PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE MELALUI KEMAMPUAN KOGNITIF SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V DI SD 5 BAE KUDUS

Febriana Eka Handayani[1], Imaniar Purbasari[2], Gunawan Setiadi[3]
PGSD FKIP Universitas Muria Kudus
[1]febrianaekahand02@gmail.com, [2]imaniar.purbasari@umk.ac.id,
[3]gunawan.setiadi@umk.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the scramble type cooperative learning model and how much influence the students' social cognitive abilities have on social studies learning. To improve student learning outcomes, it is necessary to carry out an innovative, creative and fun learning process so that it can influence student learning outcomes with the right learning method, namely the scramble type cooperative model. Scramble type cooperative is a learning model that invites students to work together in groups with word games. The use of the scramble type cooperative model can assist students in increasing social interaction between students or with teachers related to social cognitive in students. Social cognitive in Vygotsky's learning theory is a social learning theory so that it is very compatible with the scramble type cooperative learning model because in the scramble type cooperative learning model there is social interactive, namely interaction between students and students and between students and teachers. Vygotsky's theory accommodates sociocultural, ZPD, scaffolding, and language and thoughts to provide a bridge for students in solving problems, especially in social studies learning. The research will be conducted in class V SD 5 Bae using a one-group pretest-posttest quantitative pre-experimental study. The sample used is a saturated sample using the entire number of students in class V. The results of this study show that the first test item was given with an average pretest score of 58.5%, then given treatment using the same questions with an average posttest score of 86 .3% in this data the students experienced an increase with the n-gain value showing 0.67 or 67% with a total of 13 students which can be categorized as the medium category.

Keywords: Social Cognitive, Scramble-type Cooperative, IPS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* serta seberapa besar pengaruh kemampuan kognitif sosial siswa pada pembelajaran IPS. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu dilakukan proses pembelajaran yang inovasi, kreatif dan menyenangkan agar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran yang tepat yaitu dengan model kooperatif tipe *scramble*. Kooperatif tipe *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dengan permainan kata. Penggunaan model kooperatif tipe *scramble* dapat membantu siswa dalam meningkatkan interaksi sosial antar siswa ataupun dengan guru yang berhubungan dengan kognitif sosial pada siswa. Kongnitif sosial dalam teori belajar Vygotsky merupakan suatu teori belajar sosial sehingga

sangat sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* karena pada model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terjadi interaktif sosial yaitu interaksi antar siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru. Teori Vygotsky mengakomodasi sosiokultural, ZPD, scaffolding, dan bahasa dan pikiran untuk memberi jembatan kepada siswa dalam memecahkan masalah terutama pada pembelajaran IPS. Penelitian akan dilaksanakan di kelas V SD 5 Bae menggunakan penelitian kuantitatif pra-eksperimental one-group pretest-postets. Sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh dengan menggunakan seluruh jumlah siswa di kelas V. Hasil dari penelitian ini menunjukan pemberian soal tes pertama dengan nilai rata-rata Pretest 58,5%, kemudian di berikan perlakuan mengunakan soal yang sama dengan nilai rata-rata posttest 86,3% pada data ini siswa mengalami peningkatan dengan nilai n-gain menunjukan 0,67 atau 67% dengan jumlah peserta didik 13 orang dapat di kategorikan sebagai kategori sedang.

