudah diberikan dalam bentuk acak. kunci utama dari penerapan metode ini adalah melatih ketepatan dan kecepatan berfikir siswa dalam menjawab soal dengan metode pembelajaran pembelajaran berbasis permainan (Raisatun Nisak, 2012: 154). Metode *scramble* merupakan metode yang digunakan dalam pembelajaran aktif di mana siswa ikut berpartisipasi dalam mengerjakan soal dengan jawaban yang sudah tersedia dalam bentuk acak. Siswa akan menjawab dengan cara mengurutkan huruf acak tersebut untuk menjadi sebuah jawaban yang benar.

Sintak pembelajaran *scramble* bisa dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Miftahul Huda (2013: 304-305) yakni: (1) Guru menyajikan materi mengenai topik pembelajaran, (2) setelah selesai menjelaskan materi, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya. Guru memberi jangka waktu tertentu untuk mengerjakan soal tersebut. (3) siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru, (4) jika waktu pekerjaan sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawab kepada guru, (5) guru melakukan penilaian secara langsung (6) guru memberi apresiasi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 90) menyatakan bahwa metode pembelajaran *scramble* memiliki kelebihan terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan untuk mengingat dan memahami konsep-konsep abstrak dalam bidang ilmu sosial. Konsep belajar sambil bermain dapat memaksimalkan peran ingatannya disebabkan oleh suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kelebihan lainnya adalah setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama, sehingga harus membagi tugas dan tanggung jawab. Metode pembelajaran *scramble* juga menumbuhkan keaktifan siswa karena setiap siswa akan mempertanggungjawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompok.

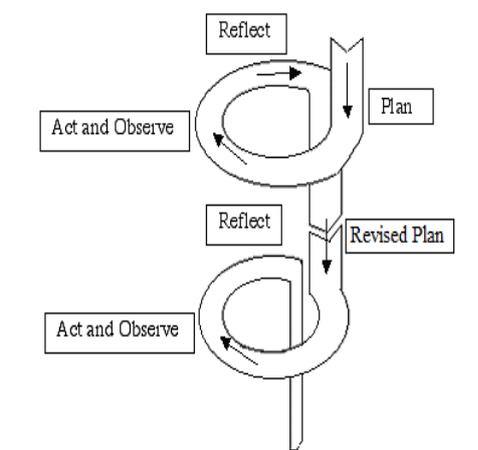
Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipergunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Kemmis & Taggart (1988: 5) menyatakan bahwa *action research is a form of collective self-reflective enquiry by participants in social situation in order to improve the rationality and justice of their own social or educational practices, as well as their understanding of these practices and situations in which these practices are carried out.*

Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk tindakan terkendali yang dilakukan guru maupun kolaboratif dengan pihak lain, untuk mengatasi permasalahan riil yang ada dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk itu guru harus segera mencari solusi agar permasalahan dalam pembelajaran dapat segera teratasi. Penelitian tindakan kelas juga mengutamakan perbaikan kualitas pendidikan dengan melakukan inovasi-inovasi pembelajaran baik

dalam model ataupun metodenya. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan mengacu pada *classroom action research* model Kemmis & Taggart (1988) dengan tiga langkah kegiatan yaitu: *planning, acting & observing dan reflecting*. Bagan kegiatan penelitian digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Bagan Kegiatan PTK Mode Kemmis & Taggart



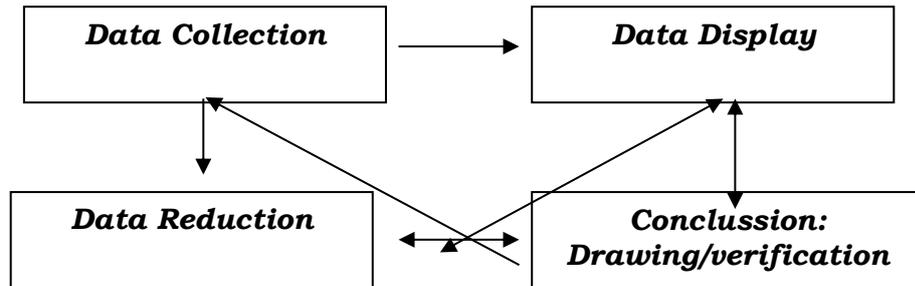
Sumber: Kemmis & Taggart (1988)

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Poncowarno, Kebumen, Jawa Tengah. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII B tahun pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari 28 orang siswa dengan rincian 16 siswa perempuan serta 12 siswa laki-laki. Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan pertimbangan bahwa masalah yang telah dirumuskan muncul di kelas VII B. Pemberian tindakan dilakukan dalam dua siklus, siklus pertama dilaksanakan pada tanggal minggu kedua Maret 2017 dengan dua kali pertemuan, sedangkan siklus kedua dengan dua kali pertemuan juga dilaksanakan pada minggu keempat Maret dan awal April 2017.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan yaitu: wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang dipergunakan adalah teknik analisis data kualitatif model Miles & Huberman yang terdiri dari tiga kegiatan

yaitu: *data reduction*, *data display*, dan *conclusion* untuk data kualitatif, sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan statistik diskriptif yaitu analisis tendensi sentral.

