

This report was saved incorrectly! Please re-Save the report using instructions:

https://plagiarism-detector.com/smf_bb/index.php?topic=341_msg369#msg369

Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report

1/11/2022 4:29:18 PM

Analyzed document: TitahMeytikaSanti_Skripsi_5C - Titah Meytika.docx Licensed to: PGSD UNP Kediri

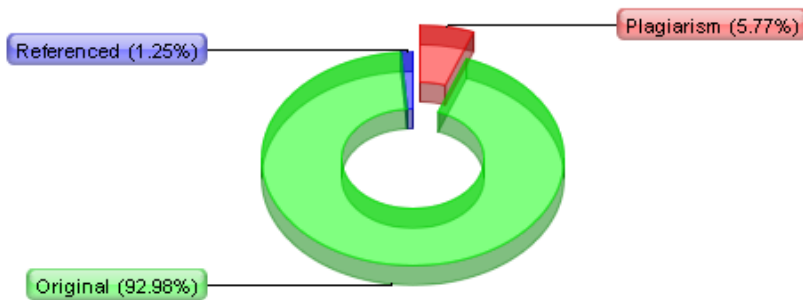
Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:

Top sources of plagiarism: 32

2%

280

1. https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?id=7538/MTAuMzEyNi9uZWx0YS52MTZpMS0yLjYxMzI=.txt

2%

314

2. https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?id=7912/MTAuMTAwMi85NzgxmTE5NDY1Nzc1.txt

2%

244

3. https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?id=8519/MTAuMzM5MC9zY2kyMDQwMDg1.txt



Processed resources details: 52 - Ok / 3 - Failed



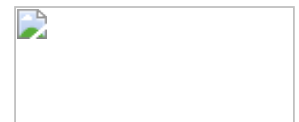
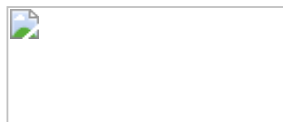
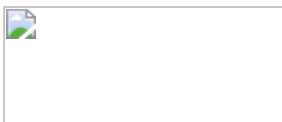
Important notes:

Wikipedia:

Google Books:

Ghostwriting services:

Anti-cheating:



[not detected]

[not detected]

[not detected]

[not detected]

[uace_headline]

[uace_line1]

[uace_line2]

[uace_line3]


[uace_line4]

[uace_line5]


[uace_line_recommendation_title]

[uace_line_recommendation]

[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):


No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

 Detailed document analysis:

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan penentu maju mundurnya proses kehidupan dan perkembangan pola pikir suatu bangsa. Pendidikan mempengaruhi kualitas manusia secara fisik, mental, emosional, moral, serta keimanan dan ketaqwaan. Pendidikan merupakan upaya untuk mewujudkan pengembangan potensi manusia yang dicapai dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah. Hal tersebut sesuai yang dikemukakan oleh Sagala (2010: 3) sebagai berikut:

id: 1

Plagiarism detected: **0.25%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 4 resources!



0.4%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.4%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.4%

<https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/20...>



0.4%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam hal tersebut maka proses pembelajaran dalam pendidikan memiliki peranan yang penting untuk membentuk karakter diri siswa di kehidupan sehari-hari. Peranan sekolah mempunyai kedudukan yang penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang digunakan sebagai tempat untuk memberikan pendidikan dan pengetahuan kepada anak didik sesuai dengan tingkat pendidikan yang ditempuh. Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan suatu proses pendidikan sebagai jenjang awal yang paling penting dalam perkembangan siswa. Melalui pendidikan di Sekolah Dasar siswa mudah menerima dan memproses informasi sejak dini sehingga membentuk pondasi cara bersosialisasi dalam lingkungannya dengan baik. Pada pendidikan di Sekolah Dasar siswa akan menerima bimbingan dan ilmu pengetahuan baru melalui pembelajaran dari seorang guru. Keberhasilan siswa di sekolah harus di optimalkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang baik. Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi dengan tujuan mendidik agar menjadi mandiri yang berkualitas.

Peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas dihasilkan melalui pendidikan yang bermutu apabila proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Istilah

id: 2

Quotes detected: **0.01%**

"pembelajaran"

merupakan

id: 3

Quotes detected: **0.12%**

"proses pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajaran dapat mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien"

(Komalasari 2013: 3). Pembelajaran dikatakan efektif dan efisien apabila siswa memperoleh pengalaman dan pengajaran yang bermakna bagi dirinya melalui pembelajaran yang dilakukannya. Proses pembelajaran terjadi karena siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa macam-macam keadaan alam seperti benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dapat dijadikan bahan belajar. Proses belajar yang dialami oleh siswa terhadap suatu respon yang optimal dapat dilakukan dengan tindak pembelajaran dari guru. Proses pembelajaran dilakukan oleh guru sebagai pendidik yang dituntut untuk dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005,

id: 4

Plagiarism detected: **0.18%**<https://jdih.kemenkeu.go.id/fulltext/2005/14tahu...> + 3 resources!



0.4%

<https://jdih.kemenkeu.go.id/fulltext/2005/14ta...>



0.4%

<https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/20...>



0.3%

<https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/16574/PP0...>

guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran adalah dengan melibatkan kemampuan guru dalam mengajar. Pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya kelas IV terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang tidak dapat dianggap mudah dalam pengajarannya. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mempelajari mengenai masalah aspek kehidupan sosial dan interaksinya. Aspek tersebut meliputi sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, teknologi, budaya, dan lain-lain. Dari berbagai aspek tersebut terdapat tujuan pembelajaran IPS menurut Sapriya (2008: 161) sebagai berikut: 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquri.

Memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social, 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan, 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan Sapriya tersebut maka dapat disimpulkan IPS memiliki tujuan yaitu mengembangkan kompetensi siswa sehingga memiliki pengetahuan, keterampilan, kebudayaan serta nilai-nilai sikap sosial dalam kehidupan bermasyarakat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam pembelajaran IPS, siswa diajarkan pengetahuan mengenai kebudayaan yang ada. meliputi keragaman agama, keragaman budaya serta keragaman suku dan bahasa yang ada di Indonesia. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPS memiliki banyak aspek cakupan yang luas sehingga menuntut siswa untuk memahami materi bahkan menghafal konsepnya.

Kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik dan menumbuhkan semangat belajar siswa maka guru harus memilih dan menentukan cara yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah keterlibatan peran aktif siswa lebih banyak untuk ditingkatkan. Dengan demikian, cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran harus menggunakan proses pembelajaran yang tepat. Penerapan cara mengajar tersebut merupakan upaya untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga berpengaruh untuk menumbuhkan minat belajar dalam diri siswa. Istilah

id: 5

Quotes detected: **0.01%**

"minat"

id: 6

Plagiarism detected: **0.01%**<https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/> + 2 resources!



1%

<https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>



0%

<https://repository.uksw.edu/bitstream/123456...>

adalah

id: 7

Quotes detected: **0.12%**

"suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri"

(Ahmad Susanto 2013: 57).

Kecenderungan keinginan minat belajar siswa akan merasa senang jika mengeskpresikan sesuatu objek yang dilihatnya sendiri. Menurut Erwin dan Ilmawati (2016: 68) menyatakan bahwa aktivitas siswa yang belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran IPS di kelas di duga menjadi indikator rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran IPS.

Minat belajar siswa akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa, jika minat belajar tinggi, maka pembelajaran akan berjalan dengan baik, sebaliknya jika minat belajar rendah, maka kualitas pembelajaran juga masih rendah dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diterima seseorang setelah menerima suatu pembelajaran.

Sedangkan menurut Nana Sudjana (2017: 22)

id: 8

Plagiarism detected: **0.05%**<https://repository.uksw.edu/bitstream/12345678...>



0%

<https://repository.uksw.edu/bitstream/123456...>

hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Oleh karena itu, guru juga dituntut kreatif membangkitkan minat belajar siswa dan hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV SDN Karangturi 1 pada pembelajaran IPS diperoleh data bahwa dari 25 siswa hanya 12 siswa yang mencapai KKM sebesar 75 yang ditetapkan. Sedangkan 13 siswa lainnya masih memperoleh nilai dibawah KKM atau sebesar 53%. Aktivitas pembelajaran IPS masih belum mencapai hasil maksimal. Data tersebut menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung terdapat permasalahan seperti siswa terlihat pasif di kelas terbukti pada saat guru melempar pertanyaan hanya beberapa siswa saja yang merespons. Adapun permasalahan lain seperti siswa kurang berpartisipasi, mengantuk, serta ada beberapa siswa yang bermain sendiri. Berdasarkan pengamatan dari guru kelas permasalahan ini disebabkan karena cara mengajar guru kurang berhasil untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Kurang tertariknya siswa untuk mengikuti pembelajaran karena dalam pengajaran tidak melibatkan siswa dan masih berpusat guru. Penerapan pengajaran langsung ataupun ceramah tanpa menggunakan model yang menarik juga berakibat siswa malas dan bosan mengikuti proses pembelajaran. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung penggunaan media pembelajaran yang menarik juga belum dilaksanakan sehingga materi pelajaran sulit dipahami siswa. Siswa. Berbagai perilaku siswa yang menunjukkan rasa kurang tertarik tersebut menimbulkan minat belajar IPS siswa yang rendah sehingga juga berpengaruh terhadap hasil belajarnya yang tidak maksimal. Solusi untuk permasalahan tersebut adalah perlu digunakannya penerapan model pembelajaran yang disertai penggunaan media yang menarik. Mata pelajaran IPS tentang keragaman budaya dalam kurikulum 2013 revisi 2017 di kelas IV sekolah dasar terdapat pada tema 1 Indahnya Kebersamaan, subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa. Dengan materi yang diajarkan tersebut bahwa pentingnya mempelajari keberagaman budaya, maka siswa dapat lebih mudah berinteraksi dengan teman atau seseorang yang memiliki kebudayaan yang berbeda. Dengan demikian, berbagai kebudayaan yang dimiliki dapat memberikan pendidikan untuk menghargai perbedaan budaya yang beragam. Pembelajaran IPS di sekolah dasar harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien. Materi tentang keberagaman yang banyak menghafal mengakibatkan kejenuhan dan membosankan sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar IPS. Selain itu guru dalam menyampaikan materi hanya terpaku menggunakan bahan ajar buku paket sehingga siswa kurang memiliki wawasan pengetahuan yang lebih luas. Untuk mengatasi hal tersebut maka sebaiknya guru harus menggunakan cara agar siswa tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif, menarik, dan berpengaruh untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran scramble. Model ini dirasa cocok untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV dengan indikator pokok materi bentuk keragaman di Provinsi Jawa Timur karena dapat meningkatkan keaktifan, siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan, serta tidak membuat tegang sehingga menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menjawab soal dengan tepat. Dalam penerapan model pembelajaran ini siswa mengikuti proses pembelajaran dengan melakukan sejenis permainan yang menciptakan suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan guru sebagai fasilitator. Model pembelajaran scramble dalam proses pembelajaran menuntut siswa menjawab soal dengan cepat melalui kondisi acak. Hal tersebut dapat meningkatkan wawasan terhadap materi pelajaran sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Selain penggunaan model pembelajaran sebagai cara untuk menarik perhatian siswa, maka untuk merangsang proses berfikir siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan perlu adanya penggunaan media. Kata

id: 9

Quotes detected: 0.01%

"

media pembelajaran"

adalah

id: 10

Quotes detected: 0.05%

"sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran"

(Trianto 2017: 156). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bertujuan untuk memberikan pemahaman materi secara lebih nyata. Penggunaan media yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak terkesan membosankan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan keaktifan dan minat belajar yang tinggi karena menerapkan proses pembelajaran dalam bentuk permainan. Belajar dengan bermain dapat

id: 11

Plagiarism detected: 0.04% <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/216...>



0.7%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/2...>

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba, menemukan jawabannya sendiri, serta memecahkan permasalahan dengan cepat dan tepat. Pada mata pelajaran IPS khususnya pokok materi bentuk keragaman budaya di provinsi Jawa Timur diperlukan media yang dapat memudahkan siswa memahami materi. Media tersebut berbentuk kartu yang diberi nama oleh peneliti media kartu UPS (Uno IPS). Media permainan kartu UPS merupakan media kartu yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mengesankan karena siswa aktif berkomunikasi.

Media permainan kartu UPS adalah media yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar yang masih senang bermain. Di dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk mampu mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya untuk menambah wawasannya yang ada pada media permainan kartu UPS tentang pokok materi bentuk keragaman di Provinsi Jawa Timur. Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran

kemudian guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok dan melakukan permainan kartu UPS. Setelah itu guru menerapkan model pembelajaran scramble dengan mengacak soal dan jawaban serta memberikan batasan waktu yang telah ditentukan. Pembelajaran semacam itu, diharapkan siswa dapat meningkatkan wawasan terhadap materi pelajaran yang disampaikan sehingga siswa lebih aktif, antusias dan bersemangat dalam belajar. Selain itu perhatian terhadap pembelajaran IPS akan lebih diminati sehingga hasil belajarnya juga akan maksimal. Dengan adanya penerapan model scramble yang didukung media kartu uno IPS pada pembelajaran tersebut diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran IPS dengan tertib dan disiplin memperhatikan materi yang disampaikan guru, siswa berpartisipasi aktif dan antusias selama kegiatan belajar, materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami siswa, siswa dapat menjawab pertanyaan yang telah disajikan dengan benar dan cepat, siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru dan temannya. Penerapan model dan media yang dirasa peneliti sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa untuk mengembangkan pengetahuan serta hasil belajar yang maksimal dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan dari uraian permasalahan di atas, maka peneliti

id: 12

Plagiarism detected: 0.04% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...

0.4%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul

id: 13

Quotes detected: 0.17%

"Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Scramble Didukung Media Kartu UPS (Uno IPS) terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV SDN Karangturi 1".

Identifikasi Masalah Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yaitu

id: 14

Quotes detected: 0.12%

"Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1?".

Dilihat dari segi ketertarikan minat

id: 15

Plagiarism detected: 0.03% <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/216...>

0.7%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/2...>

siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

maka hal tersebut juga berakibat pada hasil belajarnya, maka dapat diidentifikasi masalah berikut

id: 16

Quotes detected: 0.12%

"Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1?"

