

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE
DIDUKUNG MEDIA KARTU UPS (UNO IPS) TERHADAP MINAT DAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU SISWA KELAS IV SDN KARANGTURI 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

TITAH MEYTIKA SANTI

NPM : 17.1.01.10.0052

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2022

Skripsi oleh :

TITAH MEYTIKA SANTI
NPM : 17.1.01.10.0052

Judul :

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE
DIDUKUNG MEDIA KARTU UPS (UNO IPS) TERHADAP MINAT DAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU SISWA KELAS IV SDN KARANGTURI 1**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal : _____

Pembimbing I



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd
NIDN. 0710128902

Pembimbing 2



Muhammad Basori, S.Pd.I., M.Pd
NIDN. 0721048003

Skripsi oleh :

TITAH MEYTIKA SANTI
NPM : 17.1.01.10.0052

Judul :

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE
DIDUKUNG MEDIA KARTU UPS (UNO IPS) TERHADAP MINAT DAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU SISWA KELAS IV SDN KARANGTURI 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI
Pada Tanggal: 13 Januari 2022

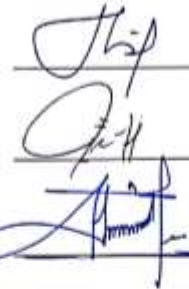
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.

2. Penguji I : Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.

3. Penguji II : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.



Dr. Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Titah Meytika Santi
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Trenggalek / 15 Mei 1999
NPM : 17.1.01.10.0052
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, _____



TITAH MEYTIKA SANTI

NPM. 17.1.01.10.0052

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Ya Allah, lapangkanlah dadaku, mudahkanlah segala urusanku, dan lepaskanlah kekakuan lidahku, agar mereka mengerti perkataanku”.

(QS. At-Toha:25)

(Titah Meytika Santi)

“Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orangtuaku yang sangat hebat dalam hidupku, Bapak Sutaji dan Ibu Karyati atas segala didikan, dukungan, kasih sayang, pengorbanan, cinta, dan doa kalian yang telah mengantarkanku sampai ke jenjang ini. Serta untuk orang-orang terdekatku yang tersayang, Dan teman-teman seperjuangan kuliah terimakasih atas segala hal yang telah kalian berikan dan kalian bagikan selama ini”.

Abstrak

Titah Meytika Santi 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.

Kata Kunci: Scramble, media, minat, hasil belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa, pembelajaran IPS di SD kurang diminati oleh siswa karena cara mengajar guru yang masih monoton dan dalam pengajaran tidak melibatkan siswa sehingga berakibat siswa malas dan bosan mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut nampak dari minat belajar siswa yang rendah, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen semu. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Karangturi 1 tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Sampling Jenuh*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan instrumen berupa soal tes pilihan ganda, lembar observasi siswa, dan angket.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini (1) nilai Sig. lebih besar dari 0,05 ($0,100 > 0,05$) yang artinya tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. (2) nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 ($0,012 < 0,05$) yang artinya terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran scramble didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. (3) nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$) yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa. (4) nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran direct instruction tanpa didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa. (5) nilai Sig. adalah sebesar 0,602 yang menandakan lebih besar dari 0,05 ($0,012 < 0,05$) yang berarti tidak terdapat perbedaan minat 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. (6) nilai Sig. adalah sebesar 0,919 yang menandakan lebih besar dari 0,05 ($0,919 > 0,05$) yang berarti 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.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, disarankan: Tujuan penerapan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa mampu menerima materi dengan baik dikarenakan pada penelitian ini model *scramble* dengan bantuan kartu UPS masih dirasa kurang dan perlu pengembangan lain yang mampu menarik minat dan meningkatkan hasil belajar daripada hanya menggunakan metode *direct instruction*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi.