Gambar 2. Desain analisis data interaktif Model Miles & Huberman



Sumber: Sugiyono(2008)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran pada Siklus I dilaksanakan pada 2 kali pertemuan yaitu hari Rabu tanggal 15 Maret 2017 dan hari Sabtu pada tanggal 18 Maret 2017 dengan materi: pengertian produksi, tujuan dan contoh-contohnya. Peneliti dibantu observer menyiapkan RPP, setting kelas, mempersiapkan angket, lembar observasi motivasi siswa, pedoman wawancara, lembar observasi pembelajaran, serta soal evaluasi belajar. Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Guru menyajikan materi mengenai topik pembelajaran yaitu tentang produksi;
- 2) Guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya.
- 3) siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru,
- 4) jika waktu pekerjaan sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawab kepada guru,
- 5) guru melakukan penilaian secara langsung

- 6) guru memberi apresiasi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

Sintak pembelajaran *scramble* dapat terlaksana dengan baik. Proses kegiatan belajar mengajar kondusif dan menyenangkan. Media yang digunakan mampu menarik perhatian siswa. Gambar sebagai stimulus mampu menggugah siswa untuk berani berpendapat. Pengelolaan kelas dilakukan secara baik dari awal hingga akhir kegiatan. Hal ini dilakukan oleh peneliti karena setting kelas yang telah dipersiapkan sedemikian rupa agar peneliti mudah menjangkau siswa. Ini menunjang interaksi peneliti dengan siswa.

Pembelajaran yang terjadi pada siklus I, motivasi yang ditunjukkan telah sesuai dengan kriteria yang diharapkan yaitu mencapai kriteria keberhasilan sebesar ≥ 80 . Berikut ini adalah persentase masing-masing indikator motivasi siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode Scramble siklus I berdasarkan hasil observasi yaitu

Tabel 1. Motivasi belajar siswa siklus 1

Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Perhatian	82,14%	100%
Rasa ingin tahu	76,79%	79,63%
Perasaan senang	78,57%	79,63%
Partisipasi	83,93%	96,30%

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 10 menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa dari pertemuan 1 pertemuan ke pertemuan 2. Rata-rata peningkatan motivasi belajar telah mencapai lebih dari 80 % sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan motivasi belajar disebabkan oleh karakteristik metode

pembelajaran yang memiliki nuansa permainan sehingga siswa menjawab pertanyaan dengan antusias dan senang. Peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran berdampak positif terhadap prestasi belajarnya. Hasil belajar kelas VII B sebelum dilaksanakan tindakan adalah 69 jauh di bawah KKM, setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I hasil belajar siswa meningkat sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil belajar IPS siklus 1

Nilai	F	%
86-90	4	10
81-85	7	25
76-80	14	50
71-75	3	15

Sumber: Data primer yang diolah

Hasil belajar di kelas VII B SMP Negeri 1 Poncowarno yang terdiri dari 28 siswa, sebelum siklus I memiliki rata-rata 68,9. Nilai ini belum mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 75 %. Pada akhir pembelajaran siklus I, hasil belajar siswa yang diambil dari nilai evaluasi belajar menunjukkan peningkatan yaitu 25 siswa sudah tuntas dengan persentase 89,29% dan 3 siswa tidak tuntas dengan persentase 10,71%. Peningkatan rata-rata hasil belajar sebelum tindakan dan setelah tindakan siklus I sebesar 17,30. Dengan demikian indikator keberhasilan hasil belajar siswa sebesar $\geq 75\%$ siswa tuntas belajar telah tercapai pada siklus 1 yang telah berhasil mencapai 89,29% siswa tuntas belajar dengan rata-rata nilai 86,3.