Kata Kunci: Kognitif Sosial, Kooperatif tipe *Scramble*, IPS

A. Pendahuluan

Perkembangan sosial pada peserta didik dipengaruhi oleh guru yang respek, pemberian pengalaman belajar, membangun komunitas belajar, dan membangun model diskusi yang inklusif (Bobby, 2017). Guru merupakan salah satu tenaga kependidikan yang mempunyai tugas berat dan mempunyai tanggung jawab kemanusiaan besar yang berkaitan dengan proses pendidikan generasi bangsa menuju keberhasilan di sekolah. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan yang sangat berpengaru dalam proses belajar mengajar. Guru memberi peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan kemandirian siswa dalam proses belajar (Darmayanti et al, 2023). Untuk itu guru harus pandai memilih strategi apa yang sesuai dengan materi saat proses pelajaran berlangsung. Pendidikan bukan hanya tentang mengajak anak belajar tentang hari ini tetapi bagaimana mempersiapkan mereka untuk masa depan. Terlebih lagi, pengalaman sosial pada diri peserta didik di masa awal perkembangannya akan sangat menentukan perkembangan sosial di masa selanjutnya (Rosidah, 2015). Kebijakan pendidikan harus mampu mendorong lahirnya perubahan dan tatanan yang baik yang tidak hanya bersifat reaktif sementara terhadap kondisi kekinian namun harus bersifat sistematik. Salah satu pembelajaran yang di harapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Ilmu sosial (social science) dapat dikatakan sebagai kumpulan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan

untuk tujuan pendidikan (yaitu membina warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan warga dunia yang cinta damai) (Bobby, 2017).

Proses pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki tujuan membentuk etika sosial dan keterampilan sosial anak dalam berinteraksi menggunakan teknologi. Pembelajaran IPS dengan teknologi diharapkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu oleh siswa (Purbasari et al. 2019). Untuk itu pembelajaran IPS perlu berdampingan dengan kognitif sosial yang diharapkan mampu mengarahkan peserta didik untuk mampu berinteraksi dan berkomunikasi di kelas maupun di masyarakat. pembelajaran IPS juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik, mampu mengkaji dan mempelajari gejala masalah sosial di masyarakat (Damayanti, 2018).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD 5 Bae diperoleh informasi bahwa proses pelajaran IPS di kelas masih berpusatkan pada guru (teacher centre) sehingga tidak dapat mengembangkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran di dalam kelas. Guru hanya memusatkan proses pembelajaran dengan metode yang umum yaitu model pembelajaran ceramah dan tidak melibatkan siswa. Guru masih kurang tepat dalam menggunakan metode pembelajaran saat mengajar, hasil nilai ulangan harian siswa juga cenderung menurun. Untuk mengembangkan profesionalisme guru harus meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas, mendorong perubahan positif dan meletakan dasar pembelajaran berbasis pengetahuan kepada peserta didik (Setiadi, 2016). Metode ceramah tidak cukup untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warganegara yang baik (Ulya, Zainuddin, and Madyono 2020). Masih adanya siswa yang hanya diam saja ataupun bercerita saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membuktikan bahwa kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPS.

Dalam proses pembelajaran juga terdapat permasalahan dari aspek guru, siswa, sumber belajar,

media pembelajaran yang digunakan. Sikap guru untuk bermain aman dalam pembelajaran menyebabkan tidak adanya critical pedagogy yang di implementasikan terhadap informasi yang disampaikan terhadap siswa. Siswa dibiarkan pada kondisi sebagai penikmat bukan pengamat dan tanpa ditumbuhkan kebiasaan berada di luar mainstream sebagai bentuk keruntutan berpikir dalam pembelajaran IPS SD (Purbasari, 2016). Agar hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik lagi maka upaya peneliti maka upaya peneliti dalam perbaikan memakai satu model pembelajaran yang terdapat metode atau strategi yang baru dan menarik siswa. Ada banyak model pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe scramble.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang yang struktur kelompoknya heterogen (Ida and Suarmi, 2016). Pada pembelajaran kooperatif keberhasilan peserta didik di dasarkan atas keberhasilan kelompoknya. Kerjasama antar peserta didik dalam kelompoknya membuat keberhasilan mereka dalam pembelajaran dan juga menyebabkan peserta didik cenderung aktif untuk mengeluarkan ide atau menjawab pertanyaan soal dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat agar siswa lebih mudah mengerti dan paham terhadap pembelajaran. Guru harus pandai membawa situasi siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai. Salah satu upaya mengatasi permasalah pembelajaran serta mengaktifkan pembelajaran di kelas yaitu dengan menggunakan metode scramble (Handini, 2020).