Seringkali guru hanya menerapkan ceramah atau pengajaran langsung (

direct instruction) tanpa melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Permasalahan ini mengakibatkan siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran yang dilakukan sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, dari situ maka dapat diidentifikasi masalah berikut "Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1?". Dan "Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1? Namun jika dicermati, materi tentang keberagaman yang banyak menghafal mengakibatkan kejenuhan dan membosankan sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar IPS.

Selain itu guru dalam menyampaikan materi hanya terpaku menggunakan bahan ajar buku paket sehingga siswa kurang memiliki wawasan pengetahuan yang lebih luas. Oleh karena itu dalam pembelajaran harus menggunakan tolak ukur model dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Dengan demikian dapat diidentifikasi masalah

"Apakah terdapat perbedaan antara model pembelajaran scramble didukung dengan media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1?" dan

id: 17

Quotes detected: 0.19%

"Apakah terdapat perbedaan antara model pembelajaran scramble didukung dengan media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1?".

Pembatasan

id: 18

Plagiarism detected: 0.02% <https://text-id.123dok.com/document/rz3m6xrm... + 3 resources!>

0.3%

<https://text-id.123dok.com/document/rz3m6x...>



0.3%

<https://www.coursehero.com/file/p3kae0v/D-...>

0.3%

<https://text-id.123dok.com/document/wyer8d...>

Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah

yang telah dikemukakan di atas,

peneliti

membatasi permasalahan yang diteliti, yakni. Subyek penelitian

: Siswa kelas IV Obyek penelitian

: Di SDN Karangturi 1 Materi : Keberagaman Budaya Bangsa di Jawa Timur Masa

id: **19**Plagiarism detected: **0.04%** <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/216...> + 3 resources!

0.7%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/2...>

0.1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada tahun ajaran 2021/2022.

id: **20**Plagiarism detected: **0.04%** <https://www.coursehero.com/file/p3kae0v/D-Ru...> + 3 resources!

0.3%

<https://www.coursehero.com/file/p3kae0v/D-...>

0.3%

<https://text-id.123dok.com/document/rz3m6x...>

0.3%

<https://text-id.123dok.com/document/wyer8d...>

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah

penelitian di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1?

Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1?

Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1? Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1? Apakah terdapat perbedaan antara model pembelajaran scramble didukung dengan media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1? Apakah terdapat perbedaan antara model pembelajaran scramble didukung dengan media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1?

id: **21**Plagiarism detected: **0.02%** <https://www.coursehero.com/file/p3kae0v/D-Ru...>

0.3%

<https://www.coursehero.com/file/p3kae0v/D-...>

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah

yang telah diuraikan di atas maka

id: **22**Plagiarism detected: **0.04%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...

0.1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

tujuan penelitian ini adalah.

Untuk mengetahui

apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1.

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1.

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara model pembelajaran scramble didukung dengan media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara model pembelajaran scramble didukung dengan media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna terhadap proses pembelajaran IPS di sekolah sebagai berikut.

Bagi guru

Mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif dan efisien.

Menambah pengetahuan guru dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik.

Menumbuhkan kreatifitas guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Bagi Siswa

Mengatasi kesulitan siswa dalam memahami mata pelajaran IPS khususnya materi keberagaman budaya bangsaku.

Memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa

BAB II

KAJIAN TEORI

Kajian Teori

Pembelajaran

Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan proses pemerolehan pengetahuan yang dilakukan oleh siswa dalam lingkungan yang terdapat sumber belajar. Sagala (2011: 62) mengartikan pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Trianto (2017:19) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lain dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai pengarahan dari guru melalui proses kegiatan belajar. Pengarahan tersebut dilakukan untuk memberikan bimbingan kepada siswa dalam menerima sumber belajar baru. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan berproses secara sadar yang dilakukan oleh guru untuk memberikan pengarahan bimbingan kepada siswa agar dapat belajar dengan baik.

Model Pembelajaran

Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu cara penyampaian materi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Isjoni (2012: 147) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih.

Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa model pembelajaran didefinisikan sebagai cara mengajar guru sesuai dengan pendapat dari Suprijono (2012: 46) model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Dari berbagai pendapat tersebut dapat diartikan model pembelajaran adalah pedoman strategi mengajar guru yang membantu memudahkan proses pembelajaran dan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Macam-macam model pembelajaran

Berdasarkan Depdiknas dalam Tukiran, dkk (2011: 99) menyebutkan 35 model-model pembelajaran yang efektif yaitu sebagai berikut:

Examples Non Examples, Pincture And Pincture, Numbered Head Together, Cooperative Script, Kepala Bernomor Struktur, Student Teams- Achievemnt Divisions (STAD), Jigsaw, Problem Based Introdunction (PBI), Artikulasi, Mind Mapping, Make-A Match, Think Pair And Share,

id: **23**

Plagiarism detected: **0.07%** <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/216...>



0.7%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/2...>

Debate, Role Playing, Group Investigation, Talking Stick, Bertukar Pasangan, Snowball Throwing, Students Facilitator And Explaining, Course Review Horay, Demonstration, Explicit Intruction, Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC), Inside-Outside-Circle,

id: **24**

Plagiarism detected: **0.05%**<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/216...>



0.7%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/2...>

Tebak Kata, Word Square, Scramble, Take And Give,

Concept Sentence, Complete Sentence, Keliling Kelompok, Tari Bambu, Two Stay Two Stray. Dari model-model pembelajaran di atas, model pembelajaran scramble dipilih oleh peneliti karena mudah diterapkan, menyenangkan, dan siswa akan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Model Pembelajaran Scramble

Pengertian Model Pembelajaran Scramble

Model pembelajaran scramble merupakan salah satu model pembelajaran yang dikenal dengan permainan acak. Siswa dituntut aktif melakukan kegiatan belajar sambil bermain dengan menyusun atau mengurutkan suatu struktur bahasa yang sebelumnya dengan sengaja telah diacak susunannya. Hal ini seperti yang dikemukakan Komalasari (2010: 84) bahwa scramble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep. Istilah lain

id: **25**

Quotes detected: **0.01%**

"scramble"

diartikan sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa (Robert B. Taylor dalam Huda 2014: 303). Dalam model ini siswa tidak hanya menjawab soal, namun juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia dan masih dalam kondisi acak. Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli di atas maka model pembelajaran scramble dapat diterapkan dengan cara permainan acak yang memfokuskan siswa agar tidak pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran scramble merupakan kegiatan pembelajaran aktif berpusat pada siswa yang diharapkan untuk meningkatkan minat belajar sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

Langkah-langkah Model Pembelajaran Scramble

Model pembelajaran scramble memiliki sintaks menurut Huda (2014: 304) adalah sebagai berikut.

Menjelaskan materi sesuai topik pembelajaran. Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya (

scramble). Memberikan waktu tertentu untuk mengerjakan soal. Mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan. Mengecek waktu dan memeriksa pekerjaan. Jika waktu mengerjakan soal sudah habis, semua lembar kerja wajib dikumpulkan. Dalam hal ini, baik yang sudah maupun belum selesai harus mengumpulkan jawaban. Melakukan penilaian yang dilakukan berdasarkan seberapa cepat mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dikerjakan dengan benar. Memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil dan memberi semangat kepada yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

Kegiatan pembelajaran melalui model scramble ini dapat disimpulkan bahwa meliputi kegiatan awal berupa menyampaikan materi, kegiatan inti meliputi diskusi kelompok menjawab kartu soal yang telah diacak, dan kegiatan penutup berupa evaluasi dan apresiasi. Berdasarkan langkah-langkah tersebut maka model pembelajaran scramble mempunyai karakteristik tersendiri yaitu proses kegiatan belajar dengan diskusi kelompok mengerjakan soal dan mencari jawaban yang sudah diacak sebelumnya.

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Scramble

Penerapan model pembelajaran scramble ini terdapat kelebihan dan kekurangan mengutip dari Shoimin (2014: 168) sebagai berikut. Kelebihan metode pembelajaran scramble

Melatih siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak

Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak

Melatih kedisiplinan dan kekompakan siswa

Semua siswa dapat terlibat aktif

Kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya

sesama siswa

Belajar bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya

Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Kekurangan dari metode pembelajaran scramble

Dengan materi yang telah disiapkan, membuat siswa kurang berfikir kritis

Siswa bisa saja mencontek jawaban temannya

Siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif

Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik

Terkadang dalam implementasinya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu

yang ada

Metode permainan seperti ini dapat menimbulkan suara gaduh, sehingga akan mengganggu pembelajaran kelas yang berdekatan. Berdasarkan uraian di atas bahwa terdapat banyak kelebihan tentang penerapan model pembelajaran scramble untuk mendorong pemahaman siswa melalui kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajarnya. Namun masih terdapat berbagai kekurangan, maka peran guru harus dapat mengoptimalkan perencanaan model pembelajaran agar mencapai tujuan pelajaran yang diinginkan. Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Suatu proses pembelajaran akan tersampaikan dengan mudah apabila ada alat atau pengantar dalam menyampaikan materinya. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat (Arief S. Sadiman 2018: 7). Tercapainya tujuan

pendidikan dalam proses pembelajaran karena peran penting penggunaan media pembelajaran. Menurut Sanjaya (2016: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan

id: 26

Plagiarism detected: 0.04% <https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>



1%

<https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>

yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Arsyad (2016:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Dari beberapa definisi di atas maka media pembelajaran merupakan perantara yang mempunyai peran penting dalam menyampaikan berbagai materi pelajaran secara efektif dan efisien untuk menciptakan proses kegiatan belajar mengajar yang berkualitas.

Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016: 15) mmengartikan media pembelajaran sebagai berikut:

P

emakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Hal tersebut artinya media pembelajaran dapat memberikan fungsi dan manfaat dalam mempermudah guru dan siswa berinteraksi ketika proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menurut Arsyad (2016: 20) adalah sebagai berikut.

Fungsi Atensi Media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Fungsi Afektif Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.

Fungsi Kognitif

Fungsi ini menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami serta mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.

Fungsi Kompensatoris

Media berfungsi memberikan konteks untuk memahami teks, sehingga dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca dan dapat mengorganisasikan dan memahami informasi dalam teks untuk mengingatnya kembali.

Sedangkan manfaat media pembelajaran seperti yang ditulis oleh Arsyad (2016: 29) adalah sebagai berikut.

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar bisa lebih baik. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar, berinteraksi dengan lingkungannya, dan mendorong siswa untuk mau belajar mandiri sesuai kemampuan dan bakatnya. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar mereka. Dapat ditarik kesimpulan penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk memperlancar siswa memahami informasi dan mudah mengingat materi secara lebih konkret.

Selain untuk membangkitkan minat belajar siswa media juga dapat bermanfaat menciptakan suasana kelas yang bermakna dan menyenangkan sehingga tidak monoton. Jenis Media Pembelajaran

Menurut taksonomi Leshin dalam Arsyad (2016: 81) terdapat klasifikasi jenis jenis media pembelajaran sebagai berikut.

Media berbasis manusia

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.

Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, majalah, kartu dan lembaran lepas.

Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian. Media berbasis visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Bentuk media visual berupa gambar, diagram, peta, dan grafik. Media berbasis audio visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memediasinya.

Salah satunya adalah dengan penulisan naskah dan pembuatan storyboard. Media berbasis computer

Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar adalah penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal dengan istilah CAI (Computer Asisted Instruction).

CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pembelajaran. Menurut

Anderson dalam Lestari (2013: 17) mengklasifikasikan media ke dalam sepuluh kelompok media pembelajaran yaitu:

Audio, 2) Cetak, 3) Cetak bersuara, 4) Proyeksi visual diam, 5) Proyeksi visual dengan suara, 6) Visual gerak, 7) Audio visual gerak, 8) Objek, 9) Sumber manusia dan lingkungan, 10) Komputer.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan di atas maka media kartu yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam media berbasis cetakan yang berisi materi untuk mendukung materi pembelajaran.

Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa menjadi dasar pertimbangan mengenai kriteria yang

perlu di perhatikan.

Menurut Sudjana (2013: 26) bahwa memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran

Dukungan terhadap isi bahan pengajaran

Kemudahan memperoleh media

Keterampilan guru dalam menggunakannya

Tersedia waktu untuk menggunakannya

Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Dick dan Carey menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti dalam Lestari (2013: 19) menyebutkan beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media yaitu.

Ketersediaan sumber.

Ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas. Keluwesan, kepraktisan dan daya tahan (umur) media.

Efektifitas media untuk waktu yang panjang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pemilihan penggunaan media harus diperhatikan agar proses pembelajaran optimal dan mempertinggi kualitas belajar. Ketepatan media pembelajaran yang digunakan dapat mendukung dengan karakteristik taraf berpikir siswa. Dengan demikian dengan pemilihan media yang tepat akan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Media Kartu

Pengertian Media Kartu Uno IPS

Permainan yang dapat diadopsi

dari permainan yang dilakukan anak sehari-hari salah satunya adalah permainan kartu (Sari 2015: 188). Media Pembelajaran Kartu Uno IPS merupakan suatu media pembelajaran untuk proses belajar mengajar dalam mata pelajaran IPS pada materi Keberagaman Budaya Bangsa di Jawa Timur. Media ini dapat digunakan dengan cara belajar sambil bermain. Penyajian kartu Uno IPS ini berisi kartu materi. Perbedaan permainan kartu ini daripada permainan kartu yang lain adalah terletak pada empat warna dan simbol yang bertujuan untuk memberikan rangsangan dan petunjuk yang menarik bagi siswa. Kartu simbol tersebut seperti kartu skip, kartu free, kartu reverse, dan kartu wild. Sedangkan materi terdapat pada bagian kartu aksi dan harus dibaca oleh siswa saat permainan berlangsung. Menurut Sari (2015: 189) mengemukakan bahwa permainan kartu ini tampak sederhana, tetapi penuh taktik dan strategi untuk mencapai kemenangan. Oleh karena itu, permainan kartu UNO sangat diminati oleh setiap orang. Langkah-langkah penggunaan kartu Uno IPS

Cara bermain kartu Uno IPS ini kurang lebih sama seperti permainan kartu lainnya. Langkah-langkah penggunaannya yaitu sebagai berikut. Kartu ini dapat dimainkan 4-6 orang.