Penyusunan skripsi berjudul “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” ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program Studi PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. sebagai Rektor UN PGRI Kediri.
2. Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd. sebagai dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. sebagai ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I dalam penulisan Skripsi yang selalu memberikan arahan ,membimbing dan memberikan dukungan terhadap saya.
5. Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. sebagai dosen pembimbing II dalam penulisan Skripsi yang selalu membantu dan membimbing saya.
6. Ibuk Karyati dan Bapak Sutaji yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, materi, pengertian dan kasih sayangnya selama saya kuliah hingga saat ini. Dan juga seluruh keluargaku yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.
7. May Nadilla Crysti, Arum Dwi Masruroh, Wika Praharsiwi Dewanti, dan Nadya Anantasya yang telah banyak memberikan semangat, nasihat, tempat berbagi dalam suka maupun duka, dan menjadi salah satu sumber kebahagiaan penulis. Terimakasih atas kesetiaannya selama ini.

8. Nanda Aghni Ridwan lelaki yang selama penyusunan skripsi ini telah banyak membantu memberikan semangat, menemani, dan bersedia mendengarkan keluh kesah penulis.
9. Dinda, Dema, Puan, Mega, Silvi teman perjuanganku menyelesaikan skripsi dan tempat berbagi cerita selama kuliah. Terimakasih atas supportnya selama ini.
10. Erfira, Sanita, dan Cupu temanku sejak SMA yang selalu memberikan dukungan, dan keceriaannya.
11. Guru dan siswa SDN Karangturi 1 yang telah membantu bekerjasama dengan sangat baik selama penelitian.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini terdapat kekurangan yang disebabkan karena keterbatasan penulis dalam pengetahuan dan kemampuan. Untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan, demi perbaikan dan peningkatan penulisan mendatang. Selanjutnya harapan penulis semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Kediri, _____

TITAH MEYTIKA SANTI
NPM. 17.1.01.10.0052

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR LAMPIRAN.....	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Kegunaan Penelitian.....	13

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori	
1. Pembelajaran.....	15
2. Model Pembelajaran.....	16
a. Pengertian Model Pembelajaran	16

b.	Macam-Macam Model Pembelajaran	16
3.	Model Pembelajaran Scramble	17
a.	Pengertian Model Pembelajaran Scramble	17
b.	Langkah-langkah Model Pembelajaran.....	18
c.	Kelebihan dan Kekurangan	19
4.	Media Pembelajaran.....	20
a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	20
b.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	21
c.	Jenis Media Pembelajaran.....	22
d.	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	23
5.	Media Kartu	24
a.	Pengertian Media Kartu Uno IPS.....	24
b.	Langkah-langkah Penggunaan Kartu Uno IPS	24
c.	Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Uno IPS	27
6.	Minat Belajar.....	27
a.	Pengertian Minat Belajar.....	28
b.	Macam-macam dan Ciri-ciri Minat Belajar	29
c.	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	31
d.	Indikator Minat Belajar	32
e.	Upaya Membangkitkan Minat Belajar	33
7.	Hasil Belajar.....	34
a.	Pengertian Hasil Belajar.....	34
b.	Jenis-Jenis Hasil Belajar	35
c.	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	36
8.	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	37
a.	Pengertian (IPS)	37
b.	Tujuan (IPS)	38
c.	Karakteristik (IPS)	39
d.	Ruang Lingkup IPS di SD.....	40

e. Materi IPS Keberagaman Budaya Bngsaku	41
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	46
C. Kerangka Berpikir	50
D. Hipotesis	51

BAB III METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian	52
1. Identifikasi Variabel Penelitian.....	52
2. Definisi Operasional Varibel.....	53
B. Pendekatan dan Teknik Penelitian.....	53
1. Pendekatan Penelitian	54
2. Teknik Penelitian	55
C. Tempat dan Waktu Penelitian	56
1. Tempat Penelitian.....	56
2. Waktu Penelitian	57
D. Populasi dan Sampel.....	57
1. Populasi	57
2. Sampel.....	58
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	58
1. Pengembangan Instrumen.....	58
2. Validasi Instrumen.....	62
3. Langkah-langkah Pengumpulan Data.....	64
F. Teknik Analisis Data	66
1. Jenis Analisis Data	66
2. Norma Keputusan.....	69

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Variabel	72
1. Hasil Observasi Siswa	72
2. Hasil Angket Siswa	75

3. Hasil Belajar Siswa.....	79
B. Analisis Data.....	82
C. Pengujian Hipotesis	90
D. Pembahasan	100
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN	
A. Simpulan.....	106
B. Implikasi	107
C. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN.....	113