Model *secramble* adalah suatu model pembelajaran yang dapat berpengaruh secara positif terdahap siswa, yang dapat meningkatkan kosentrasi sehingga siswa dapat dilatih berkreasi untuk menyusun kata, kalimat, atau menyusun wacana secara acak dengan merangkai kembali secara tersusun dan bermakna (Ristanti, 2022). Model pembelajaran scramble adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara

berkelompok. Dalam model pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompoknya agar dapat berpikir kreatif sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian masalah (Muti et al. 2019). Secramble dilaksanakan dengan membagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 peserta didik yang heterogen dan menekan adanya latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok (Khairuzzaman, 2016). Adanya latihan soal dengan menggunakan kartu misteri soal tersebut diharapkan peserta didik dapat bekerjasama mengeluarkan ide gagasannya terhadap terhadap kartu misteri soal yang diberikan sehingga peserta didik menjadi aktif dan tidak pasif dalam pembelajaran.

Dengan adanya model scramble, kognitif sosial siswa sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter pada diri peserta didik, meningkatkan interaksi sosial pada peserta didik saat di dalam kelas serta meningkatkan keterampilan dalam kelompok membantu proses pembelajaran. Pengertian kognitif sosial menurut Vygotsky adalah pengetahuan anak yang diperoleh melalui kegiatan interaksi sosial antara individu atau individu dengan kelompok dan dalam suatu lingkungan (Suardipa 2020). Dengan di jembatani oleh teori Vygotsky mengemukakan konsep konsep antara lain: (1) konsep sosio kultural, (2) zona perkembangan proksimal (zone of proximal development), (3) scaffolding, (4) bahasa dan pikiran. Sehingga peserta didik dapat bekerja sama memecahkan masalah dengan perpikir secara krisis untuk mencari jawaban yang sesuai dalam kartu soal yang sudah di sediakan oleh guru. Kognitif sosial dapat membentuk proses pengembangan mental seperti ingatan, perhatian dan penalaran yang melibatkan pembelajaran dengan mengunakan permainan. Dengan adanya model pembelajaran *scramble* sangat berpengaruh pada kognitif sosial peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik untuk mereka berusaha memecahkan masalah yang sedang mereka hadapi dengan berkolaborasi bersama teman sebayanya dan pemecahan masalah secara mandiri sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Oleh karena itu pentingnya guru

dalam menyediakan bimbingan kepada peserta didik, memberikan masukan, saran dan memberikan berbagai macam strategi untuk memecahkan masalah (Oakley, 2004).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan sebuah metode yang digunakan oleh seorang peneliti untuk menyajikan sebuah data secara objektif. Penelitian kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memiliki fokus meneliti populasi dan sampel. Populasi dan samplel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD 5 Bae yang berjumlah 13 orang dengan 6 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki.

Fokus penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental tunggal. Desain pra-eksperimental tunggal memiliki beberapa jenis desain diantaranya *single-group-posttes-only* desain, *one-group pretest-posttest* desain, dan *non-equivalen groups posttest-only* desain. Adapun jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest*.

Rancangan Penelitian One-Group Pretest-Posttest Desain
Sumber (Sugiyono, 2016)

Keterangan :

O_1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X = perlakuan yang diberikan

O_2 = Nilai *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Dalam pelaksanaan eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Desain* penelitian eksperimen dengan cara memberi tes sebelum diberikan perlakuan (*petest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa. Setelah itu diberikan perlakuan dengan menggunakan model *scramble* setelah diberikan perlakuan selanjutnya diberikan tes akhir untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikannya perlakuan (*posttest*).

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan teknik tes. Teknik Observasi adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang peneliti untuk mengetahui perilaku, proses kerja, gejala-gejala alam dan respon dari sampel yang sedang diteliti (Sugiyono, 2016). Sedangkan teknik tes adalah kemampuan informasi yang digunakan peneliti untuk mengukur

keberhasilan proses mengajar bagi peserta didik (Arikunto, 2016).

Teknik analisis data yang digunakan yaitu Uji Paired Sample T-Test, Uji Normalitas Data, dan Uji N-Gain.

