

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
SDN 112 BOTTO KABUPATEN WAJO**

SKRIPSI

Oleh
NURWIDYAYANTI
NIM 4514103024

BOSOWA



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2018**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
SDN 112 BOTTO KABUPATEN WAJO**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

BOSOWA

Oleh
**NURWIDYAYANTI
NIM 4514103024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2018**

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
SDN 112 BOTTO KABUPATEN WAJO

Disusun dan diajukan oleh


NURWIDYAYANTI
NIM 4514103024


Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 29 Agustus 2018

Menyetujui:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.
NIDN. 0031126204



Dr. H. Muhammad Nur, SH., M.Pd., MH.
NIDN. 0916108304


Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,




Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375


Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450423

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Jika Orang Lain Bisa, Maka Aku Juga Termasuk Bisa

Persembahan

Karya ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku, dan untuk orang-orang yang telah membantu dan mendukung saya selama ini.

UNIVERSITAS

BOSOWA



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo*" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan karya hasil plagiat. Saya siap menanggung risiko/sanksi apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan tercela yang melanggar etika keilmuan dalam karya saya ini, termasuk adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Makassar 17 Juli 2018
Yang membuat pernyataan,



Nurwidyanti
Nurwidyanti

ABSTRAK

Nurwidyayanti. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dibimbing oleh Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd dan Dr. Muhammad Nur, M.Pd.I.,M.H.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 112 Botto Kabupaten Wajo tahun ajaran 2016/2017. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre-experimental Design bentuk One-Group *Pretest-Posttest*. Sampel terdiri dari 1 kelas yang berjumlah 17 siswa. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Data penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang berupa soal pilihan ganda berjumlah 6 soal. Proses analisis data menggunakan uji-t dengan bantuan program *SPSS 16,0*.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas III yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu $33,06 > 70,59$. Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan uji pengaruh (*effect size*) dengan menggunakan rumus perhitungan *Cohen's d*, diperoleh nilai *effect size (d)* sebesar 1,00. Dengan demikian nilai *effect size* yang diperoleh menginterpretasikan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video memiliki pengaruh dalam kategori besar. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang baik dari penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo.

Kata Kunci: model pembelajaran *scramble*, media video, hasil belajar IPS.

ABSTRACT

Nurwidyayanti. 2018. *The Effect of Scramble Learning Model by Using Video Media on Students' Social Studies Learning Outcomes of SDN 112 Botto in Wajo Regency*. Skript. Elementary School Teacher Education Study Program. Supervised by Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd dan Dr. Muhammad Nur, M.Pd.I.,M.H.

The aim of this research is to know the effect of scramble learning model by using video media on students' Social Studies Learning Outcomes of SDN 112 Botto in Wajo Regency. This research was carried out at SDN 112 Botto in Wajo Regency in 2016/2017 academic year. This research applied Pre-experimental Design with One Group Pretest-Posttest. Samples consist of 1 class numbered 17 students. Technique of choosing samples by using purposive sampling. Data of the research obtained by giving pretest and posttest in multiple choice test numbered 6 questions. The data analysis process using t-test with the help of the SPSS 16,0 program.

The result of data analysis showed that mean score of the result of students' Social Studies learning outcomes of class III taught by using scramble learning model with video media is higher than students' mean score taught by using conventional learning model, namely $33,06 > 70,59$. Besides that, based on the result of the calculation of effect size using the formula for Cohen's d obtained values of the effect size d is 1,00. Thus, the effect size value obtained interpreted that the use of scramble learning model using video media had an influence in large categories. Thus, this fact shows that there is a good influence from the use of scramble learning model using video media on students' Social Studies learning outcomes of SDN 112 Botto in Wajo Regency.

keywords: *scramble* learning model, video media, Social Studies learning outcome.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan kuasa-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya ilmiah berupa proposal penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo.*” Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan memenuhi salah satu syarat mencapai gelar sarjana strata 1 (S1)

Shalawat serta salam tak lupa teriring kepada Baginda Rasulullah SAW, yang membawa peradaban manusia keluar dari masa kegelapan dan kebodohan menuju masa yang terang dipenuhi oleh cahaya dan semoga salam tercurah pada keluarga dan para sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan tidak terlepas dari bantuan, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Mudah-mudahan Allah SWT membalas jasa dan kebaikan budi mereka yang telah membantu menyelesaikan skripsi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr Ir. H. Muhammad Saleh Pallu, M.Eng, selaku Rektor Universitas Bosowa, yang telah memberikan izin kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat dilakukan .
2. Dr. Asdar, S.Pd.,M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa, yang telah menyetujui serta mendukung pelaksanaan penyusunan skripsi ini hingga akhir.
3. Susalti Nur Arsyad, S.Pd.,M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa, .
4. Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar memberikan masukan serta pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Dr. Muhammad Nur, M.Pd.I.,M.H, selaku dosen pembimbing II yang dengan senantiasa memberikan arahan, semangat, dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

6. Seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
7. Hj. Murni Ramallah, S.Pd.M.M, selaku Kepala Sekolah SDN 112 Botto yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
8. Ratnawati, S.Pd, selaku Guru mata pelajaran IPS beserta siswa Kelas III SDN 112 Botto yang telah memberikan kesempatan dan bersedia bekerjasama dalam pelaksanaan penelitian.
9. Teruntuk Mamaku Hj. Murni Ramallah dan Bapakku Samsud, terima kasih karena kalian sudah menjadi penguatku, terima kasih atas segala pengorbanan kalian dan terima kasih atas doa yang tiada henti kalian panjatkan demi kebahagiaan dan kesuksesanku.
10. Keluarga besar penulis yang telah memberikan do'a dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teruntuk kamu (Achmad Fajar Muhammad), terima kasih atas segala motivasi, saran, pengorbanan, dan kesabarannya menghadapi keluh kesahku dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga dapat menyelesaikannya dengan baik dan mendapatkan gelar ini (S.Pd).
12. Untuk Sahabat yang sudah berasa seperti saudara sendiri, Besse Ulfa Amalia yang telah memberikan masukan, bantuan yang tiada hentinya. Sahabat-sahabat tercintaku di kampus, Sri Amalia Syam, Junitha Ruru, Darma Yanti Daud, Mudrifah, Indria Purwati, EmiliaTaruk Allo dan Alm Dewi Sri Wulandari yang selalu memberikan semangat. Gengs (PCG).
13. Teruntuk teman seperjuangan PGSD 2014, terima kasih atas kenangan indah yang telah terukir selama masih berada di bangku perkuliahan.
14. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan penelitian ini yang tiada dapat disebutkan satu-persatu.

Akhirnya penulis hanya dapat memanjatkan doa kepada Allah SWT semoga segala perhatian, motivasi dan bantuannya dibalas oleh-Nya sebagai amal kebaikan. Amin.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi sempurnanya skripsi ini. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi semua pihak yang membacanya.



Makassar

Penulis

UNIVERSITAS

BOSOWA

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	8
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	8
2. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Model <i>Scramble</i>	10
3. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	11
B. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Manfaat Media Pembelajaran	12
C. Media Video	13
1. Pengertian Media Video	13
2. Kelebihan dan Kelemahan Media Video	13
D. Hasil Belajar	14
1. Pengertian Belajar	14
2. Pengertian Hasil Belajar	15
3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar	16
E. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	18
1. Pengertian IPS	18
2. Tujuan Pembelajaran IPS	19
F. Kerangka Pikir	20
G. Hipotesis Penelitian	22

BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	23
B. Variabel Dan Desain Penelitian.....	23
1. Variabel Penelitian.....	23
2. Desain Penelitian	24
C. Populasi dan Sampel.....	25
1. Populasi.....	25
2. Sampel	25
D. Teknik Pengumpulan Data	26
1. Tes.....	26
2. Observasi.....	26
3. Dokumentasi	27
E. Instrumen Penelitian	27
F. Uji Coba Instrumen	30
1. Uji Validitas	30
2. Uji Reliabilitas	30
3. Uji Taraf Kesukaran.....	31
4. Uji Daya Beda.....	32
G. Teknik Analisis Data	32
1. Analisis Statistik Deskriptif	32
2. Analisis Statistik Inferensial	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Uji validatas.....	36
B. Uji Reliabilitas.....	36
C. Uji Taraf Kesukaran	36
D. Uji Daya Beda	37
E. Deskripsi Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	38
F. Pengujian Prasyarat Analisis dan Pengujian Hipotesis	43
G. Pengujian Hipotesis	44
H. Uji Pengaruh (Effect Size).....	46
I. Pembahasan Terhadap Temuan Penelitian	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	53
RIWAYAT HIDUP	95