Kartu dikocok terlebih dahulu oleh satu pemain secara tertutup kemudian dibagikan ke pemain lain.

Kartu dibagikan kepada masing-masing pemain yang mendapat 6 kartu dan terdapat 1 kartu sebagai pembuka. Sisa kartu lainnya diletakkan ditengah dengan posisi tertutup.

Yang mendapat bagian pertama untuk memulai permainan adalah pemain yang mengocok kartu.

Pemain mencocokkan kartu pembuka kemudian keluarkan kartu sesuai nomor, warna, atau simbol pada kartu yang dibuka.

Pemain mengeluarkan kartu secara bergiliran searah jarum jam.

Apabila pemain tidak mempunyai kartu warna yang sama maka harus mengambil 1 kartu dari sisa kartu yang belum dibagikan dan harus menunggu giliran berikutnya. Jika pemain tidak mempunyai kartu yang sama namun memiliki kartu skip, kartu free, kartu reverse, dan kartu wild pemain boleh menggunakannya tetapi harus sesuai dengan warna kartu yang keluar. Apabila kartu skip dikeluarkan maka 1 pemain disebelahnya dilewati dalam 1 putaran dan tidak mengeluarkan kartu. Apabila kartu free yang keluar maka pemain tersebut berhak menggunakan strateginya untuk mengeluarkan kartu dengan warna lain. Apabila kartu reverse yang keluar maka permainan berputar arah. Apabila kartu wild yang keluar maka pemain berikutnya mengambil 2 kartu dan gilirannya dilewati. Pemenang dari permainan ini adalah salah satu pemain yang sudah mengeluarkan semua kartu dan permainan dianggap selesai. Jika pemain lain yang masih memegang kartu terbanyak maka dinyatakan kalah. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Uno IPS

Kelebihan

Warna kartu menggunakan warna yang cerah dan cenderung disukai oleh siswa.

Ukuran tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sesuai dengan usia siswa sekolah dasar. Ukuran praktis sehingga mudah dibawa dan disimpan.

Bahan mudah didapatkan dan mudah dibuat karena menggunakan kertas berbahan tebal.

Mudah dalam penyajian karena siswa akan lebih suka belajar sambil bermain. Dapat menumbuhkan peran aktif siswa dalam berpikir dan mengkomunikasikan

Meningkatkan interaksi sesama siswa karena sifat permainan yang berkelompok

Meningkatkan minat siswa untuk belajar

Terdapat kartu yang berisi materi yang dikaji secara sederhana sehingga mudah dipahami siswa

Terdapat kartu soal yang dapat mengukur pemahaman siswa

Kekurangan

Waktu yang dibutuhkan dalam permainan relatif lama

Kartu jika digunakan terus menerus mudah kusut

Jika tidak disimpan dengan baik kartu mudah rusak apabila terkena air karena berbahan kertas.

Minat belajar

Pengertian Minat Belajar

Ketertarikan siswa merupakan tingkah laku yang mencerminkan keinginan bagi siswa untuk berperilaku dengan rasa suka yang tinggi.

Minat adalah

id: 27

Plagiarism detected: 0.1% <https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>

1%

<https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>

suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto 2013: 11). Sikap yang menunjukkan bahwa mempunyai keinginannya sendiri untuk menyukai suatu hal maka merupakan siswa memiliki tanda-tanda minat.

Rasa suka tersebut muncul dalam dirinya sendiri. Daya tarik siswa terhadap suatu hal yang diperhatikan hingga muncul rasa senang yang ditunjukkan melalui keantusiasannya yang tinggi. Minat belajar merupakan rasa ketertarikan pada suatu hal, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi serta cenderung untuk memberikan perhatian (Slameto 2013: 17).

Minat merupakan suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang (Yudrik Jahja 2017: 63). Perilaku dari lingkungannya dapat menunjukkan bahwa setiap individu memiliki minat masing-masing. Dorongan dalam diri siswa terhadap objek yang diminatinya memunculkan perhatian. Berdasarkan pemaparan di atas maka minat belajar timbul melalui rasa perhatian dalam setiap individu yang dianggap menarik tanpa ada paksaan untuk berpartisipasi aktif memperoleh pengetahuan.

Tingkah laku yang menunjukkan ketertarikan siswa terhadap sesuatu yang diminatinya harus diberikan rangsangan oleh guru dengan baik, dengan begitu siswa akan merasa senang mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Macam-Macam dan Ciri-Ciri Minat Belajar

id: 28

Plagiarism detected: 0.05% <https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>

1%

<https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>

Timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis seperti yang ditulis oleh Susanto (2013: 60) yaitu sebagai berikut:

Pertama, minat yang berasal dari pembawaan dapat timbul dengan sendirinya dari setiap individu karena biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah. Kedua, minat timbul karena adanya pengaruh dari luar individu karena seiring dengan proses perkembangan individu bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua dan kebiasaan atau adat. Pendapat timbulnya minat pada diri seseorang juga dikemukakan oleh Gegne dalam Susanto (2013:60) yaitu minat spontan dan minat terpola sebagai berikut:

Minat spontan, yaitu minat yang timbul secara spontan dari dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi pihak luar. Adapun minat terpola yaitu minat yang timbul sebagai akibat adanya pengaruh dari kegiatan-kegiatan yang terencana dan terpola, misalnya dalam kegiatan belajar mengajar, baik di lembaga sekolah maupun di luar sekolah. Minat dalam diri seseorang selain timbul secara spontan juga terbentuk dari pengaruh lingkungan disekitarnya. Upaya yang dilakukan oleh guru untuk membentuk minat belajar tersebut mengarah kepada minat terpola yang sudah direncanakan dengan baik. Menurut Gegne dalam Susanto (2013: 64) menyatakan bahwa ciri-

id: 29

Plagiarism detected: 0.04% <https://repository.uksw.edu/bitstream/12345678...>



0%

<https://repository.uksw.edu/bitstream/123456...>

ciri minat secara spontan maupun terpola, sebagai berikut.

id: 30

Plagiarism detected: 0.79% <https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/> + 2 resources!

1%

<https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>

0%

<https://repository.uksw.edu/bitstream/123456...>

Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia. Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.

Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.

Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan. Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat mempengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.

Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya. Minat berbobot egisenteris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Ketertarikan siswa dalam menekuni bidang tertentu tidak terlepas dari munculnya minat yang ada.

Dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi minat siswa untuk tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran adalah peran penting dari guru. Minat tidak hanya dalam bidang proses pembelajaran saja, namun juga ada minat di bidang seni. Hal ini bermula dari kebiasaan yang di alami bersama orang disekitarnya. Pengaruh orang di sekitar atau teman sebaya menjadi penentu minat seseorang untuk cenderung meniru, sehingga menjadi kesenangan yang bersifat tetap.

id: 31

Plagiarism detected: 0.03% <https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>



1%

<https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam proses pembelajaran minat belajar sangat mempunyai peranan penting. Perhatian dan ketertarikan siswa terhadap objek yang disukainya maka dapat menjadi pendorong minatnya untuk tekun sehingga menghasilkan keberhasilan belajar dengan baik. Minat belajar yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Muhibbin Syah (2011: 146) menuturkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu. Faktor dari dalam (internal) yakni sesuatu perbuatan memang di inginkan karena seseorang senang melakukannya. Disini minat datang dari dalam diri orang itu sendiri. Seperti: rasa senang, mempunyai perhatian lebih, semangat, motivasi, emosi. Faktor dari luar (eksternal) yakni suatu perbuatan dilakukan atas dorongan atau paksaan dari luar. Minat datang bukan dari orang itu sendiri melainkan adanya dorongan atau paksaan dari luar. Seperti: lingkungan, orang tua, guru.

id: 32

Plagiarism detected: 0.03% <https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>



1%

<https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

siswa menurut Slameto (2013: 54) yaitu. Faktor internal dari dalam diri siswa yaitu kondisi fisik dan panca indera, serta faktor psikologi yaitu bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif. Sedangkan faktor eksternal dari luar diri siswa, misalnya metode/model belajar, kurikulum, serta sarana yang menunjang keberhasilan siswa dalam belajar. Berdasarkan pendapat tersebut maka minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yang terdiri dari faktor internal yang muncul atas dasar ketertarikannya sendiri dalam menyukai proses pembelajaran dengan perasaan senang. Didalam perasaan senang maka akan timbul kondisi psikologi yang baik untuk menerima materi pelajaran yang telah disampaikan dan seberapa besar minat anak terhadap pelajaran. Kemudian faktor yang berasal dari luar diri siswa datang melalui dorongan atau perbuatan dari orang lain seperti halnya cara guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Maka dapat dikatakan model mengajar guru serta sarana penunjang mempunyai peranan penting yang harus diperhatikan untuk menumbuhkan minat belajar yang tinggi. Indikator Minat Belajar

Indikator adalah suatu cara untuk memberikan petunjuk mengenai suatu criteria tertentu. Indikator merupakan sebuah tolak ukur dalam minat belajar yang digunakan sebagai suatu arahan untuk mempermudah mengetahui apabila siswa sudah merasa memiliki minat mengikuti pelajaran. Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana mengutip yang disebutkan oleh Slameto (2013: 180) yaitu sebagai berikut. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari. Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar.

Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari. Upaya Membangkitkan Minat Belajar Berbagai macam upaya perlu dilakukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

Maka peran penting dari guru apabila ingin berhasil dalam melakukan proses pembelajaran harus dapat memberikan rangsangan kepada siswa agar memiliki minat untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Slameto (2013: 181) sebagai berikut: Cara paling efektif untuk membangkitkan minat adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada, memberikan informasi mengenai hubungan suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu dan menguraikan kegunaannya di masa yang akan datang, dapat pula dengan menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita yang sudah diketahui kebanyakan siswa.

Dalam hal ini maka guru harus dapat memadukan upaya-upaya yang dapat memelihara minat belajar siswa.

Erwin dan Ilmawati (2016: 68) mengartikan guru yang terampil dalam menggunakan media dapat meningkatkan minat dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga siswa akan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Dari beberapa pendapat di atas maka disimpulkan bahwa untuk membangkitkan minat belajar siswa peran penting dari guru memang sangat berpengaruh besar.

Seluruh upaya guru yang berhubungan dengan minat belajar siswa harus dapat diperhatikan mulai dari bahan pelajaran yang disampaikan hingga penerapan cara mengajar dengan menggunakan model yang tepat. Hasil Belajar Pengertian Hasil Belajar

id: 33

Plagiarism detected: 0.05% <https://repository.uksw.edu/bitstream/12345678...>



0%

<https://repository.uksw.edu/bitstream/123456...>

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Nana Sudjana 2017: 22).

Tujuan akhir yang akan diperoleh siswa setelah kegiatan belajar mengajar adalah hasil belajar. Artinya setelah siswa menerima pengalaman belajar yang terjadi adalah perilaku pola berpikirnya. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto 2013: 5).

Perubahan tingkah laku dalam proses pembelajaran yang dimaksud berupa aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa maka

id: 34

Plagiarism detected: 0.03% <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/216...> + 2 resources!



0.7%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/2...>

0%

<https://text-id.123dok.com/document/wyekg7...>

dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung

dilakukan penilaian pada ketiga aspek tersebut. Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan tersebut hasil belajar merupakan hasil perubahan tingkah laku setelah melakukan suatu proses pengalaman belajar yang dinilai menggunakan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam Sudjana (2011: 23) menuturkan bahwa bentuk perilaku yang berhubungan dengan hasil belajar terbagi menjadi tiga aspek, yaitu. Aspek Kognitif, berkenaan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir, seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecah masalah.

Aspek Afektif, berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi.

Aspek Psikomotor, meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan.

Berdasarkan pendapat tersebut maka proses pembelajaran yang telah dilakukan siswa selanjutnya diberikan penilaian untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan dengan mengacu pada ketiga aspek tersebut.

Kemampuan siswa dalam menguasai materi diukur dengan aspek kognitif. Perubahan perilaku seperti sikap dan perbuatan yang ditunjukkan siswa dalam proses pembelajaran akan menjadi aspek afektif dan dapat menjadi hasil belajar dalam aspek psikomotor karena kedua aspek tersebut berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan siswa setelah menerima pengalaman belajar dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang terdiri dari faktor dalam diri dan faktor dari luar.

Menurut Noeih Nasution, dkk dalam Syaiful Bahri Djamarah (2010: 143) menyebutkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar baik dari dalam diri maupun dari luar diri Yang merupakan faktor dari dalam yaitu. 1) Faktor fisiologis yang berhubungan dengan kondisi fisiologis dan kondisi panca indera, 2) Faktor Psikologis yang berhubungan dengan minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.

Sedangkan faktor dari luar yaitu : 1) Faktor lingkungan yang erat kaitannya dengan lingkungan alami dan lingkungan budaya, 2) Faktor instrumental yang berhubungan dengan kurikulum, program, sarana, fasilitas dan guru. Selanjutnya sejalan dengan pendapat di atas menurut Susanto (2013: 12) menyampaikan pendapatnya bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: faktor

internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya meliputi: kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Kondisi keluarga yang memberikan perhatian terhadap perilaku anak dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Adapun peran lingkungan sekolah yang merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar seperti kualitas pengajarannya, dan interaksi dari guru untuk hasil belajar yang berkualitas juga. Dukungan masyarakat secara tidak langsung dapat berpengaruh karena semakin baik interaksinya maka akan memberikan dampak kebiasaan perilaku belajar yang dimilikinya. Berdasarkan beberapa

id: 35

Plagiarism detected: 0.03% <https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>



1%

<https://fatkhan.web.id/pengertian-minat/>

pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa

faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah dengan adanya faktor dari dalam diri siswa itu sendiri yang meliputi kondisi kesehatan fisik, kecerdasan, minat, perhatian dan motivasi.

Kemudian faktor dari luar diri yang merupakan kebiasaan dengan gaya lingkungan sehari-harinya di rumah, sekolah, dan masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang dikaji mengenai kehidupan sosial dan dipelajari dalam jenjang pendidikan sekolah.