Uji Paired Sample T-Test

Uji paired T-test adalah metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan), digunakan untuk membandingkan skor pretest (sebelum) dan posttest (sesudah) yang saling berhubungan, dan untuk menentukan apabila perubahan nyata yang telah terjadi.

a. Menentukan Hipotesis

1. H_0 :Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengaruh model kooperatif tipe *scramble* pada kemampuan kognitif sosial dalam pembelajaran IPS kelas V di SD 5 Bae.
2. H_a :Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengaruh model kooperatif tipe *scramble* pada kemampuan kognitif sosial dalam pembelajaran IPS kelas V di SD 5 Bae

b. Kriteria pengujian hipotesis

Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a di tolak yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kemampuan kognitif sosial melalui model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada pembelajaran IPS kelas V SD. Sedangkan jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H_0 di tolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan anatara hasil *pretest* dan *posttest* pada kemampuan kognitif sosial melalui pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada pembelajaran IPS kelas V SD.

c. Rumus uji *paired sample t-test*

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_2^1}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$ = rata-rata sampel sebelum perlakuan (*pretest*)

$\bar{X}_2$ = rata-rata sampel setelah perlakuan (*posttest*)

S_1 = simpangan baku sebelum perlakuan (*pretest*)

S_2 = simpangan baku setelah perlakuan (*posttest*)

S_2^1 = varians sampel *pretest*

S_2^2 = varians sampel *posttest*

N_1 = jumlah sampel sebelum perlakuan (*pretest*)

N_2 = jumlah sampel setelah perlakuan (*pretest*)

r = korelasi antar *pretest* dan *posttest*

(Sugiyono, 2016)

Untuk mempermudah perhitungan uji paired t-test, peneliti menggunakan SPSS

Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan bentuk pengujian tentang kenormalan diatribusi suatu kumpulan data. Adapun tujuan menggunakan uji tersebut untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh berdistribusi ataukah tidak. Sebuah data berdistribusi normal jika data tersebut memusat pada nilai rata-rata dan median.

Langkah pengujian normalitas data.

1. Merumuskan hipotesis

   H_0 : data berdistribusi norma

   H_a : data tidak berdistribusi normal

2. Menentukan nilai uji statistic

   Untuk mendapat nilai chi kuadrat dapat menggunakan rumusan berikut ini :

   $x^2_{hitung} = \sum \left[\frac{(Oi-Ei)^2}{Ei}\right]$

   Keterangan :

   X^2 = chi kuadrat

   Oi = frekuensi hasil pengamatan pada klasifikasi ke-I

   Ei = frekuensi yang diharapkan pada klasifikasi ke-I

3. Menentukan taraf nyata

   Untuk mendapatkan nilai chi kuadrat tabel :

   $x^2_{tabel} = x^2_{(1-\alpha)(dk)}$ = …

   dk = derajat kebebasan = k-3

   k = banyak kelas interval

4. Menentukan kriteria pengujian hipotesis

   H_0 = ditolak jika $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$

   H_0 = diterima jika $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$

   Untuk mempermudah perhitungan uji normalitas data, penelitian menggunakan bantuan SPSS dengan rumus Kolomogorov Smirnov, adapun syarat data berdistribusi normal data tersebut harus melebihi 0,05.

Uji N-Gain

Gain Normalisasi yang dikembangkan oleh Hake (1998) adalag perbandingan skor actual dengan skor gain maksimum. Skor gain actual yaitu skor gain yang diperoleh oleh siswa sedangkan skor gain maksimum yaitu skor gain yang tertinggi yang diperoleh siswa.