DAFTAR TABEL

Halaman

3.1	Desain Penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	24
3.2	Populasi Penelitian.....	25
3.3	Sampel Penelitian.....	26
3.4	Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar.....	28
3.5	Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	31
3.6	Klasifikasi Daya Pembeda.....	32
3.7	Interpretasi <i>Effect Sizes</i>	35
4.1	Hasil Uji Validitas.....	36
4.2	Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal.....	37
4.3	Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal.....	37
4.4	Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	38
4.5	Deskripsi Data <i>Pretest</i>	39
4.6	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i>	40
4.7	Deskripsi Data <i>Posttest</i>	40
4.8	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i>	41
4.9	Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	42
4.10	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	43
4.11	Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	44
4.12	Kelompok <i>Statistics Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	46
4.13	Rata-rata Hasil Belajar IPS Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	47

DAFTAR BAGAN

Halaman

2.1 Kerangka Pikir	22
--------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1 Soal Uji Intrumen.....	53
2 Kunci Jawaban Soal Uji Intrumen	58
3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	59
4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	61
5 Soal <i>Pretest</i>	74
6 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i>	76
7 Soal <i>Postest</i>	77
8 Kunci Jawaban Soal <i>Postest</i>	78
9 Frekuensi Statistik Hasil <i>Pretest</i>	79
10 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest dan Postest</i>	80
11 Uji Normalitas Data <i>Pretest dan Postest</i>	81
12 Uji-T Data <i>Pretest dan Postest</i>	82
13 Foto Kegiatan	83
14 Surat Keterangan Penelitian.....	84
15 Daftar Nama Siswa	85
16 Daftar r Tabel	86
17 Korelasi Tiap Item Pertanyaan.....	86
18 Nilai Untuk Mencari Validitas dan Reabilitas	87
19 Nilai Taraf Kesukaran	89
20 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Scramble</i> dengan Menguunakan Media Video	92
21 Tabel t.....	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan perbuatan manusiawi. Pendidikan lahir dari pergaulan antar orang dewasa dan orang yang belum dewasa dalam suatu kesatuan hidup. Tindakan mendidik yang dilakukan oleh orang dewasa dengan sadar dan sengaja didasari oleh nilai-nilai kemanusiaan. Tindakan tersebut menyebabkan orang yang belum dewasa menjadi dewasa dengan memiliki nilai-nilai kemanusiaan, dan hidup menurut nilai-nilai tersebut. Kedewasaan diri merupakan tujuan pendidikan yang hendak dicapai melalui perbuatan atau tindakan pendidikan. Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 bahwa:

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

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas disiapkan untuk dapat menghadapi perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, maka dari itu pemerintah berupaya mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui pendidikan. Dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dengan meningkatkan mutu pendidikan dalam keseluruhan sistemnya, banyak hal yang dilakukan oleh pemerintah, seperti pemberian Bantuan Operasional Sekolah (BOS), beasiswa, penyempurnaan perangkat kurikulum, fasilitas pembelajaran, serta pendidikan dan pelatihan yang diberikan untuk guru. Dengan demikian guru yang memiliki peran

sangat penting dalam proses pendidikan diharapkan dapat mendesain program pembelajaran dengan baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, salah satunya dapat menggunakan model pembelajaran dengan media yang sesuai dalam pembelajaran IPS.

IPS adalah subjek berharga yang memberikan makna dan arah yang diperlukan untuk mengembangkan potensi diri sebagai warga negara dalam negara demokrasi. Melalui mata pelajaran IPS siswa dapat diarahkan untuk memberikan wawasan yang luas mengenai kehidupan sosial dan masyarakat dalam rangka mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat juga untuk mengembangkan potensi diri dalam bidang pengetahuan sosial serta bermanfaat pula mengembangkan pendidikannya kejenjang yang lebih tinggi serta menjadi anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan yang berlaku.

Oleh karena itu sudah seharusnya program pembelajaran dalam bidang pendidikan didesain oleh guru untuk memberikan pemahaman dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran beserta dengan media pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas III di SDN 112 Botto Kabupaten Wajo, beliau menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran beliau lebih sering menggunakan metode ceramah diselingi tanya jawab saja serta lebih sering tidak dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dikarenakan sulitnya guru menemukan media yang sesuai dengan materi pelajaran IPS yang dianggap terlalu

luas. Media pembelajaran yang sudah pernah digunakan adalah media gambar, seperti gambar rumah adat dan alat musik tradisional. Hal tersebut menyebabkan hasil UAS pada semester I tahun ajaran 2016/2017 pada mata pelajaran IPS terdapat 43,5% belum mencapai KKM dan 70,0% telah mencapai KKM, dimana KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 75.

Permasalahan yang telah dipaparkan berdasarkan hasil wawancara diperkuat dengan adanya pendapat yang sesuai yakni *Fout et al* menyatakan bahwa banyak penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa nilai studi sosial siswa sangat rendah di antara mata pelajaran lain, bahkan mereka cenderung merasa bosan terhadap pembelajaran studi sosial dengan metode ceramah. Selain itu proses pembelajaran IPS dengan model atau metode yang kurang bervariasi dapat menimbulkan kejenuhan terhadap diri siswa dan berakibat pembelajaran IPS menjadi kurang menarik. Pendekatan pembelajaran tradisional ini kurang menggunakan alat atau media yang memadai, sehingga hasil belajar siswa kurang luas dan mendalam, malahan cenderung verbalistis. Penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dimana media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam waktu yang cukup lama.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi tanpa disertai media dapat menjadi permasalahan dalam rangka memberikan pemahaman kepada siswa pada materi pelajaran IPS khususnya. Proses pembelajaran yang terjadi dirancang tanpa model pembelajaran yang bervariasi beserta kurangnya

penggunaan media akan menciptakan situasi belajar di dalam kelas yang monoton dan satu arah, dimana guru berceramah dan siswa pasif mendengarkan informasi yang disampaikan oleh guru. Sehingga antusias siswa dalam proses pembelajaran masih relatif rendah, hal tersebut terlihat dari masih banyak siswa yang malas untuk membaca, belajar dan mengerjakan soal-soal latihan secara mandiri. Dalam rangka mencapai keberhasilan dalam pembelajaran IPS khususnya potensi siswa, hendaknya seorang guru sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar mengajar mampu memberikan inovasi dalam menyampaikan pengajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, interaktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

Permasalahan yang telah dipaparkan di atas dapat terselesaikan apabila proses pembelajaran yang dirancang guru dapat membuat siswa terlibat secara aktif didalamnya. Cara yang digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbantuan media yang dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video. Model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban atas sebuah pertanyaan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang telah diacak sehingga membentuk suatu jawaban konsep yang dimaksud. Model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video. Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.

Pada model pembelajaran *scramble*, siswa dilatih kecepatan berpikir, konsentrasi, melatih kedisiplinan, dan berkompetensi. Hal ini tentu akan lebih memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sebab siswa akan saling berkompetisi untuk memecahkan suatu permasalahan. Melalui media video dapat disajikan materi pelajaran yang lebih luas dan konkret. Media video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif (*penetrasi lebih dari 70%*) untuk menyampaikan informasi, hiburan, dan pendidikan. Proses pembelajaran yang didesain dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* tersebut mencerminkan suasana pembelajaran yang aktif dan kompetitif dengan ketepatan dan kecepatan berpikir sebagai kunci utama dan penggunaan media video memberikan pengaruh positif dalam rangka peningkatan dan mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar, dengan membangkitnya keinginan, minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar sehingga diharapkan penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang lebih baik, seperti yang telah dipaparkan di atas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar IPS pada siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar IPS pada siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat bermanfaat untuk memperkuat teori bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

a) Siswa

Penelitian ini dapat memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran IPS, memberikan pengalaman bermakna dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran menjadi lebih mudah, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

b) Guru

Sebagai masukan bahan pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

c) Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah.

d) Peneliti Selanjutnya

Sebagai calon guru pada masa yang akan datang dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk selanjutnya diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah, serta sebagai penambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman tentang penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar IPS siswa untuk dapat ditularkan kepada guru SD dan mahasiswa PGSD.