Dalam pembelajaran materi IPS memfokuskan pada manusia sebagai makhluk sosial dan interaksinya dalam kehidupan bermasyarakat. Diperkuat dengan pendapat Susanto (2013: 137) mengungkapkan IPS sebagai berikut. Ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Ilmu sosial yang digunakan dalam suatu bidang studi di sekolah dikaji sesuai dengan konteks sosial kehidupan manusia dalam bermasyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya (Trianto 2017: 171). Kajian bidang ilmu tersebut digolongkan berdasarkan fenomena sosial yang dikembangkan melalui wawasan pengetahuan untuk menggapai kehidupan sosial masyarakat yang dinamis. Berdasarkan beberapa definisi IPS di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari mengenai masalah-masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat sehingga dapat mencari dan menemukan permasalahan dan solusinya.

Kajian bidang ilmu sosial memuat materi sosiologi sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Susanto (2013: 145) tujuan utama pembelajaran IPS adalah sebagai berikut. Mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Dari pengertian tersebut Ilmu pengetahuan sosial yang dimiliki siswa nantinya akan mengarahkan untuk menjadi makhluk sosial yang dapat memiliki sikap kewarganegaraan dengan menerapkan nilai demokrasi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Chapin dan Messick dalam Susanto (2013: 150) bahwa tujuan IPS dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu:

Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang. Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.

Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat.

Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.

Ditujukan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berpikir dan kemampuan berpikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.

Ditujukan kepada siswa untuk mampu memahami hal yang bersifat konkret, realistik dalam kehidupan sosial.

Mengacu pada berbagai sumber di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk memberikan bekal agar terampil dalam menyikapi permasalahan kehidupan sosial, membentuk perilaku yang mencerminkan generasi cerdas mengembangkan potensi diri serta mempersiapkan kemampuan untuk memiliki pemikiran yang matang saat menghadapi kehidupan bermasyarakat.

Karakteristik IPS Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang memberikan bekal kehidupan bermasyarakat dengan memiliki karakteristik.

Menurut Pradana (2018: 112) menuliskan bahwa karakteristik pendidikan IPS dalam Kurikulum 2013 meliputi. 1)

Pengetahuan, yaitu tentang kehidupan masyarakat di sekitarnya, bangsa, dan umat manusia dalam berbagai aspek kehidupan dan lingkungannya. 2) Keterampilan, artinya dapat berfikir logis dan kritis, membaca, belajar (

learning skills, inquiry), memecahkan masalah, berkomunikasi dan bekerjasama dalam kehidupan bermasyarakat-berbangsa. 3) Nilai, memiliki nilai-nilai kejujuran, kerja keras, sosial, budaya, kebangsaan, cinta damai, dan kemanusiaan serta kepribadian yang didasarkan pada nilai-nilai tersebut. 4) Sikap, yang menekankan terhadap rasa ingin tahu, mandiri,

menghargai prestasi, kompetitif, kreatif dan inovatif, dan bertanggungjawab. Karakteristik utama pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu pembelajaran yang memadukan beberapa ilmu sosial secara luas dan ditautkan dengan ilmu teori yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan di dalam kelas saja tetapi juga untuk mengarahkan karakter siswa agar memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan. Pembahasan IPS digunakan sebagai suatu pendekatan

bagaimana menyikapi masalah dengan mengembangkan berpikir kritis yang mengedepankan sikap manusiawi sebagai makhluk sosial. Berdasarkan teori tersebut karakteristik IPS adalah sebagai mata pelajaran untuk mengkaji mengenai upaya

pengembangan diri siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan, nilai sosial, perilaku sikap sebagai makhluk sosial.

Ruang Lingkup IPS di SD

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar memiliki ruang lingkup yang dibatasi pada kehidupan sosial sesuai dengan

kemampuan siswa pada jenjang pendidikan yang masih dasar. Menurut Susanto (2013: 160) menuliskan bahwa ruang lingkup IPS antara lain:

id: 36

Plagiarism detected: 0.12% <https://repository.uksw.edu/bitstream/12345678...>



0%

<https://repository.uksw.edu/bitstream/123456...>

1) manusia, tempat, dan lingkungan, 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, 3) sistem sosial dan budaya, 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Ruang lingkup tersebut menyajikan materi materi yang bersumber pada kenyataan kehidupan masyarakat. Menurut Susanto (2013:12) IPS memiliki karakteristik yang meliputi: 1) menggunakan pendekatan lingkungan yang luas; 2) menggunakan pendekatan terpadu antar mata pelajaran yang sejenis; 3) berisi materi konsep, nilai-nilai sosial,

kemandirian, dan kerjasama; 4) mampu memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif dan sesuai dengan perkembangan anak; 5) mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.

Berdasarkan kedua pendapat diatas maka ruang lingkup IPS memiliki tinjauan yang sangat luas.

Tetapi dalam pembelajaran IPS di SD memfokuskan kepada peranan manusia terhadap lingkungannya seperti nilai-nilai sosial, perilaku ekonomi, dan wawasan pengetahuan kebudayaan. Ruang lingkup materi pembelajaran yang menjadi kajian penelitian adalah Bentuk Keragaman di Provinsi Jawa Timur pada materi Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa. Materi IPS Keberagaman Budaya Bangsa (Bentuk Keragaman di Provinsi Jawa Timur) Indonesia memiliki banyak keragaman bangsa dan budaya.

Keragaman merupakan adanya perbedaan yang bermacam macam dalam masyarakat. Berbagai keragaman yang ada di Indonesia seperti suku bangsa, ras, agama, ideologi, dan budaya. Sedangkan budaya adalah adalah suatu kebiasaan yang dikembangkan oleh banyak orang dan diakui secara bersama-sama hingga dapat di budayakan ke generasi selanjutnya. Mata pelajaran IPS mengenai kebudayaan yang disajikan dalam subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa dengan Kompetensi Dasar kognitif 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Berdasarkan KD tersebut terdapat indikator kognitif yang harus dicapai yaitu 1) Menyebutkan ciri khas suku, tarian, pakaian adat daerah Provinsi Jawa Timur.

2) Menyebutkan rumah adat, alat musik tradisional, dan senjata tradisional daerah Provinsi Jawa Timur. Jawa Timur memiliki banyak keragaman sosial dan budaya. Keragaman tersebut meliputi keragaman suku bangsa, keragaman rumah adat, keragaman tarian, keragaman pakaian tradisional, keragaman senjata tradisional, dan keragaman alat musik tradisional. Keragaman suku

Suku Jawa merupakan suku terbesar yang ada di Provinsi Jawa Timur.

Suku Madura mendiami Pulau Madura.

Suku Osing terletak di Ujung Timur Pulau Jawa, sebagian besar terletak di kabupaten banyuwangi.

Suku Bawean merupakan kelompok kecil masyarakat Melayu yang berasal dari Pulau Bawean yang terletak di utara Surabaya dan masuk kabupaten Gresik.

Suku Tengger ada di tiga desa di Kecamatan Sukapura, Kabupaten probolinggo Provinsi Jawa Timur yaitu Desa Jetak, Wonoronto, dan Ngadasari. Masyarakat ini disebut Suku Tengger karena daerah pemukiman mereka terletak di pegunungan Tengger.

Suku Samin mendiami wilayah Bojonegoro, Tuban, Jawa Timur. Termasuk tersebar di wilayah Blora Jawa Tengah.

Keragaman rumah adat

Rumah Joglo dikenal sebagai rumah adat yang berasal dari Jawa Timur, bentuknya yang limas serta atapnya yang megah dan di dominasi oleh kayu jati sangat dikenal baik oleh masyarakat.

Rumah adat suku Tengger bagian atapnya memiliki bubungan atap yang bertumpuk, tinggi dan terjal. Di bagian depan, rumah ini memiliki tempat duduk yang disebut bale-bale.

Rumah adat suku Osing dibedakan berdasarkan jumlah bidang atap atau rabnya, yakni Tikel Balung sebanyak 4 rab, Baresan sebanyak 4 rab, dan Crocogan sebanyak 2 rab.

Keragaman tarian

Tari Reog (Ponorogo), Tari Remo (Jombang), Tari Jaranan Buto (Banyuwangi), Tari Wayang Topeng (Malang), Tari Turonggo Yakso (Trenggalek), Tari Lenggang (Surabaya), Tari Gandrung (Banyuwangi), Tari Reog Kendhang (Tulugagung)

Keragaman Pakaian Tradisional

Pesa'an Madura

Pakaian adat Jawa Timur dari Madura ini memiliki 2 wujud yaitu luaran baju berwarna hitam dan baju dalam nya kaos belang yang berwarna merah putih atau merah hitam, dan untuk celananya longgar serta panjang sampai mata kaki.

Pakaian Manten

Nama pakaian manten ini sama seperti namanya manten yaitu pakaian pernikahan adat di Jawa Timur. Model pakaian untuk pria dan untuk wanita biasanya sama-sama terbuat dari bahan beludru berwarna dasar hitam. Pakaian Manten ini digunakan saat kedua mempelai melakukan acara pernikahan dengan tata cara adat istiadat Jawa Timur. Udheng Udheng ini adalah sebuah pelengkap pakaian yaitu berupa peci atau kupluk yang didesain dengan batik yang ciri khas Jawa Timur.

Udheng ini dikenakan oleh laki-laki pada bagian kepala. Desain Udheng ini menggunakan motif batik yang terkenal seperti motif batik telaga biru yang masyarakat lebih mengenalnya dengan sebutan sorjan. bentuknya segitiga dan ukurannya bisa dirubah dan disesuaikan dengan lingkaran kepala setiap orang. Keragaman alat musik tradisional

Angklung caruk (Banyuwangi), Angklung Reog (Ponorogo)

, Terompet Reog (Ponorogo), Bonang, Kendang Banyuwangi, Kempul, kenong Telok (Madura), Tong-tong/Kentongan (Madura). Keragaman Senjata Tradisional

Clurit adalah senjata tradisional Jawa Timur yang berasal dari Suku Madura.

Buding adalah senjata berbentuk pisau besar yang mirip seperti golok dengan sarung yang terbuat dari kayu yang berasal dari Suku Osing Banyuwangi.

Caluk merupakan senjata berbentuk seperti golok sepanjang 1 meter yang terdapat kapak dibagian tengah bilahnya yang berasal dari tradisional asal Jawa Timur, tepatnya Kabupaten Tuban. Keris

adalah senjata tradisional Jawa Timur yang bilahnya berkelok-kelok, kedua sisinya tajam, dan ujung lancip yang juga tajam. Keris masih sering dijumpai pada upacara pernikahan baik di kalangan masyarakat Jawa Timur maupun Jawa

Tengah.Materi pokok yang terdapat dalam indikator tersebut terlalu banyak menuntut siswa untuk menghafal. Namun dalam kajian materinya sangat berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan setempat. Maka perlu adanya upaya untuk menyampaikan materi tersebut secara lebih mudah yaitu melalui pemilihan model pembelajaran dan penggunaan media yang dapat memberikan wawasan pengetahuan, ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, dan menimbulkan minat belajar siswa yang tinggi.Kajian Hasil Penelitian Terdahulu Penelitian yang dilakukan oleh Qurry Qurrota A'yun dan Mulyani (2018) yang berjudul

id: **37**

Quotes detected: **0.1%**

"Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya". Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan memberikan perlakuan yang berbeda pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu skor N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,675558 dengan kategori sedang dan skor kelas eksperimen sebesar 1,214978 dengan kategori tinggi. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan berupa menggunakan model pembelajaran scramble mempunyai peningkatan kategori sedang sedangkan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran scramble mempunyai peningkatan kategori tinggi.Penelitian yang dilakukan oleh Veni Melia Sya'ban (2016) yang berjudul

id: **38**

Quotes detected: **0.09%**

"Pengaruh model scramble terhadap minat belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta". Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan metode scramble memiliki minat belajar IPS lebih tinggi dengan skor rata-rata sebesar 79,36. Sedangkan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan metode ceramah memiliki minat belajar lebih rendah dengan skor rata-rata sebesar 75,83.Penelitian yang dilakukan oleh Ria Fita Lestari (2013) yang berjudul

id: **39**

Quotes detected: **0.15%**

"Pengaruh Media Kartu Bergambar dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kotagede 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh peningkatan hasil pre test dan post test siswa. Rata-rata skor pre test yaitu sebesar 15,7692 mengalami peningkatan pada skor post test menjadi 16,8462. Minat siswa terhadap pelajaran IPS juga meningkat hal tersebut dapat dilihat dari skor minat siswa terhadap mata pelajaran IPS setelah diberi perlakuan lebih tinggi dari minat siswa sebelum diberi perlakuan.Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan pada penerapan model pembelajaran scramble dan mata pelajaran IPS. Namun terdapat perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan digunakan yaitu objek penelitiannya. Dalam penelitian yang akan digunakan peneliti akan menggunakan tiga variabel sesuai penelitian yang relevan di atas. Sehingga diharapkan dalam penggunaan model scramble yang didukung media kartu dapat memberikan pengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Bangsa.Kerangka Berpikir Pembelajaran mata pelajaran IPS di Sekolah dasar merupakan materi yang banyak menuntut siswa untuk menghafalkan berbagai cakupan yang luas.

Proses yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi harus diterapkan dengan baik oleh guru. Namun masih banyak guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan belum menyertakan media yang menarik. Hal tersebut mengakibatkan minat belajarnya terhadap mata pelajaran IPS kurang sehingga hasil belajarnya rendah.Maka upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik didukung penggunaan media untuk menumbuhkan minat siswa.

Salah satu model yang cocok untuk menarik minat siswa adalah model pembelajaran scramble. Dengan model pembelajaran scramble siswa diajak untuk memahami materi dan menjawab soal dalam kondisi acak secara berkelompok sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain upaya tersebut, untuk memudahkan siswa memahami materi adalah dengan menggunakan media. Media yang sesuai untuk diterapkan di sekolah dasar adalah media kartu dengan menerapkan sistem belajar sambil bermain. Penerapan model pembelajaran yang didukung media di kelas dapat menciptakan suasana belajar yang efektif karena melibatkan peran aktif siswa, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa dan memperbaiki hasil belajarnya.Model pengajaran secara langsung atau yang sering digunakan oleh guru adalah dengan cara ceramah. Model tersebut akan dibandingkan penerapannya oleh peneliti dengan menggunakan model pembelajaran scramble dengan didukung penggunaan media kartu UPS untuk mengetahui pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya Bangsa didalam kelas eksperimen dan kelas kontrol.Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan membagikan soal pretest pada kedua kelas untuk mengetahui penguasaan awal siswa pada materi.