Meskipun terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar dalam kegiatan siklus I namun masih ada 15% siswa yang hasil belajarnya di bawah KKM. Di samping itu untuk memperkuat

temuan pada siklus sebelumnya, maka dirancang siklus II dengan melakukan modifikasi terhadap sintak pembelajaran dan memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang hasil belajarnya di bawah KKM. Pelaksanaan tindakan pada siklus II selama 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu, 29 Maret 2017. Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 1 April 2017. Kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, memeriksa kehadiran siswa dengan melakukan presensi.
- 2) Guru melakukan apersepsi dan memberikan motivasi melalui gambar karikatur yang ditayangkan dengan LCD. Selanjutnya ditayangkan slide yang berhubungan dengan materi pembelajaran yaitu peningkatan hasil produksi.
- 3) Guru menyajikan materi dengan tanya jawab. Siswa mengamati slide dengan cermat dan menuliskan pendapatnya dalam lembar pengamatan.
- 4) Guru menjelaskan materi pelajaran dengan *scramble* yang telah dimodifikasi dengan menambahkan huruf pengecoh. Ditampilkan soal dan jawaban acak kata di slide powerpoint sejumlah 10 buah.
- 5) Guru menyampaikan teknik penilaian yakni untuk setiap jawaban benar diberi skor 1. Nilai diperoleh dari total skor kali 10. Selanjutnya, peneliti kembali membimbing siswa untuk lebih aktif.
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dan jawaban *Scramble* satu per satu. Tampak banyak siswa yang ingin menjawab, akan tetapi guru memilih 10 siswa yang menurut pengamatan peneliti

dan observer tampak masih pasif atau belum berani menjawab.

- 7) Guru memberikan konfirmasi jawaban yang benar. Skor langsung dituliskan di lembar kerja.
- 8) Siswa yang mendapatkan skor paling tinggi diberikan reward berupa buku tulis. Karena terdapat 8 siswa yang mendapatkan nilai 100 maka diadakan pertanyaan dengan adu cepat menjawab. Tiga siswa atas nama Ahmad Zaiunul Karim dan Wulan Ariska, Angely Devaria dapat menjawab dengan cepat pertanyaan rebutan.

Dalam siklus II motivasi belajar siswa tampak lebih meningkat dibandingkan pada siklus I. Hal ini dapat dilihat dari suasana pembelajaran yang kondusif dimana siswa mengikuti instruksi secara cermat. Di samping itu siswa juga lebih aktif dimana mereka mencoba mencari dan menggali pengetahuan yang ditanyakan oleh guru secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 90) yang menyatakan bahwa metode *scramble* sangat tepat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa yang cenderung kurang serta mampu meningkatkan kerjasama diantara siswa. Motivasi belajar siswa yang meningkat dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Motivasi belajar siswa siklus II

Indikator Motivasi	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Perhatian	100 %	100%
Rasa ingin tahu	82,14%	85,71%
Merasa senang	87, 50%	92,86%
Partisipasi	96,43%	98,21%

Sumber: Data primer yang diolah

Sedangkan hasil belajar sebelum tindakan dan evaluasi yang dilakukan di akhir siklus I dan II, memperoleh ketercapaian KKM

dengan prosentase ketuntasan di atas 75 % dari jumlah siswa tuntas belajar. Berdasarkan data hasil evaluasi siklus II rata-rata hasil belajar setelah tindakan Siklus II sebesar 83,60. Dari nilai evaluasi sebanyak 24 siswa sudah mencapai KKM dengan persentase 85,71%, dan 4 siswa belum mencapai KKM dengan persentase 14,29%.

Tabel 4. Hasil belajar IPS siklus 2

Nilai	F	%
86-90	4	10
81-85	14	50
76-80	7	25
71-75	4	15

Sumber: Data primer yang diolah

Dalam kegiatan pembelajaran siklus II siswa terlihat semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka menjadi lebih aktif dalam bertanya dan menanggapi jawaban temannya. Suasana belajar menjadi kondusif dimana siswa memperhatikan seluruh instruksi yang disampaikan oleh guru serta melaksanakannya dengan cepat dan tepat. Pemberian *reward* kepada siswa yang mendapat nilai tinggi menjadi faktor pendorong bagi siswa untuk lebih fokus dalam belajar serta menjawab soal dengan sebaik-baiknya. Hal lainnya adalah terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, dimana siswa dapat berkolaborasi dengan teman-teman untuk belajar bersama, membagi tanggung jawab serta aktif dalam mencari jawaban atas pertanyaan dari guru.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., (2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____, (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bahri Zamarah, S. & Aswan Zain, (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Kemmis & Taggart, (1998). *Action Research as Tools for Promoting Reflective Praticce Among Technician Aducators*. <http://www.aare.edu.au>
- Oemar Hamalik. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Slameto., (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Sudjana, Nana., (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugihartono,dkk., (2010). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono., (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kreatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT: Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B.(2007). *Teori Motivasi*. Jakarta: Bumi Aksara.