BOSOWA



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran *Scramble*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

Model Pembelajaran *Scramble* tampak seperti model pembelajaran *word square*, bedanya jawaban, jawaban soal tidak dituliskan di dalam kotak-kotak jawaban, tetapi jawaban sudah di tuliskan, namun dengan susunan yang acak, jadi siswa bertugas mengoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat/benar. *Scramble* merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

Aris Shoimin (2014 : 166) berpendapat bahwa *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Sejalan dengan itu Kokom Komalasari, “model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban/pasangan konsep yang dimaksud”.

Imas dan Berlin (2016 : 99) berpendapat bahwa model pembelajaran *scramble* memiliki jawaban soal yang dituliskan di dalam kotak jawaban yang

sudah disusun secara acak, dan siswa ditugaskan mengoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat dan benar.

Gambaran mengenai pelaksanaan metode pembelajaran *scramble* tersebut mencerminkan suasana pembelajaran yang aktif dan kompetitif dengan ketepatan dan kecepatan berpikir sebagai kunci utama. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Taylor dalam buku Miftahul Huda yang menyatakan bahwa *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Dengan demikian model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang memiliki jawaban soal yang disusun secara acak dan siswa diminta untuk menemukan jawaban dari suatu pertanyaan dengan benar dan tepat.

Berdasarkan kajian mengenai model pembelajaran *scramble*, lebih lanjut di jelaskan bahwa berdasarkan sifat jawabannya *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk, yaitu:

- a. *scramble* kata, yaitu suatu permainan dalam bentuk susunan kata-kata dan huruf-huruf dengan bentuk susunan yang diacak, kemudian disusun menjadi suatu bentuk kata yang memiliki makna.
- b. *scramble* kalimat, yaitu suatu permainan dalam bentuk susunan kalimat dari kata-kata yang dibentuk secara acak, kemudian disusun menjadi kalimat yang logis, bermakna, tepat, dan benar.
- c. *scramble* wacana, yaitu suatu permainan dalam bentuk susunan wacana yang logis dari kalimat-kalimat yang dibentuk secara acak, kemudian menghasilkan susunan wacana yang logis dan memiliki makna.

Dalam penerapannya, model pembelajaran ini memerlukan adanya perhatian siswa dalam materi yang dijelaskan untuk dapat mempermudah dalam menemukan jawaban serta cara penyelesaian soal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arif Shoimin, yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok maupun perorangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *scramble* berbentuk permainan acak kata, kalimat atau wacana. Melalui model pembelajaran *scramble*, siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata yang diacak susunanya dengan susunan yang bermakna dari susunan aslinya. Metode permainan ini diharapkan dapat memacu minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS.

2. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Model Scrambel

Setiap model pembelajaran memiliki langkah atau tahapan dalam proses pembelajaran. Salah satunya model pembelajaran *scramble* yang memiliki tahapan pembelajaran. Dalam model *scramble* terdapat langkah- langkah pembelajarannya yang dimulai dengan menyajikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai dan kemudian membagikan lembar kerja yang terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom kata kunci/jawaban berupa kata-kata yang telah diacak. Berikut adalah contoh media *scramble*.

Menurut Suyanto dalam Mukrim (2014: 166), *scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Tahapannya adalah sebagai berikut.

- a. membuat kartu soal sesuai materi ajar. Guru membuat soal sesuai dengan materi yang akan disajikan kepada siswa;
- b. membuat kartu jawaban dengan diacak. Guru membuat pilihan jawaban yang susunannya diacak sesuai jawaban soal-soal pada kartu soal;
- c. sajikan materi. Guru menyajikan materi ajar kepada siswa;
- d. bagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok. Guru membagikan kartu soal dan membagikan kartu jawaban sebagai pilihan jawaban soal-soal pada kartu soal;
- e. siswa berkelompok dan saling membantu mengerjakan soal-soal yang ada pada kartu soal; dan
- f. siswa mencari jawaban untuk setiap soal-soal kartu soal. Siswa mencari jawaban yang cocok untuk setiap soal yang mereka kerjakan dan memasangkannya pada kartu soal.

3. Kelebihan Model Pembelajaran Scramble

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan Berikut adalah kelebihan dari model pembelajaran *scramble* :

- a. memudahkan siswa untuk menemukan jawaban;
- b. mendorong siswa untuk mengerjakan soal tersebut karena jawaban sudah tersedia;
- c. semua siswa terlibat; dan
- d. kegiatan tersebut dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Gerlach dan Ely dalam Sundayana (2013: 4), menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara lebih khusus. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Batasan lain AECT (Association Of Education and Communication Technolgy, 1977) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara garis umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Kegunaan media pendidikan secara umum:

- a. menyeragamkan penyampaian materi;
- b. pembelajaran lebih jelas dan menarik;
- c. proses pembelajaran lebih interaksi;
- d. efisiensi waktu dan tenaga;
- e. meningkatkan kualitas hasil belajar;
- f. belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja;
- g. menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; dan
- h. meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

C. Media Video

1. Pengertian Media Video

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam kamus Bahasa Indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata.

2. Kelebihan Media Video

- a. Kelebihan media video :
 - 1) menjelaskan keadaan *real* dari suatu proses, fenomena, atau kejadian;
 - 2) sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar,

video dapat memperkaya penyajian/penjelasan;

- 3) pengguna dapat melakukan pengulangan (*replay*) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus;
- 4) sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor;
- 5) kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibanding media teks; dan
- 6) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangkak).

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda, walaupun secara praktis masing-masing kita sudah sangat memahami apa yang dimaksud belajar tersebut. Oleh karena itu, untuk menghindari pemahaman yang beragam tersebut, berikut akan dikemukakan berbagai defenisi belajar menurut para ahli.

Kingsley dalam Susanto (2015: 3), membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu: (a) keterampilan dan kebiasaan; (b) pengetahuan dan pengertian; dan (c) sikap dan cita-cita. Sedangkan Djamarah dan Zain dalam Susanto (2015: 3), menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu:

- a. daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi

tinggi, baik secara individual maupun kelompok; dan

- b. perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksioanal khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

Adapun pengertian belajar menurut Winkel dalam Susanto (2015: 4), adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Jadi, kalau seseorang dikatakan belajar matematika adalah apabila pada diri orang ini terjadi suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika. Perubahan ini terjadi dari tidak tahu menjadi tahu konsep matematika ini, dan mampu menggunakannya dalam materi lanjut atau dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa pengertian belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

2. *Pengertian Hasil Belajar*

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk

memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal dalam Susanto (2015: 5), bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan presentasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari disekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, dalam Susanto (2015: 12), belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku

intelektual, motivasi, minat, dan kesepian siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

Menurut Dunkin dalam Susanto (2015: 13), terdapat sejumlah aspek yang dapat memengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru yakni:

- a. *Teacher formative experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka. Yang termasuk ke dalam aspek ini di antaranya tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat.
- b. *Teacher training experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan profesional, tingkat pendidikan, dan pengalaman jabatan.
- c. *Teacher properties*, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan dan inteligensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk di dalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi. Dengan demikian, semakin jelaslah bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari sesuatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling memengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut.

E. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Nasution dalam Yaba (2014: 4), merumuskan bahwa IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi sosial. Dapat juga dikatakan bahwa IPS pelajaran yang merupakan mata pelajaran yang menggunakan bagian-bagian tertentu dari ilmu-ilmu sosial.