Kemudian diberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas tersebut dan melakukan observasi. Setelah itu guru membagikan soal posttest untuk mengetahui hasil siswa pada materi yang telah disampaikan. Setelah observasi dilakukan data dikumpulkan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya Bangsa.Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :Tabel 1.1

Kerangka Berpikir

Hipotesis

Model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1.

Model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1.

Model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1. Model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1. Ada perbedaan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1. Ada perbedaan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1. BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Variabel Penelitian

Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja

id: **40**

Plagiarism detected: **0.1%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 3 resources!



0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>



0%

<http://repository.uinbanten.ac.id/4638/5/BAB...>

yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono

2016: 39). Berdasarkan pemaparan tersebut, maka yang menjadi variabel dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut. Variabel Bebas (Variabel Independent)

id: **41**

Plagiarism detected: **0.1%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 2 resources!



0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0%

<http://repository.uinbanten.ac.id/4638/5/BAB...>

Variabel bebas adalah variabel adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel

dependent (terikat) (Sugiyono 2016: 39). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (variabel independent) adalah Model Pembelajaran Scramble. Variabel Terikat (Variabel Dependent)

id: **42**

Plagiarism detected: **0.09%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 2 resources!



0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0%

<http://repository.uinbanten.ac.id/4638/5/BAB...>

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2016: 39). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (variabel dependent) adalah Minat dan Hasil belajar siswa. Variabel Moderator

Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan memperlemah) hubungan antara variabel independent dan dependent (Sugiyono 2016: 40). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel moderator adalah Media Kartu Uno IPS. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel menunjukkan definisi variabel yang digunakan dalam penelitian.

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti oleh peneliti, maka definisi operasional variabel yang digunakan sebagai berikut. Model Pembelajaran Scramble

Model pembelajaran scramble merupakan model yang dapat diterapkan dengan cara permainan acak yang memfokuskan siswa agar tidak pasif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran melalui model scramble ini dapat disimpulkan bahwa meliputi kegiatan awal berupa menyampaikan materi, kegiatan inti meliputi diskusi kelompok menjawab kartu soal yang telah diacak, dan kegiatan penutup berupa evaluasi dan apresiasi. Indikator pencapaian model scramble ini adalah meningkatkan konsentrasi siswa, kecepatan berfikir dan bertindak kreatif, menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan menumbuhkan keaktifan siswa dalam berkelompok. Minat Belajar Siswa

Minat adalah tingkah laku yang menunjukkan ketertarikan siswa terhadap sesuatu yang diminatinya harus diberikan rangsangan oleh guru dengan baik, dengan begitu siswa akan merasa senang mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Indikator pencapaian minat yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian, motivasi, dan pengetahuan. Hasil Belajar Siswa

H

asil belajar merupakan hasil perubahan tingkah laku setelah melakukan suatu proses pengalaman belajar yang dinilai menggunakan aspek kognitif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini menggunakan pengukuran untuk menilai hasil belajar menggunakan aspek kognitif. Media Kartu Uno IPS

Media Pembelajaran Kartu Uno IPS merupakan suatu media pembelajaran untuk proses belajar mengajar dalam mata pelajaran IPS pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku di Jawa Timur. Media ini dapat digunakan dengan cara belajar sambil bermain. Pendekatan dan Teknik Penelitian

Pendekatan

id: 43

Plagiarism detected: 0.02% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...

0.1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.

Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data

id: 44

Plagiarism detected: 0.04% <http://repository.uinbanten.ac.id/4638/5/BAB%...>

0%

<http://repository.uinbanten.ac.id/4638/5/BAB...>

berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik

(Sugiyono 2016: 14). Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menunjukkan hubungan antar variabel, menguji teori, dan mencari generalisasi yang mempunyai nilai dapat diprediksi. Teknik Penelitian

Teknik penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimental (eksperimen semu). Desain eksperimen semu mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono 2016: 114).

id: 45

Plagiarism detected: 0.03% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 2 resources!

0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

0.4%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

suatu pengaruh yang ditimbulkan terhadap suatu perlakuan. Bentuk desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group, yaitu dengan membagi sampel menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Yang artinya pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Langkah-langkah yang digunakan dalam desain ini menurut Yusuf (2014: 186) meliputi: 1) memilih dua kelompok sampel yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol; 2) memberikan pre-test kepada kedua kelompok dengan soal yang sama; 3) memberikan perlakuan khusus kepada kelas eksperimen; 4) memberikan post-test kepada kedua kelompok; 5) menghitung beda mean kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan uji statistic.

Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS yang dibandingkan dengan kelompok kontrol tanpa menggunakan model

pembelajaran scramble tanpa didukung media kartu UPS. Pada awal pembelajaran kedua kelompok dibagikan soal pre-test dan pada akhir perlakuan dibagikan soal post-test. Sehingga akan terlihat adanya perbedaan

id: 46

Plagiarism detected: 0.03% <https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>

0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 1.2

Desain Penelitian Nonequivalent Control Group

Pretest

Perlakuan

Posttest

Eksperimen

O₁

X

O₂

Kontrol

O^L

-

O^J

Keterangan: O₁ = Hasil pre-test dari kelas eksperimen O₂ = Hasil post-test dari kelas eksperimen O^L = Hasil pre-test dari kelas kontrol O^J = Hasil post-test dari kelas kontrol X = Perlakuan yang diberikan menggunakan model pembelajaran scramble dan media kartu Uno IPS (Yusuf 2014: 185).

id: 47

Plagiarism detected: 0.05% <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/216...> + 2 resources!



0.7%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/2...>



0%

<http://repository.uinbanten.ac.id/4638/5/BAB...>

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di

SDN Karangturi 1 yang beralamatkan di Rt 01 Rw 01 Desa Karangturi, Kecamatan Munjungan, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur.

Waktu Penelitian

Penelitian ini membutuhkan waktu terhitung sejak diajukannya proposal penelitian hingga terselesaikannya penyusunan laporan penelitian.

Berikut ini waktu kegiatan penelitian Tabel 1.3.

Rincian Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan

Pelaksanaan Bulan/Minggu

Januari

Februari

Maret

April

Mei

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

Pemberitahuan pihak sekolah

2

Koordinasi dengan guru sekolah

3

Pengajuan ijin penelitian

4

Pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data

5

Analisis data

6

Penyusunan

laporan Populasi dan Sampel

id: 48

Plagiarism detected: **0.17%**https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 3 resources!



0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>



0%

<http://repository.uinbanten.ac.id/4638/5/BAB...>

Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2016: 117). Sesuai dengan masalah penelitian maka

id: **49**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas IV SDN Karangturi 1 tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 25 siswa. Sampel

id: **50**

Plagiarism detected: **0.05%**https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...



0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

id: **51**

Plagiarism detected: **0.13%**https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 5 resources!



0.4%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>



0%

<http://repository.uinbanten.ac.id/4638/5/BAB...>



0%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik Sampling Jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel

(Sugiyono 2016: 124). Jumlah sampel penelitian yang digunakan yaitu 25 anak dengan usia rata-rata 10-11 tahun.

Pelaksanaan pembagian kelas dibagi menjadi dua kelompok dengan kelompok kontrol 12 siswa dan kelompok eksperimen 13 siswa. Atas dasar pembagian kelompok tersebut sudah dalam keadaan homogen, bahwa jenjang kelas sama, materi berdasarkan kurikulum sama, dan pembagian kelompok memiliki tingkat kecerdasan yang sama. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian yang diartikan sebagai

id: **52**

Quotes detected: **0.01%**

"alat bantu"

merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda, misalnya angket (questionnaire), daftar cocok (checklist) atau pedoman wawancara (interview guide atau interview schedule), lembar pengamatan atau peduan pengamatan (observation sheet atau observation schedule), soal tes, skala (scala), dan lain sebagainya (Arikunto 2009 : 101). Instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam menjawab hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah Perangkat Pembelajaran, Lembar Observasi, Lembar Angket, dan Tes.

Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Handout,

LKS, Lembar Evaluasi, Lembar media pembelajaran, dan Instrumen Penilaian.

Lembar Observasi Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui data tentang aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan model pembelajaran scramble didukung media kartu Uno IPS terhadap minat belajar siswa. Pengamatan dilakukan dengan memberikan penilaian sesuai dengan skala penilaian yang telah ditentukan. Untuk mengetahui skor aspek yang diamati menurut Arikunto (2013) adalah sebagai berikut. Sangat Baik (SB)

4

Baik (B)

3

Cukup (C)

2

Kurang (K)

1

Lembar Angket

Item ini berjumlah 2

0. Berikut adalah kisi-kisi instrumen untuk mengumpulkan data observasi siswa dan angket terkait aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran scramble sesuai indikator minat belajar siswa (Slameto 2013: 180) sebagai berikut. Tabel 1.4

Kisi-kisi Lembar Observasi dan Lembar Angket

Indikator

Aspek Yang Dinilai

Pernyataan

Ketertarikan

Rasa ingin tahu

Siswa bertanya kepada guru jika tidak bisa menjawab soal.

Siswa mendalami materi dalam media yang digunakan. Berusaha menjawab pertanyaan dari guru

Siswa menyukai ketika guru membuka sesi tanya jawab. Siswa selalu maju di depan kelas jika disuruh guru. Keterlibatan siswa

Siswa aktif dalam berdiskusi kelompok.

Siswa dapat berinteraksi dengan teman-teman.

Siswa bertanya kepada guru apabila tidak memahami materi pelajaran.

Perhatian

Konsentrasi belajar

Siswa menyimak pelajaran dengan baik. Siswa tidak mengantuk ketika guru mengajar

Tidak

bermain

sendiri ketika guru mengajar.

Perasaan senang

Siswa termotivasi jika guru mengajar

Siswa suka dengan media yang digunakan oleh guru.

Motivasi

Belajar tanpa paksaan Siswa rajin membaca materi pelajaran. Siswa tekun menghadapi tugas yang diberikan oleh guru.

Berseemangat

Siswa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

Siswa tidak mudah putus asa jika belum memahami materi pelajaran.

Pengetahuan

Penguasaan materi

Siswa menguasai materi yang telah diajarkan.

Siswa bisa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Mengerjakan latihan yang diberikan

Setelah siswa menyelesaikan tugas, siswa merasa puas dengan apa yang telah dikerjakan. Siswa menyelesaikan soal yang diberikan guru dengan tepat waktu.

Tes

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa (Sanjaya 2014: 251).

Soal tes

id: 53

Plagiarism detected: 0.04% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 6 resources!



0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.7%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/2...>



0.4%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.4%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0%

<http://repository.uinbanten.ac.id/4638/5/BAB...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

yang digunakan dalam penelitian ini adalah

pretest dan posttest yang diukur dalam ranah kognitif yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda dengan jumlah item 20 butir soal, setiap jawaban benar memiliki nilai 4 dan jawaban salah memiliki nilai 0. Berikut adalah kisi-kisi instrumen untuk menilai hasil belajar siswa. Tabel 1.5

Kisi-kisi Soal Pretest dan PosttestNo

KD

Indikator

Nomor soal

1.

3.2Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Menyebutkan ciri khas suku, tarian, pakaian adat daerah Provinsi Jawa Timur.

1, 2, 3, 4, 7, 10, 11, 13, 14, 15, 17

Menyebutkan rumah adat, alat musik tradisional, dan senjata tradisional daerah Provinsi Jawa Timur.

5, 6, 8, 9, 12 16, 18, 19, 20

Jumlah Soal

2

0Validasi Instrumen

Validitas

Agar perangkat tes dikatakan layak sebagai alat ukur maka dilakukan perangkat tes harus memenuhi persyaratan validitas.

Menurut Sugiyono (2016 : 348) valid berarti instrumen

id: 54

Plagiarism detected: 0.04%<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang

hendak diukur.Validitas Ahli

Sebelum instrumen digunakan terlebih dahulu instrumen harus divalidasi oleh validator.

Validator dalam penelitian ini adalah Karimatus Saidah, M.Pd. selaku dosen dalam bidang IPS pada program studi

pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri dan Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi selaku dosen dalam bidang psikolog

pendidikan pada program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.Validitas Empiris

Validitas angket, lembar observasi dan s

oal tes yang telah dinyatakan valid oleh validator selanjutnya di uji kevalidan pada soal tersebut, maka peneliti

menggunakan rumus korelasi product moment dari Ruseffendi yang menyatakan jika r hitung r tabel, maka pertanyaan

tersebut dikatakan valid.Selanjutnya kriteria klasifikasi validitas berdasarkan Arikunto (2013: 89) yaitu sebagai berikut.

Tabel 1.10

Interpretasi koefisien korelasi

Indeks Korelasi

Kategori

0,800-1,000

Sangat Tinggi

0,600-0,799

Tinggi

0,400-0,599

Cukup

0,200-0,399

Rendah

0,000-0,199

Sangat Rendah

Setelah koefisien korelasi diketahui, kemudian dilihat pada kriteria klasifikasi validitas, nomor soal dapat dikatakan valid

apabila tabel r , maka nomor soal tersebut dikatakan tidak valid. Instrumen yang dapat digunakan penelitian dapat

dikategorikan memenuhi kriteria valid, sedangkan instrumen yang tidak valid maka harus diperbaiki atau tidak dapat

digunakan.Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik (Arikunto 2013: 154). Dalam penelitian ini menggunakan rumus uji Alpha untuk mencari reliabilitas instrumen : Dengan menghitung varian semua item dengan rumus :Kriteria reliabilitas instrumen soal adalah sebagai berikut.

Tabel 1.11

Kriteria reliabilitas instrumen soal

Nilai r

Kriteria Reliabilitas

0,800 $r \leq 1,000$

Sangat tinggi

0,600 $r \leq 1,799$

Tinggi

0,400 $r \leq 0,599$

Cukup

0,200 $r \leq 0,399$

Rendah

0,000 $r \leq 1,199$

Sangat Rendah

Langkah-langkah Pengumpulan Data

Penelitian ini bersifat kuantitatif korelasional.