Gain ternomalisasi <g>

$= \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$

Gain ternomalisasi (*normalized gain*) dapat dikategorikan dengan penulisan modifikasi sebagai berikut

Data Interprestasi Gain Ternomalisasi

Nilai Gain Ternomalisasi	Interpretasi
-1,00 ≤g< 0,00	Terjadi penurunan
g = 0,00	Tetap
0,00 <g< 0.30	Rendah
0,30 ≤g< 0,70	Sedang
0,70 ≤g≤ 1,00	Tinggi

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian di laksanakan pada bulan Mei 2023 yang berlangsung selama 2 minggu dengan memberi dua kali perlakuan. Sampel penelitian mengunakan sample jenuh yaitu semua peserta didik kelas V di SD 5 Bae. Jumlah sample terdiri dari 6 peserta didik perempuan dan 7 pserta didik laki-laki sehingga total keseluruhan terdapat 13 sampel peserta didik dalam penelitian ini. Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian yaitu memberikan soal pretest untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPS sebelum diberikannya model pembelajaran kooperatif tipe scramble. Soal pretest berjumlah 15 soal yang disesuaikan dengan indikator kemampuan siswa yang di sertai soal hotz, sedang dan mudah. Soal pretest dan posttest sudah di validasi oleh dua ahli, yaitu (1) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Dr. Su'ad, M.Pd. Soal pretest berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai peristiwa oleh penjajahan yang ada di negara Indonesia yang dapat di kaitkan dengan kehidupan sehari-hari oleh peserta didik. Soal tersebut memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Bahasa Indonesia. Berikut merupakan nilai pretest sebelum diberikannya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble.*

Deskripsi Data Nilai Postest

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pretest	13	50	25	75	58.50	3.901	14.066	197.844
Valid N (listwise)	13							

Dari data tersebut menunjukan bahwa tingkat kemampuan berpikir, menghafal dan memahami siswa cenderung rendah dengan nilai rata-rata nilai pretest siswa sebesar 58,50. Peneliti bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe scramble. Adapun pelaksanaannya yaitu dua kali perlakuan menggunakan model kooperatif tipe scramble yang dilaksanakan selama 2 minggu. Setelah diberikan

perlakuan peserta didik diberikan soal test yang serupa dengan soal yang diberikan sebelum perlakuan (pretest), soal test tersebut di namakan dengan soal posttest.

Deskripsi Data Nilai Postttest

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Posttest	13	18	75	93	86.35	1.617	5.829	33.974
Valid N (listwise)	13							

Data tessebut menunjukan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai KKM dengan nilai rata-rata 86,35 sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir menghafal dan memahami peserta didik dengan menggunakan model kooperatif tipe scramble memperoleh hasil yang signifikan atau lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum mengunakan model. Data tersebut akan diukur pada uji normalitas untuk menentukan bahwa data tersebut normal atau tidaknya.

Hasil perhitungan Uji Normalitas Data Pritest dan Posttest

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		13
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.81073849
Most Extreme Differences	Absolute	.132
	Positive	.101
	Negative	-.132
Test Statistic		.132
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.

Data tersebut dinyatakan berdistribusi normal karena pada tabel diatas menunjukan hasil nilai signifikasi sebesar 0,20 yang berarti data melebihi 0,05. Artinya data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Setelah menghitung data pretest dan posttest yang berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya menghitung perbedaan signifikan kedua nilai tersebut dengan mengunakan uji paired sample t-test. Selain menghitung perbedaan nilai yang signifikan dengan uji paired sample t-test juga digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak.

Hasil Perhitungan Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-27.846	10.692	2.965	-34.307	-21.385	-9.390	12	.000

Perhitungan tabel tersebut menunjukan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Kriteria yang digunakan dalam uji paired sample t-test nilai sig.p < 0,05 maka h_a diterima dan h_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe scramble terhadap kemampuan kognitif sosial dalam berpikir,

No	Kategori	Banyak Siswa	Presentase
1.	Tinggi	4	30,77%
2.	Sedang	7	53,85%
3.	Rendah	2	15,38%
4.	Tetap	0	0%
5.	Terjadi Penurunan	0	0%

menghafal dan memahami peserta didik kelas V SD 5 Bae.