Djahir dalam Yaba (2014: 5), merumuskan bahwa IPS adalah merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Berdasarkan pada uraian tentang pengertian IPS, maka guru IPS diharapkan selain memahami orientasi dan pendekatan kurikulum, juga memahami konsep-konsep dan generalisasi yang terdapat dalam kurikulum maupun dari buku paket dan buku teks lainnya yang dianggap tepat untuk diajarkan.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran IPS ada tiga tujuan utamanya menurut Fenton dalam Yaba (2014: 11), yaitu (a) mempersiapkan anak didik menjadi warga Negara yang baik; (b) mengajar anak didik berkemampuan berfikir; dan (c) agar anak dapat melanjutkan kebudayaan bangsanya. Sedangkan menurut Clark (1983) dalam

Yaba (2014:11), mengemukakan bahwa titik berat studi sosial adalah perkembangan individu yang dapat memahami lingkungannya, serta manusia dengan kegiatan intraksi antar mereka, dan anak didik diinginkan agar dapat menjadi anggota yang produktif dan dapat memberikan andilnya dalam masyarakat.

Tujuan pengajaran IPS di Indonesia, Yaba (2014: 12), bertujuan seperti yang telah dijelaskan di atas yang merupakan tujuan yang bersifat universal yang dapat berlaku bagi anak didik di negara manapun di dunia ini. Selain tujuan yang umum itu, maka pada setiap negara mempunyai tujuan khusus yang khas, berdasarkan filsafat, sejarah, watak, dan keadaan geografis yang berbeda-beda. IPS di Indonesia merupakan wahana pencapaian tujuan pendidikan nasional. Yang harus dimiliki oleh anak didik yaitu : (a) takwa kepada Tuhan Maha Esa; (b) cerdas dan terampil; (c) berbudi pekerti yang luhur; (d) memiliki kepribadian yang kuat; dan (e) memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang tebal. Bagi bangsa Indonesia, karakteristik warga Negara yang baik tentu saja harus mengacu kepada dasar negara yaitu Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Secara khusus tujuan pengajaran IPS di sekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen seperti berikut:

- a. memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa datang;
- b. menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (*skill*) untuk mencari dan mengelola informasi;
- c. menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap (*values*) demokrasi

dalam kehidupan bermasyarakat; dan

- d. menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosial.

Keempat tujuan tersebut tidak terpisahkan atau berdiri sendiri, melainkan merupakan kesatuan dan saling berhubungan.

F. Kerangka Pikir

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar mengajarkan konsep-konsep ilmu sosial yang disederhanakan untuk membentuk siswa menjadi warga masyarakat yang baik. Proses pembelajaran IPS dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan, yang menuntut adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam bentuk yang menarik.

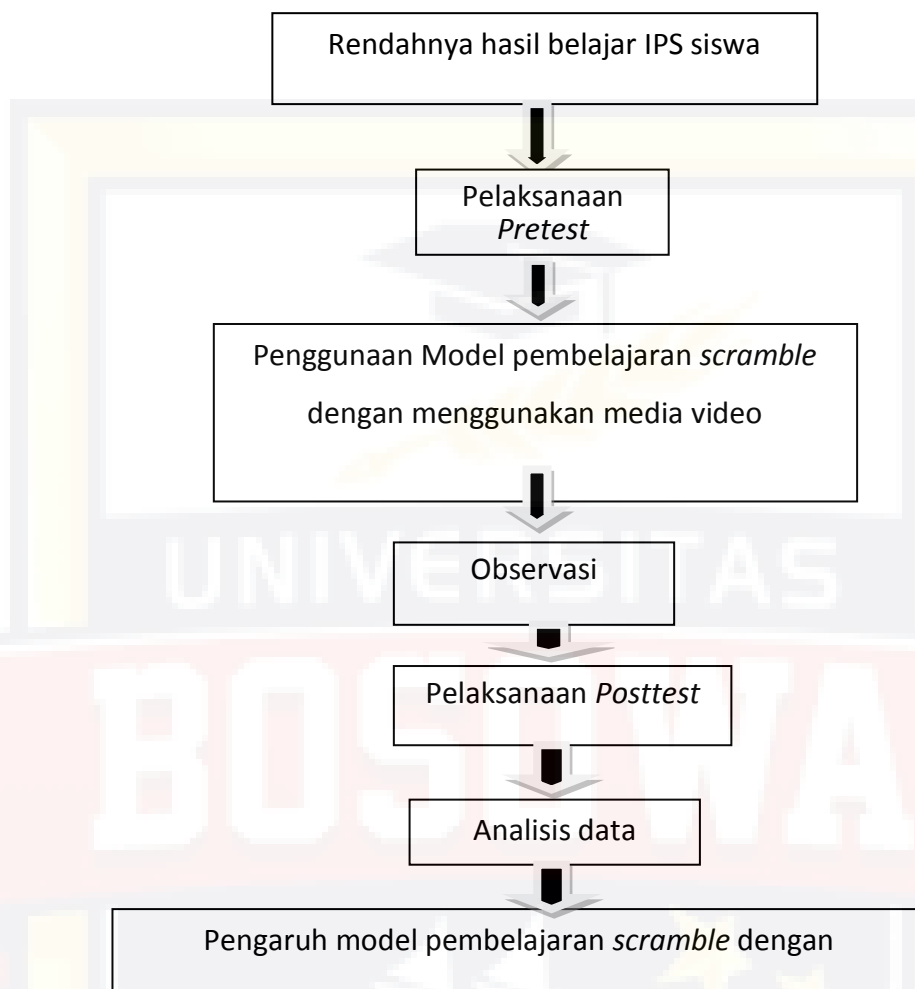
Tanpa disadari terkadang guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah dan juga tidak dilengkapi dengan media pembelajaran yang dapat memperjelas materi yang sedang diajarkan. Selain itu siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran IPS, kurangnya interaksi siswa dengan guru dan interaksi antar siswa, dan kurangnya keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran, serta hasil belajar pada ulangan akhir semester yang rendah. Hal ini menunjukkan proses pembelajaran belum berjalan secara optimal.

Untuk mengatasi hal tersebut, seharusnya seorang guru dapat mengatasi dan mengantisipasi agar proses pembelajaran tersebut berjalan secara optimal dengan merancang model dengan berbantuan media pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Scramble*. Model

Scramble merupakan model pengajaran yang mengajak siswa secara berkelompok atau perorangan untuk menyusun jawaban yang benar atas soal yang diberikan. Selain itu untuk dapat memberikan pemahaman akan materi yang lebih konkrit digunakan media video. Penggunaan media video untuk memperjelas sajian materi yang akan disampaikan karena disertai dengan gambar dan suara. Penggunaan model pembelajaran berbantuan dengan media di kelas menjadi alternatif untuk siswa dapat memahami materi yang dipelajari dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas karena komunikasi berjalan secara lebih efektif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video, diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran IPS.

Sebelum dilaksanakannya perlakuan pada kelas, terlebih dahulu diberikan *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui penguasaan awal siswa terhadap bahan pengajaran. Diberikan *postest* untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan yang telah diajarkan. Semua data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar IPS siswa.

Adapun kerangka pikir yang digambarkan peneliti dalam penelitian yang dilakukan sebagai berikut :



Bagan 2.1
Kerangka Pikir

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teoritik dan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu: model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video dapat mempengaruhi hasil belajar IPS Siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan, Lokasi dan Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* dengan media video dalam proses pembelajaran.

Lokasi penelitian ini adalah SDN 112 Botto Kabupaten Wajo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Jenis ini dipilih karena penelitian akan memberikan treatment berupa model pembelajaran *scramble* dengan media video terhadap kelas yang akan diberikan eksperimen.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas (*independent Variabel*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *Scramble* dengan menggunakan media video.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependent Variabel*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar IPS pada siswa SD Negeri 112 Botto Kabupaten Wajo.