Sumber data primer adalah peneliti yang melakukan tindakan dan siswa yang menerima tindakan, sedangkan data sekunder berupa data dokumentasi. Pengambilan data dapat dilakukan dengan teknik observasi, angket dan tes. Observasi

Observasi dalam penelitian ini menggunakan metode lembar observasi siswa untuk untuk mengetahui perkembangan proses pembelajaran dan perilaku siswa di kelas guna melihat minat belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran scramble didukung media kartu Uno IPS. Observer adalah guru kelas 4 dengan mengacu pada lembar observasi siswa.

Lembar observasi ini berupa pernyataan yang dalam pengisiannya dengan memberikan penilaian 4 kriteria yaitu (4=sangat baik, 3=baik, 2=kurang, dan 1=sangat kurang).Angket

Lembar angket ini dibuat sendiri oleh peneliti dengan bentuk tertutup dengan menyediakan 4 alternatif jawaban menggunakan skala likert yaitu 4 = Selalu (SL), 3 = Sering (SR), 2 = Kadang-kadang (KK), dan 1 = Tidak Pernah (TP) (Sugiyono 2016: 185). Cara yang digunakan peneliti mengelola kuesioner kepada sampel responden adalah menggunakan cara responden mengisi angket secara mandiri tanpa pengawasan (self-administer questionnaires).Tes

Langkah-langkah dalam pengumpulan data ini untuk mengetahui apakah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran scramble didukung media kartu Uno IPS dapat mempengaruhi hasil belajar siswa Pemberian tes

id: 55

Plagiarism detected: 0.03% <https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Teknik Analisis Data

Jenis

id: 56

Plagiarism detected: 0.06% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 6 resources!



0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.7%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/2...>



0.4%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.4%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0%

<http://repository.uinbanten.ac.id/4638/5/BAB...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

statistik deskriptif dan inferensial.

Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto 2013: 3).

Teknik statistik deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan aktivitas minat siswa setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran scramble.

Analisis Aktivitas Siswa

Analisis data minat siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran scramble dalam penelitian ini adalah dengan menghitung presentase aktivitas siswa dalam pembelajaran untuk setiap kategori. Perhitungan Persentase tersebut diperoleh dengan rata-rata nilai yang didapatkan dari observer. Kemudian nilai rata-rata tersebut diubah kedalam persentase dengan rumus penilaian sebagai berikut. Keterangan :

= Nilai persen yang dicari atau diharapkan = Skor mentah yang diperoleh = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan 100 = Bilangan tetap Data tersebut selanjutnya didasarkan pada pedoman kriteria penilaian yang ditulis oleh Arikunto (2013) sebagai berikut.

Tabel 1.12 pedoman kriteria penilaian Presentase Kriteria

81-100

Sangat

id: **57**

Plagiarism detected: **0.02%** <https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

Baik 61-80

Baik 41-60

Cukup 21-40

Kurang

0-20

Sangat Kurang

Aktivitas siswa dikatakan sangat baik jika memperoleh pencapaian 81-100.

Analisis Inferensial

Analisis inferensial digunakan untuk uji prasyarat statistik dan uji hipotesis.

Berikut disajikan uji prasyarat dan uji hipotesis dalam penelitian ini : Uji Normalitas

Analisis data ini dihitung menggunakan SPSS 20.0 melalui uji normalitas Lilliefors dengan hipotesis H_0 yaitu data nilai postes berdistribusi normal dan H_1 yaitu data nilai postes tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini taraf signifikan yang di ambil Jika sig , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dan jika sig , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Uji

Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat sampel penelitian dengan kondisi yang sama atau homogen, yang selanjutnya untuk menentukan statistik uji t yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis. Uji homogenitas berasal dari data post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika sekumpulan data sampel berasal dari populasi tidak memiliki variasi yang sama maka data tersebut tidak homogen. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini yaitu paired sampel t test dan independent t test. Menurut Santoso (2016:280) menuliskan bahwa sampel yang berpasangan (paired) diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda. Uji statistik menggunakan (Paired Sample T-Test) adalah untuk menjelaskan ada atau tidaknya peningkatan kemampuan awal dan akhir siswa SDN Karangturi 1 setelah diberi perlakuan model pembelajaran scramble. Sedangkan menurut Santoso (2016:284) independent sample t test (uji t dua sampel bebas) digunakan untuk mengetahui perbedaan atau membandingkan rata-rata dari dua kelas yang tidak saling berhubungan.

Norma Keputusan

Pengujian Hipotesis I

id: **58**

Plagiarism detected: **0.1%** <https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

jika sig 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dan jika sig 0,05 , maka

H_0 diterima dan H_1 ditolak. H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.

Pengujian Hipotesis II

id: **59**

Plagiarism detected: **0.1%** <https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

jika sig 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dan jika sig 0,05 , maka

H0 diterima dan H1 ditolak.H0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.H1 = Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.

Pengujian Hipotesis III

id: **60**

Plagiarism detected: **0.1%**<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

jika sig 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dan jika sig 0,05 , maka

H0 diterima dan H1 ditolak.H0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.H1 = Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.

Pengujian Hipotesis IV

id: **61**

Plagiarism detected: **0.1%**<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

jika sig 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dan jika sig 0,05 , maka

H0 diterima dan H1 ditolak.H0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.H1 = Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.

Pengujian Hipotesis V

id: **62**

Plagiarism detected: **0.1%**<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

jika sig 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dan jika sig 0,05 , maka

H0 diterima dan H1 ditolak.H0 = Tidak

id: **63**

Plagiarism detected: **0.03%**https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...



0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

terdapat perbedaan yang signifikan antara

model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.H1 =

id: **64**

Plagiarism detected: **0.03%**https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...



0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Terdapat perbedaan yang signifikan antara

model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.Pengujian Hipotesis VI

id: **65**

Plagiarism detected: **0.1%**<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

jika sig 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dan jika sig 0,05 , maka

H0 diterima dan H1 ditolak.H0 = Tidak

id: **66**

Plagiarism detected: **0.03%**https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...



0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

terdapat perbedaan yang signifikan antara

model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.H1 =

id: **67**

Plagiarism detected: **0.03%**https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...



0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN Deskripsi Data Variabel

Hasil Observasi Siswa

Pada observasi yang dilakukan pada kelas eksperimen, didapatkan hasil sebagai berikut. Tabel 4.1 Hasil Observasi Kelas Eksperimen

No

Nama Siswa

Hasil Observasi (kelas eksperimen)

1

MEIRA YUSTIKA SASMI

3

2

MUSTIKA MAULANY SABILLA PUTRI

3

3

PUTRA AISI RAFI

4

4

RAFA ELJHAZYERA PUTRI HAMSIAH

3

5

RENDRA BAGASKARA ABIYASA

2

6

SATRIA PERMADANI

3

7

SELLI SUSANTI

4

8

TUNUNG AFRIANDI PUTRA

4

9

VINDHA NIFAUL NADA

3

10

WILDAN RAHAGI SASKARA

4

11

YESLIN AFRILIA GISELLA

3

12

YUMA WIRATAMA

4

13

YUNA AULIA MULYA SARI

3

Rata-rata

3,307

Sumber: Data Penelitian, 2021

Pada tabel 4.1 diatas, didapatkan rata-rata dari keseluruhan hasil observasi sebesar 3,307. Kemudian juga didapat hasil observasi siswa pada kelas kontrol oleh peneliti adalah sebagai berikut. Tabel 4.2 Hasil Observasi Kelas Kontrol

No

Nama Siswa

Hasil Observasi (kelas kontrol)

1

AINAYA FATHIYATUR RAHMA PUTRI

4

2

ALLICIA RAMADHANI

3

3

AYU PRATAMA

3

4

AZQIYA' SOFA HAMZAWI

2

5

BRILIIAN GHUFRON AHSAN

4

6

CANTIKA MIRZA RAHMAWATI

3

7

DAFFA RAFIF ZULFADHLI

4

8

DYAH AYU WULANDARI

4

9

EVRILLA TAMA NUGRAHA

3

10

HELEN APRILIA WIDYANITA

3

11

JOHAN ARDIANSYAH

4

12

KAFKA DIMAS FIRMANYSAH

3

Rata-rata

3,33

Sumber: Data Penelitian, 2021

Pada tabel 4.2 diatas, didapatkan hasil rat

a-rata sebesar 3,33 pada kelas kontrol. Berdasarkan kedua tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata observasi mempunyai nilai rata-rata sebesar 3, dimana nilai tersebut dapat dikatakan pada partisipasi siswa dalam kelas kontrol maupun kelas eksperimen, keduanya bersikap kooperatif dan sangat baik. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dapat dilakukan pengelompokan data.

Berikut ini adalah pengelompokan kelas eksperimen. Tabel 4.3 Hasil Observasi Siswa kelas Eksperimen

Interval

Kategori

Frekuensi

Persentase

1

4

Sangat Baik

5

38,5%

2

3

Baik

7

53,8%

3

2

Cukup

1

7%

4

1

Kurang

0

0%

TOTAL

25

100%

Sumber: Data Penelitian, 2021

Dari hasil tabel 4.3 di atas, menunjukkan bahwa aktivitas minat siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode scramble dengan bantuan kartu UPS didominasi dengan nilai yang baik, yaitu sekitar 13 anak atau 52%, kemudian 10 anak lainnya atau 7,7% juga mempunyai minat yang sangat baik dan sisanya 2 anak atau 8% lainnya mempunyai nilai yang cukup terhadap minat selama belajar. Sementara pada kelas kontrol, dapat dilakukan pengelompokan data sebagai berikut. Tabel 4.4 Hasil Observasi Siswa Kelas Kontrol

Interval

Kategori

Frekuensi

Persentase

1

4

Sangat Baik

5

41,7%

2

3

Baik

6

50%

3

2

Cukup

1

8,3%

4

1

Kurang

0

0

TOTAL

25

100%

Sumber: Data Penelitian, 2021

Dari hasil tabel 4.4 di atas, menunjukkan bahwa aktivitas minat siswa dalam pembelajaran IPS tanpa menggunakan metode scramble tanpa menggunakan media kartu UPS didominasi dengan nilai yang baik, yaitu sekitar 6 anak atau 50%, kemudian 5 anak lainnya atau 41,7% juga mempunyai minat yang sangat baik dan sisanya 1 anak atau 8,3% lainnya mempunyai nilai yang cukup terhadap minat selama belajar. Hasil Angket

Hasil Angket Sebelum Dan Setelah Perlakuan Kelas Eksperimen Berdasarkan lembar angket yang diisi oleh siswa sebagai salah satu langkah penilaian minat belajar dalam kelas eksperimen sebelum dan setelah menggunakan metode scramble dengan penggunaan kartu UPS pada siswa, dapat dilihat dalam tabel dibawah ini. Tabel 4.5

Minat Belajar Siswa Sebelum Dan Setelah Perlakuan Kelas Eksperimen

Nama

Sebelum

Setelah

1

MEIRA YUSTIKA SASMI

42

79

2

MUSTIKA MAULANY SABILLA PUTRI

46

70

3

PUTRA AISI RAFI

46

76

4

RAFA ELJHAZYERA PUTRI HAMSİYAH

46

75

5

RENDRA BAGASKARA ABIYASA

45

78

6

SATRIA PERMADANI

42

75

7

SELLI SUSANTI

43

74

8

TUNUNG AFRIANDI PUTRA

41

77

9

VINDHA NIFAUL NADA

46

82

10

WILDAN RAHAGI SASKARA

49

81

11

YESLIN AFRILIA GISELLA

45

77

12

YUMA WIRATAMA

39

70

13

YUNA AULIA MULYA SARI

39

74

Rata-rata

43,76

76

Sumber: Data Peneliti, 2021

Pada tabel 4.5 diatas, didapatkan nilai rata-rata keselur

uhan kelas eksperimen sebelum perlakuan adalah sebesar 43,76. Kemudian dapat diketahui bahwa rata-rata nilai setelah menggunakan penerapan model pembelajaran metode scramble dengan bantuan kartu UPS adalah sebesar 76. Dari hasil tabel 4.5 diatas juga, maka dapat dibuat distribusi frekuensi kelas eksperimen sebagai berikut. Tabel 4.6

Frekuensi Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

Interval

Kategori

Frekuensi

1

51

Tinggi

3

2

44-51

Sedang

9

3

44

Rendah

0

Sumber: Data Peneliti, 2021.

Dari tabel 4.6 diatas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan didominasi pada kategori sedang karena mempunyai nilai terbanyak yakni sejumlah 9 siswa. Tabel 4.

7 Frekuensi Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

Interval

Kategori
Frekuensi

1
79
Tinggi

3
2
72-79
Sedang

8
3
72
Rendah
2

Sumber: Data Peneliti, 2021

Dari tabel 4.

7 diatas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan didominasi pada kategori sedang karena mempunyai nilai terbanyak yakni sejumlah 6. Hasil Angket Sebelum Dan Setelah Perlakuan Kelas Kontrol Berdasarkan lembar angket yang diisi oleh siswa sebagai salah satu langkah penilaian minat belajar dalam kelas kontrol sebelum dan setelah menggunakan metode direct instruction tanpa menggunakan kartu UPS pada siswa, dapat dilihat dalam tabel dibawah ini. Tabel 4.

8 Minat Belajar Siswa Sebelum Dan Setelah Perlakuan Kelas Kontrol No

Nama

Sebelum

S

etelah

AINAYA FATHIYATUR RAHMA PUTRI

46

46

2

ALLICIA RAMADHANI

49

45

3

AYU PRATAMA

41

40

4

AZQIYA' SOFA HAMZAWI

40

47

5

BRILIIAN GHUFRON AHSAN

45

43

6

CANTIKA MIRZA RAHMAWATI

45

45

7

DAFFA RAFIF ZULFADHLI

46

47

8

DYAH AYU WULANDARI

46

43

9

EVRIILLA TAMA NUGRAHA

44

45

10

HELEN APRILIA WIDYANITA

44

47

11

JOHAN ARDIANSYAH

48

47

12

KAFKA DIMAS FIRMANYSAH

44

40

Rata-rata

44,83

44,58

Sumber: Data Peneliti, 2021.

Dari hasil tabel 4.8 diatas, didapatkan nilai rata-rata keseluruhan kelas kontrol sebelum perlakuan adalah sebesar 44,83. Kemudian dapat diketahui bahwa rata-rata nilai setelah menggunakan penerapan model pembelajaran metode direct instruction tanpa menggunakan media kartu UPS adalah sebesar 44,58. Dari hasil tabel 4.8 diatas juga, maka dapat dibuat distribusi frekuensi kelas kontrol sebagai berikut. Tabel 4.