DAFTAR TABEL

2.1 Kerangka Berpikir.....	50
3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group</i>	56
3.2 Rincian Pelaksanaan Penelitian	57
3.3 Skor aspek minat.....	59
3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi dan Lembar Angket	60
3.5 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	62
3.6 Interpretasi koefisien korelasi.....	63
3.7 Kriteria reliabilitas instrumen soal.....	64
3.8 Pedoman kriteria penilaian aktivitas siswa.....	67
4.1 Hasil Observasi Kelas Eksperimen	72
4.2 Hasil Observasi Kelas Kontrol.....	73
4.3 Hasil Observasi Siswa kelas Eksperimen	74
4.4 Hasil Observasi Siswa Kelas Kontrol	74
4.5 Minat Belajar Siswa Sebelum Dan Setelah Perlakuan Kelas Eksperimen ..	75
4.6 Frekuensi Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan	76
4.7 Frekuensi Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan.....	76
4.8 Minat Belajar Siswa Sebelum Dan Setelah Perlakuan Kelas Kontrol.....	77
4.9 Frekuensi Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan.....	78
4.10 Frekuensi Kelas Kontrol Setelah Perlakuan.....	78
4.11 Kategorisasi Hasil Pretest Siswa Eksperimen.....	78
4.12 Kategorisasi Hasil Posttest Siswa Eksperimen	78
4.13 Kategorisasi Hasil Pretest Siswa Kontrol	80
4.14 Kategorisasi Hasil Post Test Siswa Kontrol.....	81
4.15 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	82
4.16 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	83
4.17 Hasil Uji Reliabilitas	84
4.18 Hasil Uji Reliabilitas	85
4.19 Hasil Uji Normalitas Angket Minat Belajar.....	86

4.20 Hasil Uji Normalitas Soal Tes.....	87
4.21 Uji Homogenitas Angket Minat Belajar.....	89
4.22 Uji Homogenitas pada Kelas Kontrol.....	90
4.23 Uji Homogenitas pada Kelas Eksperimen.....	90
4.24 Paired Samples Test pada Hipotesis I.....	91
4.25 Paired Samples Test pada Hipotesis II.....	92
4.26 Paired Samples Test pada Hipotesis III.....	94
4.27 Paired Samples Test pada Hipotesis IV.....	95
4.28 Paired Samples Test pada Hipotesis V.....	96
4.29 Paired Samples Test pada Hipotesis VI.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

1. : Surat Ijin Melakukan Penelitian.....	113
2. : Berita Acara Bimbingan Skripsi	114
3. : Hasil Uji Plagiasi	116
4. : Data Angket Siswa.....	117
5. : Hasil Tes Siswa.....	119
6. : Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket	121
7. : Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Tes.....	126
8. : Hasil Uji Normalitas Angket.....	133
9. : Hasil Uji Homogenitas Angket	133
10. : Hasil Uji Normalitas Soal Tes	133
11. : Hasil Uji Homogenitas Soal Tes.....	134
12. : Hasil Uji Hipotesis	135
13. : RPP Scramble	138
14. : RPP Direct Instruction	143
15. : Validasi RPP	147
16. : Validasi Handout.....	149
17. : Validasi LKS.....	151
18. : Validasi Soal Pretest dan Postest	153
19. : Validasi Instrumen Penilaian	159
20. : Validasi Media	161
21. : Validasi Angket Minat.....	163
22. : Validasi observasi minat siswa.....	165
23. : Lembar angket minat.....	167
24. : Lembar Observasi Minat Belajar Siswa.....	169
25. : Soal Model Pembelajaran Scramble.....	174
26. : Dokumentasi.....	175

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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:

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 dioptimalkan 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 “pembelajaran” merupakan “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, 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, inkuiri. 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 “minat” adalah “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 diduga 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) 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 menggunakan model pembelajaran ceramah yang tidak 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. 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 Indahnnya Kebersamaan, subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku. 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*. Rusman (2013: 72) berpendapat bahwa *scramble* adalah suatu metode belajar yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. 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. Didukung oleh hasil penelitian oleh Sanjai Kusuma (2011) menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dari sebelum tindakan sebesar 55% menjadi 78%. Penelitian lain oleh Eni Dwiyaningsih (2011) menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknik *scramble* wacana dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V.