2. Desain Penelitian

Penelitian eksperimen ini menggunakan *Pre-Experimental Design* bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*, di mana desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Adapun desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1

Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

$O_1 \ X \ O_2$

Keterangan:

O_1 = hasil *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = perlakuan (model pembelajaran *Scramble* dengan menggunakan *media video*)

O_2 = hasil *posttest* (setelah diberi perlakuan)

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo yang berjumlah 17 orang.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		L	P	
1	I	7	4	11
2	II	7	9	16
3	III	8	9	17
4	IV	9	6	15
5	V	10	9	19
6	VI	8	7	15

Sumber: Admin SDN 112 Botto Kabupaten Wajo

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, pertimbangannya adalah karena nilai KKM mata pelajaran IPS kelas III sangatlah rendah, guru sulit untuk mencari media yang cocok. Sampel yang digunakan adalah kelas III . Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini terdiri dari 17 siswa. Untuk lebih jelas dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

Kelas	Siswa		Jumlah
	L	P	
III	8	9	17

Sumber: Admin SDN 112 Botto Kabupaten Wajo

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensia, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda dan esai untuk mendapatkan data mengenai pengaruh model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo.

2. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Observasi dilakukan untuk mengetahui melihat perkembangan proses belajar yang terjadi, sebagai alat evaluasi untuk

pelaksanaan aktivitas mengajar dan belajar yang terjadi, dan ketercapaian atau keberhasilan kegiatan belajar mengajar selama proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti berlangsung sesuai dengan tahapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data penunjang dalam penelitian ini, meliputi daftar jumlah siswa baik laki-laki maupun perempuan, absensi siswa kelas III SDN 112 Botto Kabupaten Wajo.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes pilihan ganda yang termasuk bentuk tes objektif melalui *pretest* dan *posttest*. Di mana skor ditentukan berdasarkan jawaban yang benar. Sugiyono (2014, 92) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a. Definisi Konseptual

Hasil belajar adalah suatu aktivitas seperti latihan dan pembiasaan yang dilakukan seseorang secara langsung dalam rangka mendapatkan pengetahuan sehingga terjadinya perubahan tingkah laku secara positif dan bersifat menetap. Hasil belajar siswa dapat diketahui dengan menerka skor atas jawaban yang telah diberikan masing-masing siswa.

b. Definisi Operasional

Skor yang didapat setelah melakukan pengukuran hasil belajar dengan menggunakan tes hasil belajar dengan indikator di dalamnya seperti, menjelaskan cara memenuhi kebutuhan sebelum mengenal uang, menyebutkan berbagai alat ukur setelah mengenal uang, membedakan kegiatan tukar menukar barang pada zaman sebelum dan sesudah mengenal uang, menjelaskan sejarah uang Indonesia, menyebutkan jenis uang yang beredar dimasyarakat, membedakan jenis uang yang beredar dimasyarakat, menjelaskan nilai nominal uang kertas dan logam, menyebutkan ciri-ciri uang kertas dan logam.

c. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

Kisi-kisi instrumen hasil belajar dalam bentuk tes pilihan ganda terdiri dari 30 soal. Berikut tabel kisi-kisi instrumen hasil belajar:

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar

No	KD	Konsep	Sub Konsep	Indikator Soal	Nomor Soal	Σ Soal
1	2.4 Mengetahui Sejarah Uang	Sejarah Uang	a. Zaman Sebelum mengetahui uang	- Menjelaskan cara Memenuhi kebutuhan sebelum mengetahui uang	1, 2, 5, 8, 11,14,15	7
			b. Zaman setelah mengetahui uang	- Menyebutkan berbagai alat tukar setelah mengetahui uang - Membedakan kegiatan tukar menukar barang pada zaman sebelum dan sesudah mengetahui uang	6, 7, 9 10, 16	3 2

No	KD	Konsep	Sub Konsep	Indikator Soal	Nomor Soal	Σ Soal
			c. Sejarah uang di Indonesia	- Menjelaskan sejarah uang di Indonesia	19, 21	2
		Jenis-jenis uang	a. Jenis-jenis uang yang beredar di masyarakat	- Menyebutkan jenis uang yang beredar di masyarakat	3, 4, 13, 20, 23, 29, 12, 22, 28	9
			b. Nilai nominal uang kartal	- Membedakan jenis uang	25, 27	2
				- Menyebutkan ciri-ciri uang kertas dan logam	17,18,26	3
Jumlah Soal						30

d. Validitas Instrumen

Validitas instrumen hasil belajar disusun berdasarkan kata kereja operasional pada ranah kognitif dan dilakukan uji validitas dengan menggunakan program *SPSS* dan memperoleh *r* tabel sebesar 0,482 dengan 6 soal yang dianggap valid.

e. Instrumen yang digunakan

Instrumen yang digunakan pada penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video yaitu pedoman observasi. Pedoman observasi menggunakan skala *likert* yang terdiri dari 4 alternatif jawaban, yaitu: Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K).

F. Uji Coba Instrumen

Instrumen diuji coba terlebih dahulu sebelum digunakan untuk meneliti.

Karena data yang diperoleh harus sesuai dengan keadaan sebenarnya dan dapat di pertanggung jawabkan. Sebuah tes yang dapat dikatakan baik sebagai alat pengukuran, harus dilakukan uji coba instrumen untuk mengukur validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui suatu instrumen sudah layak digunakan sebagai alat pengumpul data atau tidak.

1. Uji Validitas

Validitas berkenaan dengan ketetapan alat penilaian terhadap yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Pengujian validitas ini menggunakan SPSS.

Dari hasil uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS dapat diketahui pula validitas tiap-tiap item pertanyaan mewakili indikator penelitian. Dimana dengan melihat nilai *Corrected Item Total Corelation* dimana pada tiap item pertanyaan yang memiliki nilai negatif atau nilai korelasinya lebih kecil nilai r tabel maka dapat dikatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapan pun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Dalam persyaratan tes, bahwa reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan

hasil yang tetap.

Alat penilaian berupa instrumen yang sudah dapat dipercaya atau reliabel akan menghasilkan data yang dipercaya juga. Alat penilaian dikatakan reliabel apabila hasil pengukuran menunjukkan kesamaan hasil pada saat yang berlainan waktunya terhadap siswa yang sama. Pengujian suatu tes bisa dilakukan terhadap objek yang sama pada waktu yang berlainan dengan selang waktu yang tidak terlalu lama dan juga tidak terlalu singkat, bisa juga dilakukan dapat membandingkan hasil pengujian dari tes yang setara. Pengujian reliabilitas pada instrumen menggunakan *SPSS*.

3. Uji Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran untuk setiap item soal menunjukkan apakah butir soal itu tergolong sukar, sedang atau mudah. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang selalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Uji taraf kesukaran soal digunakan software *SPSS*. Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.5
Klasifikasi Indeks Kesukaran

Nilai	Interpretasi
0,00 – 0,20	Sukar
0,21 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber : Sugiyono, 2007

4. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Untuk mengetahui daya pembeda pada setiap butir soal digunakan *software SPSS*. Adapun klasifikasi daya pembeda beserta kriterianya, yaitu:

Tabel 3. 6
Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai	Interpretasi
0,40 -1.00	Soal Baik
0.30 -0,39	Soal Diterima
0,20 – 0,29	Soal Diperbaiki
0.00 – 0.19	Soal Ditolak

Sumber : Sugiyono, 2007

Berdasarkan uji daya pembeda terhadap 30 butir soal dengan menggunakan *software SPSS* dapat dilihat pada tabel dibawah berikut:

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul apa adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku secara umum, berdasarkan hal tersebut analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar dalam pembelajaran IPS ketika diberi perlakuan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video. Dalam analisis statistik deskriptif akan digambarkan mulai dari jumlah sampel, *mean*, *median*, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum dan *variance*.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis data inferensial merupakan jenis analisis data yang dapat digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan pengujian, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi, yaitu uji normalitas. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis (uji-T).

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada kelas yang dijadikan sebagai sampel dengan tujuan untuk mengetahui sampel data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) dengan uji *Kolmogorov Smirnov Normality Test*. Data hasil belajar IPS hitungan lebih besar dari 0,05. Hipotesis yang akan diujikan sebagai berikut:

H_0 : Sampel berdistribusi normal

H_a : Sampel tidak berdistribusi normal

Kriteria Pengujian : Menerima H_0 jika nilai peluang $P\text{-Value} \geq \alpha$

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah prosedur yang memungkinkan peneliti menerima atau menolak hipotesis nol, atau menentukan apakah data sampel berbeda nyata dari hasil yang diharapkan.