9 Frekuensi Kelas Kontrol Sebelum PerlakuanNo

Interval

Kategori

Frekuensi

1

51

Tinggi

3

2

44-51

Sedang

7

3

44

Rendah

2

Sumber: Data Peneliti, 2021

Dari tabel 4.

9 diatas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan didominasi pada kategori sedang karena mempunyai nilai terbanyak yakni sejumlah 7. Tabel 4.1

0 Frekuensi Kelas Kontrol Setelah PerlakuanNo

Interval

Kategori

Frekuensi

1

51

Tinggi

4

2

44-51

Sedang

6

3

44

Rendah

2

Sumber: Data Penelitian, 2021.

Dari tabel 4.1

0 diatas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas kontrol dengan menggunakan model direct instruction tanpa menggunakan kartu UPS setelah perlakuan didominasi pada kategori sedang karena mempunyai nilai terbanyak yakni sejumlah 6. Hasil Belajar Siswa

Analisis Hasil Belajar Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Pada hasil pretest yang diberikan kepada siswa eksperimen sebelum test, terdapat hasil sebagai berikut. Tabel 4.1

1 Kategorisasi Hasil Pretest Siswa EksperimenNo

Nilai

Kategori

Jumlah

Persentase

1

0-84
Rendah
8
61,5%
2
85
Sedang
3
23,1%
3
86
Tinggi
2
15,4%
TOTAL
13
100%

Sumber: Data Penelitian, 2021

Berdasarkan data diatas, nilai siswa yang mengikuti pretest didominasi oleh siswa yang mempunyai nilai rendah atau sebesar dibawah 85 dengan jumlah siswa sebanyak 8 siswa atau 61,5%. Sementara frekuensi paling sedikit ditempati oleh 2 siswa lainnya atau 15,4% menempati nilai dengan kategori yang tinggi. Sementara, pada hasil post test yang diberikan kepada siswa eksperimen setelah test, terdapat hasil sebagai berikut. Tabel 4.1

2 Kategorisasi Hasil Posttest Siswa Eksperimen

No
Nilai
Kategori
Jumlah
Persentase
1
0-84
Rendah
1
7,7%
2
85
Sedang
5
38,5%
3
86
Tinggi
7
53,8%
TOTAL
13
100%

Sumber: Data Penelitian, 2021

Berdasarkan data pada tabel 4.1

2 diatas, nilai siswa yang mengikuti post test didominasi oleh siswa dengan nilai tinggi yaitu sebanyak 7 siswa atau 53,8% dan frekuensi terendah didapat oleh 1 siswa atau 7,7% dengan nilai rendah. Berdasarkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan, didapatkan hasil yang cukup berbeda, dimana pada hasil pretest didominasi dengan nilai rendah dan hasil posttest yang didominasi nilai tinggi. Analisis Data Hasil Belajar Kelas Kontrol Sebelum dan Sesudah Perlakuan Pada hasil pretest yang diberikan kepada siswa kontrol sebelum test, terdapat hasil sebagai berikut. Tabel 4.13

Kategorisasi Hasil Pretest Siswa Kontrol

No
Nilai
Kategori
Jumlah
Persentase
1
0-84
Rendah
10
83,3%
2
85
Sedang

2
16,7%
3
86
Tinggi
0
0%
TOTAL
12
100%

Sumber: Data Penelitian, 2021.

Berdasarkan data dari tabel 4.13 diatas, nilai siswa yang mengikuti pretest didominasi oleh siswa yang mempunyai nilai rendah dengan jumlah siswa sebanyak 10 siswa atau 83,3%. Sementara frekuensi terendah terdapat pada 2 siswa lainnya atau 16,7% menempati nilai dengan kategori yang sedang. Sementara, pada hasil post test yang diberikan kepada siswa kontrol setelah test, terdapat hasil sebagai berikut. Tabel 4.1

4 Kategorisasi Hasil Post Test Siswa Kontrol

No
Nilai
Kategori
Jumlah
Persentase

1
0-84
Rendah
11
91,7%
2
85
Sedang
1
8,3%
3
86
Tinggi
0
0%
TOTAL
12
100%

Sumber: Data Penelitian, 2021

Berdasarkan data pada tabel 4.1

4 diatas, nilai siswa yang mengikuti post test didominasi oleh siswa yang mempunyai nilai dengan kategori rendah dengan jumlah siswa sebanyak 11 siswa atau 91,7%. Sementara 1 siswa lainnya atau 8,3% menempati nilai dengan kategori yang sedang. Berdasarkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan, didapatkan hasil yang cukup relatif sama, dimana pada hasil pretest didominasi dengan nilai rendah dan hasil posttest yang sama-sama bernilai rendah. Analisis Data

Prosedur Analisis Data

Uji Validitas Angket

Pada uji validitas angket minat belajar, dianalisis menggunakan software SPSS 20. Adapun uji validitas angket minat belajar siswa secara keseluruhan yang valid adalah sebagai berikut. Tabel 4.1

5 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

No. Soal
r hitung
tabel (5%) Keterangan

1
0,426
0,413
Valid
2
0,584
0,413
Valid
3
0,661
0,413
Valid
4
0,422

0,413
Valid
5
0,487
0,413
Valid
6
0,651
0,413
Valid
7
0,480
0,413
Valid
8
0,680
0,413
Valid
9
0,579
0,413
Valid
10
0,562
0,413
Valid
11
0,650
0,413
Valid
12
0,605
0,413
Valid
13
0,527
0,413
Valid
14
0,511
0,413
Valid
15
0,644
0,413
Valid
16
0,810
0,413
Valid
17
0,577
0,413
Valid
18
0,514
0,413
Valid
19
0,810
0,413
Valid
20
0,450
0,413

Valid
Sumber: Data Penelitian, 2021
Berdasarkan hasil validitas yang telah disebutkan pada tabel 4.15 di atas, dapat diketahui bahwa semua item hasil validitas dapat dikatakan semuanya valid. Uji Validitas Soal Tes
Sementara pada uji validitas soal tes siswa, dianalisis menggunakan software SPSS 20. Adapun uji validitas soal tes siswa secara keseluruhan yang valid adalah sebagai berikut: Tabel 4.1
6 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar No. Soal
r hitung
tabel (5%) Keterangan

1	0,456	
	0,413	Valid
2	0,488	
	0,413	Valid
3	0,523	
	0,413	Valid
4	0,685	
	0,413	Valid
5	0,498	
	0,413	Valid
6	0,500	
	0,413	Valid
7	0,421	
	0,413	Valid
8	0,541	
	0,413	Valid
9	0,616	
	0,413	Valid
10	0,439	
	0,413	Valid
11	0,423	
	0,413	Valid
12	0,552	
	0,413	Valid
13	0,623	
	0,413	Valid
14	0,438	
	0,413	

Valid
15
0,531
0,413
Valid
16
0,554
0,413
Valid
17
0,616
0,413
Valid
18
0,528
0,413
Valid
19
0,535
0,413
Valid
20
0,442
0,413
Valid

Sumber: Data Penelitian, 2021

Berdasarkan hasil validitas yang telah disebutkan pada tabel 4.16 diatas, dapat diketahui bahwa semua item hasil validitas untuk soal tes dapat dikatakan semuanya valid. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berfungsi untuk menetapkan apakah instrumen yang dalam hal ini kuesioner dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak oleh responden yang sama akan menghasilkan data yang konsisten. Pada penelitian ini pengujian reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha yang mempunyai syarat bahwa Alpha harus lebih besar dari rtabel (Alpha > rtabel). Uji Reliabilitas Angket

Pada uji reliabilitas angket, terdapat nilai sebagai berikut.

Tabel 4.17 Hasil Uji Reliabilitas Reliability Statistics

Cronbach's Alpha

N of Items

.898

20

Sumber: Data Penelitian, 2021

Berdasarkan tabel 4.1

7 diatas, nilai Cronbach Alpha yang didapatkan adalah sebesar 0,898 yang menandakan bahwa item-item pada angket minat belajar dapat dinyatakan reliabel. Uji Reliabilitas Soal Tes

Pada uji reliabilitas soal tes, terdapat nilai sebagai berikut.

id: **68**

Plagiarism detected: **0.03%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...



1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha

N of Items

.920

20

Tabel 4.18 Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan tabel 4.18 diatas, nilai Cronbach Alpha yang didapatkan adalah sebesar 0,920 yang menandakan bahwa item-item pada test dapat dinyatakan reliabel. Uji Normalitas

id: **69**

Plagiarism detected: **0.09%** <https://www.advernesia.com/blog/spss/cara-uji...>



0.2%

<https://www.advernesia.com/blog/spss/cara-...>

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak.

id: **70**

Plagiarism detected: **0.04%** <https://www.advernesia.com/blog/spss/cara-uji...>



0.2%

<https://www.advernesia.com/blog/spss/cara-...>

Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila taraf signifikansinya $\geq 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $0,05$ maka data tersebut dikatakan tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dapat dilakukan dengan berbagai cara. Dalam uji normalitas data, jika data berdistribusi normal maka akan dianalisis dengan uji statistik parametrik. Sedangkan apabila data tidak berdistribusi normal maka akan dianalisis dengan uji statistik non parametrik. Uji normalitas ini menggunakan bantuan SPSS 20.0 for windows dengan teknik Kolmogorov Smirnov-Z. Uji Normalitas Angket

Pada uji normalitas angket minat belajar siswa, didapatkan hasil sebagai berikut

.Tabel 4.

19 Hasil Uji Normalitas Angket Minat Belajar One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

VAR00026

N

25

Normal Parameters

a,b Mean

48.1200

Std. Deviation

3.47994

Most Extreme Differences

Absolute

.114

Positive

.114

Negative

-.076

Test Statistic

.114

id: 71

Plagiarism detected: 0.17% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 6 resources!



2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.7%

<https://www.konsistensi.com/2013/07/uji-norm...>



0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.3%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Asymp. Sig. (2-tailed)

.200

c,d. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c . Lilliefors Significance Correction. d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data Penelitian, 2021

Berdasarkan tabel 4.

19 diatas, nilai signifikansi 0,200 yang lebih besar daripada 0,05 (0,200 > 0,05) menunjukkan bahwa data pada angket minat belajar dapat dikatakan terdistribusi dengan normal. Uji Normalitas Soal Tes

Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas Soal Tes One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Pretest Kontrol

Pretest Eksp

N

12

13

Normal Parameters

a,bMean

17.08

16.85

Std. Deviation

.515

1.463

Most Extreme Differences

Absolute

.398

.180

Positive

.398

.180

Negative

-.352

-.169

Test Statistic

.398

.180

id: 72

Plagiarism detected: **0.18%**https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 6 resources!

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

0.7%

<https://www.konsistensi.com/2013/07/uji-norm...>

0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

0.3%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Asymp. Sig. (2-tailed)

.100

c.200

c,da. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c

. Lilliefors Significance Correction.d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data Penelitian, 2021

Dari hasil perhitungan uji normalitas yang

telah dilakukan pada tabel 4.20, diatas untuk kelas kontrol diperoleh nilai Asymp.Sign sebesar 0,100 dan kelas eksperimen sebesar 0,200. Hal ini menandakan bahwa kedua nilai test pada dua kelas tersebut dapat dikatakan terdistribusi dengan normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai varian yang sama atau tidak. Dikatakan mempunyai nilai varian yang sama/ tidak berbeda (homogen)

apabila taraf signifikansinya yaitu $\geq 0,05$ dan jika taraf signifikansinya yaitu $0,05$ maka data disimpulkan tidak mempunyai nilai varian yang sama/ berbeda (tidak homogen).

Uji Homogenitas pada Angket Minat Belajar

Uji homogenitas pada angket minat belajar d

idapatkan hasil sebagai berikut. Tabel 4.2

1 Uji Homogenitas Angket Minat Belajar Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic

Sig.
 Angket
 Based on Mean
 3.280
 .070

Sumber: Data Penelitian, 2021

Dari hasil perhit

ungan uji homogenitas tabel 4.21 diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,070. Karena nilai yang diperoleh dari uji homogenitas taraf signifikansinya $\geq 0,05$ maka data mempunyai nilai varian yang sama/ tidak berbeda (homogen). Uji Homogenitas pada Soal Tes

Uji homogenitas pada soal tes belajar didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.22 Uji Homogenitas pada Kelas Kontrol Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic

Sig.
 Kontrol
 Based on Mean
 3.846
 .063

Sumber: Data Penelitian, 2021

Tabel 4.23 Uji Homogenitas pada Kelas Eksperimen Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic

Sig.
 Eksperimen
 Based on Mean
 3.840
 .062

Sumber: Data Penelitian, 2021

Dari hasil perhitungan uji homogenitas kedua tabel 4.22 dan 4.23 diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,063 dan 0,062. Karena nilai yang diperoleh dari uji homogenitas taraf signifikansinya $\geq 0,05$ maka data mempunyai nilai varian yang sama/ tidak berbeda (homogen). Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini yaitu paired sampel t test dan independet t test. Menurut Santoso (2016:280) menuliskan bahwa sampel yang berpasangan (paired) diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda. Uji statistik menggunakan (Paired Sample T-Test) adalah untuk menjelaskan ada atau tidaknya peningkatan kemampuan awal dan akhir siswa SDN Karangturi 1 setelah diberi perlakuan model pembelajaran scramble. Sedangkan menurut Santoso (2016:284) independent sample t test (uji t dua sampel bebas) digunakan untuk mengetahui perbedaan atau membandingkan rata-rata dari dua kelas yang tidak saling berhubungan. Pengujian Hipotesis I

id: 73

Plagiarism detected: 0.1% <https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

jika sig 0

,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dan jika sig 0,05, maka

H0 diterima dan H1 ditolak. H0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. H1 = Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.

Tabel 4.2

4 Paired Samples Test pada Hipotesis I Paired

id: 74

Plagiarism detected: 0.09% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 9 resources!