Pengujian hipotesis selanjutnya yaitu mengunakan uji n-gain untuk mengetahui peningkatan rata-rata skor pretest dan posttest terhadap kemampuan berpikir,

No	N	Pretest	Posttest	N-gain	Kategori
1.	13	58,5	86,3	0,67	Sedang

menghafal dan memahami peserta didik dengan mengunakan model pembelajaran koopeatif tipe scramble. Hasil perhitungan uji n-gain pserta didik akan di jelaskan lebih rinci pada tebel berikut.

Hasil Uji N-Gain Score

Analisis Peningkatan Kemampuan Peserta Didik

Berdasarkan tabel tersebut perbedaan rata-rata skor pretest dan posttest mengalami kenaikan yaitu pada skor pretest rata-rata nilai sebesar 58,5 sedangkan nilai posttest 86,3. Perubahan kedua nilai tersebut dihitung menggunakan uji n-gain menunjukan peningkatan sebesar 0,67 dengan kategori peeningkatan sedang.

Peserta didik yang mengalami peningkatan dengan kategori tinggi 4 peserta dengan presentase 30,77%, kategori sedang sebanyak 7 peserta didik dengan presentasi 53,85%, dan kategori rendah sebanyak 2 peserta didik dengan presentase 15,38%. Adapun kategori tetap dan terjadi penurunan tidak di alami oleh seluruh peserta didik kelas V di SD 5 Bae.

Pembahasan

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti telah melakukan wawancara dengan pihak sekolah SD 5 Bae. Dari wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran, guru hanya

memberikan model ceramah sehingga pembelajaran hanya berjalan monoton dan membosankan. Guru hanya memberikan materi dan kurang memperhatikan respon dari siswa. kondisi pembelajaran tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru dan perhatiannya teralihkan pada teman sebangkunya.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu model pembelajaran yang efektif dan efesien. Salah satu model pembelajaran yang dapat di gunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe scramble. Yaitu model pembelajaran yang menekankan pemberian soal secara berulang berupa acak kata, kalimat atau paragraph dengan sistem berkelompok (Handini 2020). Model pembelajaran *scramble* mampu melatih keaktifan siswa, menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, dan meningkatkan keterampilan.

Perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan memberikan hasil yang berbeda. Sebelum diberikan perlakuan keaktifan siswa didalam kelas tidak terlihat dan hasilnya tergolong masih rendah, sedangkan setelah diberikan perlakuan dapat dilihat keaktifan siswa meningkat dan hasil belajarnya cukup tinggi. Perbedaan tersebut tentunya disebabkan oleh beberapa faktor dalam cara belajar didalam kelas.

Proses metode kooperatif tipe scramble mendorong siswa untuk aktif secara fisik, emosional dan intelektual. Hal ini mendorong langkah-langkah metodologi bimbingan yang menunjuk peserta didik untuk terlibat bersungguh-sungguh dalam belajar. Pendekatan pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk bekerja secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Kooperatif tipe scramble merupakan cara belajar kelompok yang berdampak besar pada pembagian persoalan serta dapat menumbuhkan keterlibatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Dalam pembelajaran permainan kata dan menyusun kata, peserta didik berbagi peran dan tugas dalam kelompok untuk menjawab permasalahan yang telah disediakan oleh guru.

Model kooperatif juga sangat berpengaruh dalam ranah kognitif sosial, sebuah pelajaran harus dapat

meningkatkan rasa keterampilan diri siswa, salah satunya keterampilan sosial yaitu keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa untuk menerapkan pemahaman yang dimiliki terhadap konsep IPS yang dapat diwujudkan dalam bentuk kerjasama, saling menghargai, kesetia kawanan, rasa toleransi antar sesama dan lainsebagainya (Rosidah 2015). Kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe scramble mampu meningkatkan keterampilan sosial dalam diri siswa dalam kerjasama kelompok.