Setelah melakukan uji prasyarat uji normalitas, apabila sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Dalam uji hipotesis salah satu alat statistik yang digunakan adalah uji-t. Uji-t dilakukan dengan menggunakan statistic t (uji t) yaitu dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

T = Uji t

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-Langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel

2. Mencari “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d - \sum d \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel

3. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

4. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan : Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dengan

Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo. Dan Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti tidak ada Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo.

c. Uji Pengaruh

Uji pengaruh (*effect size*) dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPS siswa. “An effect size is measure of the magnitude of the strength of a relationship between an independent (intervention) and dependemt (outcome) variable.” Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung besarnya pengaruh yaitu dengan menggunakan perhitungan

Cohen’sd:

$$d = (M1 - M2) / SDP$$

Keterangan:

d : Effect Size

$M1$: Rata-rata nilai *postest*

$M2$: Rata-rata nilai *postest*

SDp : Gabungan Standar Deviation eksperimen dan control

Setelah diperoleh nilai *effect size* (d), selanjutnya memberikan interpretasi dari nilai *effect size* (d) yang diperoleh. Adapun interpretasi dari nilai *effect size* (d) yaitu:

Tabel 3.7

Interpretasi *Effect Sizes*

d	Interpretasi
$d \geq 0,2$	Kecil (<i>small</i>)
$d \geq 0,5$	Sedang (<i>medium</i>)
$d \geq 0,8$	Besar (<i>large</i>)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Uji Validitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrumen penelitian dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa dan 30 butir soal yang diuji cobakan, maka dapat ditentukan bahwa batas signifikansi koefisien korelasinya adalah 0,482.

B. Uji Reliabilitas

Perhitungan nilai reliabilitas pada penelitian ini terdapat pada lampiran. Hasil uji reliabilitas instrumen tes melalui *SPSS* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas

Cronbach's Alpha / Reabilitas Test	Nomor Item
0,492	30

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh bahwa nilai reliabilitas instrumen tes dalam penelitian ini adalah 0,492, dimana $0,492 > r_{tabel} = 0.482$. Oleh karena itu disimpulkan instrumen ini layak untuk digunakan dalam penelitian.

C. Uji Taraf Kesukaran

Berdasarkan uji taraf kesukaran terhadap 30 butir soal dengan menggunakan *software SPSS* dapat dilihat pada tabel dibawah berikut:

Tabel 4.2
Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal

Kriteria	Item Soal	
	Nomor Soal	Jumlah Soal
Sukar	3,4,9,11,14,18,20,21	8
Sedang	2,5,7,8,12,13,16,17,19,22,25,28	12
Mudah	1,6,10,15,23,24,26,27,29,30	10
Jumlah		30

Berdasarkan tabel di atas, diketahui terdapat 30 soal tes hasil belajar yang diujikan. Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal instrumen penelitian, diperoleh 8 butir soal dengan tingkat kesukaran “sukar”, 12 butir soal dengan tingkat kesukaran “sedang”, 10 butir soal dengan tingkat kesukaran “mudah”.

D. Uji Daya Beda

Berdasarkan uji daya pembeda terhadap 30 butir soal dengan menggunakan *software SPSS* dapat dilihat pada tabel dibawah berikut:

Tabel 4.3
Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal

Kriteria	Item Soal	
	Nomor Soal	Jumlah Soal
Soal Baik	2,4,10,13,14,15,20,23,29	9
Soal Diterima	3,8,16,17,21,22,26	7
Soal Diperbaiki	7,19,25	3
Soal Ditolak	1,5,6,9,11,12,18,24,27,28,30	11
Jumlah		30

Berdasarkan tabel di atas, diketahui terdapat 15 butir soal dengan daya pembeda “Ditolak”, 11 butir soal dengan daya pembeda “Diperbaiki”, 7 butir soal dengan daya pembeda “Diterima”, 9 butir soal dengan daya pembeda “baik”.

E. Deskripsi Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas III yakni siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video dan siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut

Tabel 4.4
Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Khaerunnisa	0	20
2	Kartika Damayanti	16	70
3	Rivaldi	16	70
4	Ahmad Zaky	16	80
5	Fitri Ramadani	33	100
6	Besse Fara Dilla	50	70
7	Asni Anti	67	80
8	Muh. Fadhyh	33	100
9	Marhadam	50	70
10	Andika	16	80
11	Muh. Irwan	16	80
12	Windi Ismi Syahra	33	70
13	Alya Mukhtar	50	60
14	Andi Dian Almahri	50	60
15	Erik Zaenal	50	60
16	Muh. Aldi	16	50
17	Revi Mariska	50	80
Jumlah		562	1.200
Rata-rata		33,05	70,58

Berdasarkan tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa untuk hasil *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan sebesar 37,53 setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video. Dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 33,05 dan *posttest* sebesar 70,58.

a. *Data Pretest*

Pemberian *pretest* dilakukan sebelum siswa diberikan perlakuan atau *treatment* yang berbeda. Hasil perhitungan *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Deskripsi Data *Pretest*

<i>PRETEST</i>		
<i>Valid</i>	Frekuensi	Persen
0	1	5,9
16	6	35,3
33	3	17,6
50	6	35,3
67	1	5,9
Total	17	100,0

Berdasarkan tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa hasil *pretest* diperoleh data sebanyak 17 dengan jumlah data 562,00. Nilai mean *pretest* yaitu 33,05, dengan nilai median 33,00, dan nilai mode) sebesar 16,00. Nilai minimum dari hasil *pretest* sebesar ,00 dan nilai maximum sebesar 67,00. Untuk lebih jelasnya mengenai analisis data *pretest* disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest*

N	Valid	Nilai
	Missing	0
Mean		33,05
Median		33,00
Mode		16,00
Minimum		,00
Maximum		67,00
Sum		562,00

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa frekuensi hasil *pretest*, siswa yang mendapat nilai 0 dan 67 masing-masing ada 1 orang, siswa yang mendapat nilai 16 dan 50 masing-masing ada 6 orang, dan siswa yang mendapat nilai 33 masing-masing ada 3 orang.

b. *Data Posttest*

Pemberian *posttest* dilakukan setelah diberikan perlakuan. Hasil perhitungan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7
Deskripsi Data *Posttest*

POSTTEST		
<i>Valid</i>	Frekuensi	<i>Persen</i>
20	1	5,9
50	1	5,9
60	3	17,6
70	5	29,4
80	5	29,4
100	2	11,8
Total	17	100,0

Berdasarkan tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa hasil *posttest* diperoleh data sebanyak 17 dengan jumlah data 1200,00. Nilai *mean pretest* yaitu 70,58 dengan nilai *median* 70,00, dan nilai yang sering *mode* sebesar 70,00. Nilai *minimum* dari hasil *posttest* sebesar 20,00 dan nilai *maximum* sebesar 100,00.

Untuk lebih jelasnya mengenai analisis data *posttest* disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest*

N	Valid	Nilai
		Missing
		17
		0
Mean		70, 58
Median		70,00
Mode		70, 00
Minimum		20, 00
Maximum		100,00
Sum		1200,00

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa frekuensi hasil *posttest*, siswa yang mendapat nilai 20 dan 50 ada 1 orang, siswa yang mendapat nilai 100 ada 2 orang, siswa yang mendapat nilai 60 ada 3 orang, dan siswa yang mendapat nilai 70 dan 80 ada 5 orang.

c. Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 17 siswa, diperoleh rekapitulasi data sebagai berikut:

Tabel 4.9
Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest*

Pemusatan dan Penyebaran Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
	Nilai	Nilai
N Valid	17	17
Missing	0	0
Mean	33,05	70,58
Median	33,00	70,00
Mode	16,00	70,00
Minimum	,00	20,00
Maximum	67,00	100,00
Sum	562,00	1200,00

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* pada Siswa. Hasil data *pretest* memiliki sampel yaitu 17 dengan jumlah data Nilai *Sum* sebesar 562,00. Nilai *Mean* sebesar 33,05. Sedangkan nilai *Median* sebesar 33,00. Nilai *Mode* sebesar 16. Sedangkan nilai *Minimum* yang diperoleh sebesar ,00. Untuk nilai *Maximum* yang sebesar 67,00.