2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Samples Test

Paired Differences

t

df

Sig. (2-tailed)

Mean

Std. Deviation

Std. Error Mean

95% Confidence Interval of the Difference

Lower

Upper

Pair 1

EksperimenSebelum - EksperimenSesudah

-27.23077

5.29392

1.46827

-30.42986

-24.03168

-18.546

12

.100

Sumber: Data Penelitian, 2021

Dalam hasil uji yang dilakukan menggunakan paired sample t test, hasil yang didapatkan adalah nilai Sig. diatas lebih besar dari 0,05 (0,100 0,05) sehingga H0 diterima dan H1 ditolak, yang artinya dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. Pengujian Hipotesis II id: 75

Plagiarism detected: 0.1% <https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>

0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

jika sig 0

,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dan jika sig 0,05 , maka

H0 diterima dan H1 ditolak. H0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. H1 = Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4.2

5 Paired Samples Test pada Hipotesis IIPaired

id: 76

Plagiarism detected: 0.09% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 9 resources!

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Samples Test

Paired Differences

T

df

Sig. (2-tailed)Mean

Std. Deviation

Std. Error Mean

95% Confidence Interval of the Difference

Lower

Upper

Pair 1

PretestEksp - PostestEksp

-1.846

1.405

.390

-2.695

-.997

-4.737

12

.012

Sumber: Data Penelitian, 2021

Dari hasil tersebut, nilai Sig. diatas lebih kecil dari 0

,05 (0,012 0,05) sehingga H1 diterima dan H0 ditolak, yang artinya dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. Pengujian Hipotesis III

id: 77

Plagiarism detected: 0.1% <https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>

0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

jika sig 0

,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dan jika sig 0,05 , maka

H0 diterima dan H1 ditolak. H0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. H1 = Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.

Tabel 4.2

6 Paired Samples Test pada Hipotesis III Paired

id: 78

Plagiarism detected: 0.09% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 9 resources!

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Samples Test

Paired Differences

t

df

Sig. (2-tailed)

Mean

Std. Deviation

Std. Error Mean

95% Confidence Interval of the Difference

Lower

Upper

Pair 1

KontrolSebelum - KontrolSesudah

2.83333

2.69118

.77688

1.12344

4.54322

3.647

11

.004

Sum

ber: Data Penelitian, 2021 Dari hasil tersebut, nilai Sig. diatas lebih kecil dari 0

,05 (0,004 0,05) sehingga H1 diterima dan H0 ditolak, yang artinya dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. Pengujian Hipotesis IV

id: **79**

Plagiarism detected: **0.1%** <https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>



0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

jika sig 0

,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dan jika sig 0,05 , maka

H0 diterima dan H1 ditolak. H0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. H1 = Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4.2

7 Paired Samples Test pada Hipotesis IVPaired

id: **80**

Plagiarism detected: **0.09%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 9 resources!



2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Samples Test

Paired Differences

t

df

Sig. (2-tailed)

Mean

Std. Deviation

Std. Error Mean

95% Confidence Interval of the Difference

Lower

Upper

Pair 1

PretestKontrol - PostestKontrol

2.167

1.586

.458

1.159

3.174

4.733

11

.001

Sumber: Data Penelitian, 2021

Dari hasil tersebut, nilai Sig. diatas lebih kecil dari 0

,05 (0,001 0,05) sehingga H1 diterima dan H0 ditolak, yang artinya dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. Pengujian Hipotesis V

id: **81**Plagiarism detected: **0.1%**<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>

0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

jika sig 0

,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dan jika sig 0,05 , maka

H0 diterima dan H1 ditolak.H0 = Tidak

id: **82**Plagiarism detected: **0.03%**https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...

0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

terdapat perbedaan yang signifikan antara

model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.

H1 =

id: 83

Plagiarism detected: 0.03% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...



0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.

Tabel 4.2

8 - Independent Samples Test pada Hipotesis VIndependent

id: 84

Plagiarism detected: 0.13% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 9 resources!



2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances

t-test for Equality of Means

F

Sig.

t

df

Sig. (2-tailed)

Mean Difference

Std. Error Difference

95% Confidence Interval of the Difference

Lower

Upper

Independent

Equal variances assumed

.280

.602

-3.970

23

.039

-1.35256

1.39483

-4.23798

1.53286

Equal variances not assumed

-3.975

22.939

.033

-1.35256

1.38702

-4.22226

1.51713

Sumber: Data Penelitian, 2021

Dari hasil tersebut, nilai Sig. adalah sebesar 0,602 yang menandakan lebih besar dari 0

,05 (0,602 0,05). Berdasarkan nilai tersebut, maka dapat dikatakan bahwa H0 diterima dan H1 ditolak, yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. Pengujian Hipotesis VI

id: **85**Plagiarism detected: **0.1%** <https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20II...>

0%

<https://idr.uin-antasari.ac.id/11156/6/BAB%20...>

jika sig 0

,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dan jika sig 0,05, maka

H0 diterima dan H1 ditolak. H0 = Tidak

id: **86**Plagiarism detected: **0.03%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...

0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

terdapat perbedaan yang signifikan antara

model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.

H1 =

id: **87**Plagiarism detected: **0.03%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...

0.9%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Terdapat perbedaan yang signifikan antara

model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa

Tabel 4.

29 Independent Samples Test pada Hipotesis VII Independent

id: **88**Plagiarism detected: **0.13%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 9 resources!

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

2%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances

t-test for Equality of Means

F

Sig.

t

df

Sig. (2-tailed)

Mean Difference

Std. Error Difference

95% Confidence Interval of the Difference

Lower

Upper

VAR00012

Equal variances assumed

.010

.919

-4.081

48

.000

-1.769

.434

-2.641

-.897

Equal variances not assumed

-4.080

47.676

.000

-1.769

.434

-2.641

-.897

Sumber: Data Penelitian, 2021

Dari hasil tersebut, nilai Sig. adalah sebesar 0,919 yang menandakan lebih besar dari 0

,05 (0,919 0,05). Berdasarkan nilai tersebut, maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. Pembahasan Model pembelajaran merupakan suatu cara penyampaian materi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Isjoni (2012: 147) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih. Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa model pembelajaran didefinisikan sebagai cara mengajar guru sesuai dengan pendapat dari Suprijono (2012:46) yaitu model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Model pembelajaran scramble merupakan salah satu model pembelajaran yang dikenal dengan permainan kartu. Soeparno dalam Rakhmawati (2012: 9) berpendapat bahwa metode scramble adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Siswa dituntut aktif melakukan kegiatan belajar sambil bermain dengan menyusun atau mengurutkan suatu struktur bahasa yang sebelumnya dengan sengaja telah diacak susunannya. Hal ini seperti yang dikemukakan Komalasari (2010:84) bahwa scramble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep. Selain itu, penggunaan media pembelajaran pada model pembelajaran scramble berfungsi untuk memperlancar siswa memahami informasi dan mudah mengingat materi secara lebih konkret. Selain untuk membangkitkan minat belajar siswa media juga dapat bermanfaat menciptakan suasana kelas yang bermakna dan menyenangkan sehingga tidak monoton. Menurut Muhibbin Syah (2011: 146) menuturkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

Faktor dari dalam (internal) yakni sesuatu perbuatan memang di inginkan karena seseorang senang melakukannya. Disini minat datang dari dalam diri orang itu sendiri. Seperti: rasa senang, mempunyai perhatian lebih, semangat, motivasi, emosi. Faktor dari luar (eksternal) yakni suatu perbuatan dilakukan atas dorongan atau paksaan dari luar. Minat datang bukan dari orang itu sendiri melainkan adanya dorongan atau paksaan dari luar. Seperti: lingkungan, orang tua, guru

Dalam meningkatkan minat belajar di kelas, guru sebagai factor dari luar harus mampu memberi dorongan yang menyenangkan bagi siswanya. Sehingga, penggunaan media belajar seperti UNO dapat dirasa lebih baik oleh peneliti dalam mengembangkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada hasil observasi yang dilakukan, minat belajar siswa cenderung relatif sama yakni menunjukkan nilai 3 yang dapat dikatakan bahwa nilai tersebut cukup baik dalam aktivitas siswa selama pembelajaran baik pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen pada kedua perlakuan. Ada atau tidaknya metode scramble terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa, dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan.

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.

Pada hasil uji hipotesis yang dilakukan, nilai Sig. lebih besar dari 0

,05 (0,100 0,05) sehingga H0 diterima dan H1 ditolak, yang artinya dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. Namun pada hasil observasi yang di observasi oleh guru hasilnya pada kelas eksperimen diperoleh nilai 3,307 yang artinya siswa berminat. Berdasarkan pada pembelajaran dengan model scramble dengan menggunakan media kartu UPS mampu meningkatkan minat siswa. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. Pada hasil uji hipotesis yang dilakukan, nilai Sig. lebih kecil dari 0

,05 (0,012 0,05) sehingga H1 diterima dan H0 ditolak, yang artinya dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan, nilai Sig. lebih kecil dari 0

,05 (0,004 0,05) sehingga H1 diterima dan H0 ditolak, yang artinya dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. Namun pada hasil observasi yang di observasi oleh guru hasilnya pada kelas kontrol diperoleh nilai 3,33 yang artinya siswa bersifat kooperatif dan baik. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan, nilai Sig. lebih kecil dari 0

,05 (0,001 0,05) sehingga H1 diterima dan H0 ditolak, yang artinya dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. Tidak

id: **89**
Plagiarism detected: **0.03%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...



0.9%
https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...
terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa.

Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan

, , nilai Sig. adalah sebesar 0,602 yang menandakan lebih besar dari 0,05 (0,602 0,05). Berdasarkan nilai tersebut, maka dapat dikatakan bahwa H0 diterima dan Ha ditolak, yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. Tidak

id: **90**
Plagiarism detected: **0.03%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...



0.9%
https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...
terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa.

Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan, nilai Sig. adalah sebesar 0,919 yang menandakan lebih besar dari 0

,05 (0,919 0,05). Berdasarkan nilai tersebut, maka dapat dikatakan bahwa H0 diterima dan Ha ditolak, yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil analisis diatas, minat belajar siswa tidak terpengaruh secara signifikan ketika diterapkan dengan metode scramble dengan bantuan kartu UPS namun tetap memberi pengaruh terhadap nilai siswa kelas eksperimen. Sementara pada metode direct instruction, yaitu pada kelas kontrol, terdapat pengaruh terhadap minat dan hasil nilai pada penerapan tersebut. Selain itu, tidak terdapat perbedaan signifikan diantara kedua metode terhadap minat belajar siswa, sehingga eksperimen yang dilakukan kurang memberi pengaruh kepada minat siswa dalam belajar IPS. Selain itu, dengan tidak adanya minat pada siswa, hasil belajar siswa juga tidak memberikan hasil yang berbeda secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode Scramble dengan bantuan kartu UPS dapat dikatakan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa.

id: **91**

Plagiarism detected: **0.06%**<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/216...> + 2 resources!



0.7%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/2...>



0%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARANA. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan,

maka dapat disimpulkan bahwa:

Pada hasil uji hipotesis yang dilakukan, nilai Sig. lebih besar dari 0

,05 (0,100 0,05) sehingga H0 diterima dan H1 ditolak, yang artinya dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. Pada hasil uji hipotesis yang dilakukan, nilai Sig. lebih kecil dari 0

,05 (0,012 0,05) sehingga H1 diterima dan H0 ditolak, yang artinya dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan, nilai Sig. lebih kecil dari 0

,05 (0,004 0,05) sehingga H1 diterima dan H0 ditolak, yang artinya dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan, nilai Sig. lebih kecil dari 0

,05 (0,001 0,05) sehingga H1 diterima dan H0 ditolak, yang artinya dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan

, nilai Sig. adalah sebesar 0,602 yang menandakan lebih besar dari 0,05 (0,602 0,05). Berdasarkan nilai tersebut, maka dapat dikatakan bahwa H0 diterima dan Ha ditolak, yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction

tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan, nilai Sig. adalah sebesar 0,919 yang menandakan lebih besar dari 0

,05 (0,919 0,05). Berdasarkan nilai tersebut, maka dapat dikatakan bahwa H0 diterima dan Ha ditolak, yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS dan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. B. Implikasi

Berdasarkan

id: **92**

Plagiarism detected: **0.03%**https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...



0.1%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan

implikasi secara

id: **93**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/216...>



0.7%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/2...>

teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi

Teoritis

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar siswa. Untuk pelajaran IPS, terdapat tidak ada perbedaan signifikan pada prestasi belajar IPS antara pembelajaran yang menggunakan metode scramble dengan bantuan kartu UPS terhadap pembelajara direct instruction. Sehingga hasil penelitian peneliti masih mempunyai kekurangan dalam mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Motivasi belajar siswa mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar matematika. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi tentunya mempunyai prestasi belajar yang lebih baik dari pada siswa dengan motivasi belajar yang sedang maupun rendah. Diharapkan guru dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan guru dan menarik bagi siswa. 2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru untuk meningkatkan minat belajar dan hasil pembelajaran siswa.

Metode scramble dengan bantuan kartu UPS masih dirasa kurang dan perlu pengembangan lain yang mampu menarik minat dan meningkatkan hasil belajar siswa daripada hanya menggunakan metode direct instruction. Perlu dilakukan pembenahan diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan prestasi belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan metode pembelajaran yang tepat dan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan prestasi belajar IPS pada siswa. C. Saran-saran

Peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan sumbangan dan pertimbangan bagi para ahli pendidikan maupun penelitian selanjutnya yaitu:

1. Untuk tenaga pendidik: Disarankan untuk lebih menggunakan pembelajaran dengan metode yang bervariasi dan menyenangkan sehingga murid mampu menerima materi dengan baik dikarenakan pada penelitian ini, metode scramble dengan bantuan kartu UPS masih dirasa kurang dan perlu pengembangan lain yang mampu menarik minat dan meningkatkan hasil belajar siswa daripada hanya menggunakan metode direct instruction.2. Bagi peneliti selanjutnya: Bagi peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian lanjutan dengan mengeksplorasi lebih lanjut penelitian ini dengan melibatkan metode, media maupun variabel-variabel lain

.109

[diclaimer-line0]

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!



[Plagiarism Detector](#) - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC

948aaa2f-90b5-4260-81c7-99c4caab0fa0

7735e83b643f94dc5348b75d0b920f32

F86371D69A63561677D1663BE7FE7EF9

Check Type: Internet - via Google and Bing