Dalam penerapan model pembelajaran *scramble* 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 "media pembelajaran" adalah "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 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).

Menurut Wahyu Estiani (2015: 173) media permainan kartu UNO merupakan media kartu yang mengutamakan persamaan warna dan angka yang tertera di kartu sebagai media hiburan. 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 tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “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”.

B. Identifikasi Masalah

1. Metode yang digunakan metode ceramah, guru hanya menjelaskan sedangkan siswa mendengarkan, sehingga siswa pasif.
2. Sebagian besar siswa pada mata pelajaran IPS memperoleh nilai dibawah rata-rata.
3. Perilaku sebagian siswa yang berbicara dengan temannya saat guru mengajar dan bahkan tidur dikelas.
4. Proses pembelajaran dilaksanakan secara pasif, dimana dalam prosesnya guru sebagai pusat pembelajaran.
5. Penggunaan model pembelajaran yang kurang optimal dan Pemanfaatan media yang kurang dalam proses pembelajaran.
6. Pembelajaran IPS masih berpatokan dengan buku, yang mengakibatkan siswa kurang wawasan.
7. Hasil belajar IPS siswa yang relatif rendah

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, peneliti membatasi permasalahan yang diteliti, yakni.

- a. Subyek penelitian : Siswa kelas IV
- b. Obyek penelitian : Di SDN Karangturi 1
- c. Materi : Keberagaman Budaya Bangsa di Jawa Timur
- d. Masa penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada tahun ajaran 2021/2022.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah penelitian di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *scramble* didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *scramble* didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *direct instruction* tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1?
4. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *direct instruction* tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1?

5. 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?
6. 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?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *scramble* didukung media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *scramble* didukung media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *direct instruction* tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1.

4. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *direct instruction* tanpa menggunakan media kartu UPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangturi 1.
5. 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.
6. 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.

F. Kegunaan Penelitian

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

1. Bagi guru
 - a. Mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif dan efisien.
 - b. Menambah pengetahuan guru dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik.
 - c. Menumbuhkan kreatifitas guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Mengatasi kesulitan siswa dalam memahami mata pelajaran IPS khususnya materi keberagaman budaya bangsa.
- b. Memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Arief. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Perkasa.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Peraturan Pemerintah Nomor 14 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jahja, Yudrik. 2017. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jannah, Fatikhatul. 2010. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas X-4 dalam Belajar Bahasa Arab*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Kharismayanti, Intan. 2015. *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 10 Metro Pusat*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bandar Lampung.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama
- Lestari, Ria Fita. 2013. *Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Kotagede 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nana, Sudjana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Pradana, Yudis. 2018. *Analisis pelaksanaan pembelajaran IPS Terpadu dalam Kurikulum 2013 pada kelas VII di SMPN 2 Jetis Mojokerto*. Skripsi. Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Punti, P. S. 2019. *Pengaruh Metode Scramble Berbasis Kartu Soal Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 132 Seluma*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. IAIN Bengkulu.
- Permana, E. P., & Imron, I. F. 2016. *Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk*. Efektor. Volume 3 No.2 (hal 58-61).
- Qurrota A'. Q., & Mulyani. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya*. Jurnal PGSD. Volume 6 No.12 (hal 2326-2335). Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.
- Rakhmawati, Tri. 2012. *Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Untuk Peningkatan Motivasi Belajar IPA (Fisika) Pada Siswa SMP Negeri 16 Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Fisika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Samino, & Saring Marsudi. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar*. Solo: Fairus media.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sapriya, dkk. 2008. *Pendidikan IPS*. Bandung: Laboratorium PKN Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sari, R. R. 2015. *Kelayakan Permainan UNO Card sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Struktur Atom*. Jurnal mahasiswa Volume 4 No.2 (hal 186-194). Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.

- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. & Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar Ed. Revisi-11*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sya'ban, V. M. 2016. *Pengaruh Metode Scramble Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Trianto. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tukiran,dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inofatif*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media Group.