Pendidikan IPS di sekolah dasar juga berkewajiban untuk mengembangkan aspek efekti yang berkenaan dengan aspek sikap, nilai dan moral yang harus dimiliki oleh peserta didik (Damayanti 2018). Terdapat beberapa nilai yang dapat dikembangkan dalam IPS salah satunya adalah nilai edukatif berupa peningkatan nilai keperdulian dan tanggung jawab sosial untuk mengubah perilaku siswa agar dapat bekerja sama dan membantu pihak yang membutuhkan bantuan. Pada pembelajaran scramble nilai edukatif tercermin melalui kerjasama yang dilakukan oleh beberapa kelompok. Setiap anggota memiliki tanggung jawab, yaitu tanggung jawab dalam mengerjakan bagian mereka masing-masing dengan membagi tugas dalam menyusun kalimat dan kata yang sudah di sediakan oleh guru. olehkarena itu dalam kinerja kelompok tidak ada siswa yang bekerja sendiri.

Dengan demikian pengunaan model kooperatif tipe scramble sangat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa saat didalam kelas daripada hasil belajar yang di ajarkan oleh guru dengan menggunakan metode ceramah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang diperoleh simpulan penggunaan kemampuan kognitif sosial melalui model kooperatif scramble berpengaruh terhadap kemampuan berpikir, menghafal dan memahami pada pembelajaran IPS peserta didik kelas V.

1. Dari hasil perhitungan menunjukan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Kriteria yang digunakan dalam uji Paired Sample T-test nilai sig. p < 0,05 maka ha diterima dan h0 ditolak. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara

nilai pretest dan posttest dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe scramble terhadap kemampuan kognitif sosial dalam pembelajaran IPS kelas V SD 5 Bae.

2. Hasil dari kemampuan kognitif sosial peserta didik dari skor pritest memiliki nilai rata-rata sebesar 58,5 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 25. Sedangkan skor posttest memiliki rata-rata 86,35 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 75. Hal tesebut menunjukan adanya peningkatan antara skor pretest dan posttest dari 58,5 meningkat menjadi 86,35. Peningkatan nilai tersebut memiliki rata-rata normalitas gain sebesar 0,67 dengan kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

Bobby, Olivia. 2017. *Pembelajaran IPS Di SD/MI*.

Damayanti, Anissa. 2018. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN SCRAMBLE." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 7:1–11.

Darmayanti, Rani, Agus Setio, Ridina Sekaryanti, and Niken Dwi Safitri. 2023. "Application of Vygotsky Theory in High School Mathematics Learning Material Limit Functions." *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 11(1):39–48.

Handini, Gian. 2020. "Model Pembelajaran Scramble." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 7:1–15.

Khairuzzaman, M. Qadafi. 2016. "Model Pembelajaran Scramble." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 4(1):64–75.

Muti, Emirenciana, Prihatin Sulistyowati, Dwi Agus Setiawan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, and Universitas Kanjuruhan Malang. 2019. "Pengaruh Model Scramble Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Tematik." *Seminar Nasional PGSF UNIKAMA* 3(November):70–78.

Purbasari, Imaniar. 2016. "PENELUSURAN CERITA TOKOH SEJARAH DENGAN METODE CRITICAL PEDADOGY PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN KUDUS." *Sejarah*

Dan Budaya 2:156–59.

Purbasari, Imaniar, Erik Aditia Ismaya, Nunuk Suryani, and Djono Djono. 2019. "Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Aplikasi Mobile Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya* 13(1):97–106.

Ristanti, S. M. 2022. "Studi Komparasi Hasil Belajar Kognitif IPS Menggunakan Model Pembelajaran Scramble Dan Model Pembelajaran Mnemonik Di Kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1(1):90.

Rosidah, Rosi Siti. 2015. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edukatio* 1(2):1–8.

Setiadi, Gunawan. 2016. "The Development of Blended Learning-Based Self-Learning on Classroom Action Research Training Material to Improve Teachers Professionalism." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 4(9):213–24.

Suardipa, I. Putu. 2020. "Proses Scaffolding Pada Zone Of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran." *Widyacarya* 4(1):79–92.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

Ulya, Izatil, M. Zainuddin, and Suhel Madyono. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Melalui Model Savi Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air." *Jurnal Pendidikan: Riset & Koseptual* 4(2):208–17.