Adapun hasil *posttest* yang ditunjukkan berdasarkan data di atas memiliki banyak sampel sebanyak 17 dengan jumlah data sebesar 1200,00. Nilai *Mean* sebesar 70,58. Sedangkan nilai *Median* sebesar 70,00. Nilai yang sering *Mode* sebesar 70,00. Sedangkan nilai *Minimum* sebesar 20,00. Untuk nilai *Maximum* sebesar 100,00.

Sesudah melakukan penelitian dengan model *scrambel* menggunakan media video dan dengan model pembelajaran konvensional, didapatkan data yang memberikan gambaran bahwa terjadi terjadinya perubahan nilai pada hasil belajar IPS siswa. Perubahan nilai terbesar yaitu 51,82 menjadi 85,29 dengan peningkatan sebesar 33,47.

F. Pengujian Prasyarat Analisis dan Pengujian Hipotesis

Setelah data hasil penelitian diperoleh, maka data tersebut akan ditindak lanjuti yaitu dengan menganalisisnya. Sebelum melakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal. Adapun hasil yang didapat setelah dilakukan pengujian prasyarat analisis data adalah sebagai berikut:

Dalam penelitian ini, untuk menguji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* pada program *SPSS 16,0*. Perhitungan lengkap mengenai uji normalitas dapat dilihat pada lampiran. Hasil perhitungan uji normalitas dengan taraf kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) untuk data *pretest* dan *posttest* pada kelas.

1. Uji Normalitas *Pretest*

Tabel 4.10
Hasil Uji Normalitas *Pretest*

<i>Pretest</i>	<i>Kolmogrov-Smirnov</i>		
	absolute	Df	Sig.
Nilai	.228	17	.338
Liliefors Significance Correction			

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa hasil *pretest* memperoleh signifikansi sebesar .338 Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $.338 > 0,05$.

2. Uji Normalitas *Postest*

Table 4.11
Hasil Uji Normalitas *Postest*

<i>Pretest</i>	<i>Kolmogrov-Smirnov</i>		
	absolute	Df	Sig.
Eksperimen	.193	17	.550
Liliefors Significance Correction			

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa hasil *postest* memperoleh signifikansi sebesar .550. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $.550 > 0,05$.

G. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan uji prasyarat analisis statistik diperoleh bahwa data *pretest* dan *postest* berdistribusi normal, sehingga pengujian dilanjutkan dengan menggunakan Uji-T (*t-test*) dengan rumus. Adapun kriteria pengujian hipotesis yaitu: jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_1 diterima. Dan jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima.

1) Mencari harga "Md"

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{638}{17} \\
 &= 37,52 \text{ (dibulatkan menjadi 38)}
 \end{aligned}$$

2) Mencari harga “ $\sum X^2d$ ”

$$\begin{aligned}\sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{N} \\ &= 32.192 - \frac{(638)^2}{17} \\ &= 32.192 - \frac{407.044}{17} \\ &= 32.192 - 23.943,76 \\ &= 8.248,24 \text{ (dibulatkan menjadi 8.248)}\end{aligned}$$

3) Mencari harga “ t_{hitung} ”

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{38}{\sqrt{\frac{8.248}{17(16)}}}$$

$$t = \frac{38}{\sqrt{\frac{8.248}{272}}}$$

$$t = \frac{38}{\sqrt{[30,32]}}$$

$$t = \frac{38}{5,50}$$

$$t = 6,90$$

Berdasarkan hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 6,90 > t_{hitung} = 1,74$, maka sesuai dengan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo.

H. Uji Pengaruh (*Effect Size*)

Uji pengaruh ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang didapatkan dari penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan uang dalam mata pelajaran Ilmu Pengeahuan Sosial (IPS).

Tabel 4.12
Kelompok Statistik *Pretest* dan *Postest*

Nama	Jumlah	Mean	Std. Deviasi
<i>Pretest</i>	17	33,06	18,896
<i>Postest</i>	17	70,59	18,531

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai *mean* yang terdapat di *pretest* sebesar 33,06 dan *postest* sebesar 70,59. Sedangkan standar deviasi yang diperoleh *pretest* sebesar 18,896 dan *postest* 18,531. Data yang didapatkan dimasukkan ke dalam rumus *effect size* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 d &= (70,59 - 33,06) / (18,896 + 18,531) \\
 &= 37,53 / 37,427 \\
 &= 1,00
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan *effect size* dengan menggunakan rumus perhitungan *Cohen's d*, diperoleh nilai *effect size* (*d*) sebesar 1,00. Nilai *effect size* sebesar 1,00 diinterpretasikan ke dalam tingkat pengaruh yang besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo.

I. Pembahasan Terhadap Temuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh data penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo, dibandingkan dengan penggunaan model konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* lebih besar dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas *pretest*, secara keseluruhan peneliti sajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.13
Rata-rata Hasil Belajar IPS Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Rata-Rata Hasil Belajar IPS Siswa	
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
33,05	70,59

Berdasarkan tabel 4.14, nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pada *pretest*. Adanya perbedaan hasil belajar IPS tersebut diasumsikan karena adanya perbedaan perlakuan (*treatment*) dalam proses pembelajaran. Ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal dengan signifikansi pada masing-masing memperoleh lebih dari 0.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis *posttest* dan *pretest* dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5% (0,05) diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,90 > t_{tabel} = 1,74$, yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan terdapat pengaruh. Selain itu perhitungan uji pengaruh (*effect size*) diperoleh nilai $d = 1,00$ yang berada pada kategori besar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video

berpengaruh baik terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo.

Proses penelitian yang dilakukan tidak terlepas dari kesulitan didalamnya, pada saat pra penelitian untuk menguji cobakan instrumen dihadapkan pada keluhan siswa untuk mengisi soal sebanyak 30. Pada saat itu hal yang dilakukan adalah memotivasi siswa dan menjanjikan sesuatu apa bila siswa dapat mengerjakannya dengan baik.

Sedangkan pada saat awal pertemuan penelitian di kelas terdapat kesulitan untuk dapat mengajarkan siswa menggunakan model pembelajaran *scramble*. Sehingga proses pembelajaran berjalan lebih dari waktu yang seharusnya dan sulitnya mencari video pembelajaran yang sesuai dengan model *scramble*. Selain itu penggunaan video pada awalnya memang menarik perhatian siswa tetapi masih ada sebagian siswa yang menganggap video sebagai media hiburan saja. Berdasarkan pengalaman pada pertemuan pertama, dilakukan proses pembelajaran dengan peraturan yang lebih tegas dan peserta didik sudah mulai memahami pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* dan tidak memandang video sebagai media hiburan saja melainkan menjadi sumber belajar.

Berbeda hal nya pada saat awal pertemuan penelitian untuk *pretest*, terdapat juga kesulitan dimana membuat peserta didik fokus dan memperhatikan penjelasan materi yang dilakukan oleh guru. Selain itu pada saat diberikan tugas secara individual sebagian besar siswa kurang percaya diri untuk menjawab yang ditandai banyak siswa yang bertanya mengenai jawaban akan soal-soal yang diberikan. Serta kurangnya video materi yang membahas langsung tentang

model *scramble*, Sehingga peneliti harus menjelaskan secara langsung sebagian materi yang tidak termasuk di dalam video pembelajaran yang diajarkan.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh I Made Suryanta, Ida Bagus Gede Surya Abadi, Iga Agung Sri Asen (2014), yang menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPA dengan rata-rata hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *scramble* berbantuan media gambar animasi lebih baik dari siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($X_1 = 77,05 > X_2 = 69,21$)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 112 Botto Kabupaten Wajo. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* hasil belajar IPS lebih rendah dibanding nilai rata-rata *posttest* hasil belajar IPS.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, berikut adalah saran yang diberikan oleh peneliti, yaitu:

1. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video dalam proses pembelajaran khususnya pada pokok bahasan uang. Sebab penggunaan model pembelajaran dengan dikombinasikan dengan media dapat menarik perhatian siswa dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.
2. Guru hendaknya lebih sering dan berani untuk menggunakan berbagai model pembelajaran serta memadukannya dengan bantuan media pembelajaran yang tepat dan tentunya dengan mempertimbangkan materi pelajaran, situasi, kondisi dan faktor lainnya yang berhubungan dengan

peserta didik dan sekolah guna mencapai hasil pembelajaran yang maksimal bagi pesertadidik.

Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan dan hendaknya dapat meneliti permasalahan ini secara lebih mendalam dengan sampel yang lebih besar serta materi yang berbeda. Hal tersebut disebabkan belum terlalu banyak yang menerapkan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media video dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Aris Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*: Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Wrdya.
- Hasbullah. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Imas Kurniasih dan Berlin Sani. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru* : Kata Pena.
- Kharunnisa, MK. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Mukrimaa, Syifa S. 2014. *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Bumi Siliwangi.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Sadiman, Arief S. 2012. *Media Pendidikan Pengejaran, Pengetahuan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia group.
- Taniredja, Tukiran. dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Yaba. 2014. *Buku Ajar Konsep Dasar IPS*. Makassar: Universitas Bosowa.
- Yaba. 2014. *Materi dan Pembelajaran IPS 1 di Sd*. Makassar: Universitas Bosowa.

Lampiran 1

(10) 7

Lampiran 1

SOAL UJI INSTRUMEN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial Nama

Kelas : III


Nama : Muhammad Ridwan

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang paling benar!

1. Barter adalah cara penukaran....

<input checked="" type="checkbox"/> A. barang dengan tenaga	<input checked="" type="checkbox"/> C. barang dengan barang
<input type="checkbox"/> B. barang dengan uang	<input type="checkbox"/> D. uang dengan uang
2. Pada masa sebelum adanya tukar menukar barang, manusia memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cara....

<input checked="" type="checkbox"/> A. berdagang	<input type="checkbox"/> C. membelibarang
<input checked="" type="checkbox"/> B. membuat sendiri	<input type="checkbox"/> D. meminjam barang
<input type="checkbox"/> C.	
3. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar disamping merupakan jenis u:

<input checked="" type="checkbox"/> A. logam	<input type="checkbox"/> D. perak
<input type="checkbox"/> B. alumunium	<input type="checkbox"/> C. giral
4. Lembaga yang ditunjuk untuk mencetak uang di Negara Indone adalah....

<input checked="" type="checkbox"/> A. perusahaan negara	<input type="checkbox"/> C. perum percetakanne
<input checked="" type="checkbox"/> B. perumperuri	<input type="checkbox"/> D. perusahaan asing
5. Penukaran barang dengan barang akan terjadi apabila sesuai dengan....

<input checked="" type="checkbox"/> A. perintah	<input type="checkbox"/> C. permintaan
<input checked="" type="checkbox"/> B. kebutuhan	<input type="checkbox"/> D. permohonan
6. Suatu barang yang ditukarkan dengan barang nilainya harus....

<input checked="" type="checkbox"/> A. sepadan	<input type="checkbox"/> C. murah
<input type="checkbox"/> B. berbeda	<input type="checkbox"/> D. mahal

7. Setelah sistem tukar menukar barang, kegiatan tukar menukar diganti dengan menggunakan
- A. uang logam
 - B. uang kertas
 - C. barter
 - D. ~~uang barang~~
8. Salah satu alat tukar pada zaman dahulu berupa benda yang bernilai dan indah ialah
- A. biji buah
 - B. batu kerikil
 - C. ~~kulit kerang~~
 - D. kayu jati
9. Alat tukar yang memiliki nilai tinggi, tahan lama dan tidak mudah rusak adalah
- A. ~~uang barang~~
 - B. uang kertas
 - C. ~~uang logam~~
 - D. uang giral

10. Perhatikan beberapa gambar berikut!



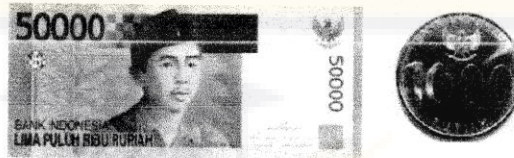
Gambar kegiatan pertukaran pada zaman sekarang ditunjukkan pada gambar

- A. 1
- B. ~~2~~
- C. 3
- D. 4

11. Berikut ini merupakan bahan pembuatan uang zaman dahulu, *kecuali*

- A. ~~kulit hewan dan tembaga~~
- B. karet dan plastik
- C. emas dan perak
- D. emas dan kertas

12. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar diatas termasuk jenis uang

- A. kartal
 B. kertas
 C. giral
 D. logam

13. Uang yang ada di Indonesia dikeluarkan dan diedarkan oleh

- A. Pegadaian
 B. Bank Negara Indonesia
 C. Bank Indonesia
 D. koperasi

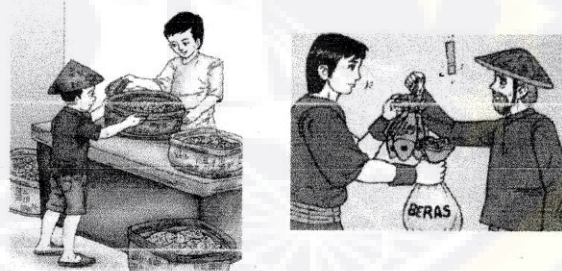
14. Tono memiliki kelereng, kemudian ditukarkan dengan kartu bergambar milik Jono. Tono dan Jono sedang melakukan kegiatan

- A. pinjaman
 B. barter
 C. jual beli
 D. tukar

15. Salah satu kesulitan sistem barter sehingga tidak digunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan ialah

- A. sulitnya mencari orang yang berkeinginan sama
 B. sulitnya memenuhi kebutuhan manusia yang terus berkurang
 C. sulitnya memperoleh barang yang tidak bernilai seimbang
 D. sulitnya mempererat hubungan antar masyarakat

16. Perhatikan gambar dibawah ini!



Persamaan kedua gambar di atas terletak pada, kecuali

- A. nilainya
 B. kegunaanya
 C. alat tukar
 D. sifat barangnya

17. Pada sudut terdapat gambar lambar negara Garuda Pancasila merupakan ciri uang

- kertas
 B. perak

- C. logam
D. emas

18. Jenis uang yang beredar di masyarakat adalah

- A. uang emas dan perak
 B. uang kartal dan giral
 C. uang kertas dan logam
 D. uang barang dan logam

19. Mata uang Indonesia beredar secara resmi pada tanggal

- A. 30 september 1957
 B. 31 oktober 1946
 C. 31 september 1945
 D. 30 oktober 1946

20. Alat pembayaran berupa surat-surat berharga yang dapat digunakan sewaktu-waktu disebut

- A. uang kertas
 B. uang kartal
 C. uang barang
 D. uang giral

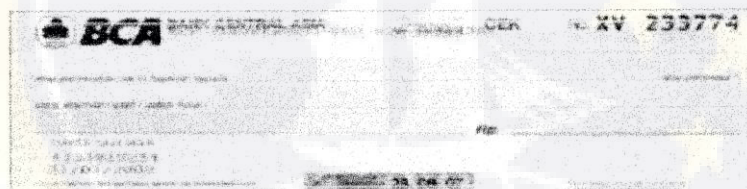
21. Sebutan uang pada awal Indonesia merdeka yaitu

- A. URI
 B. ORI
 C. rupiah
 D. gulde

22. Memiliki dua sisi, sisi depan tertera nominal sedangkan sisi belakang bergambar binatang atau tumbuhan langka, hal tersebut merupakan ciri uang

-
 A. emas
 B. logam
 C. kertas
 D. giral

23. Perhatikan gambar di bawah ini!



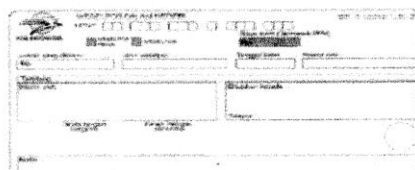
Gambar di atas termasuk jenis uang giral yang disebut

- A. giro
 B. wesel
 C. cek
 D. nota

24. Nominal uang kertas yang beredar di negara Indonesia yaitu

- A. Rp.15.000,00
 B. Rp.20.000,00
 C. Rp.30.000,00
 D. Rp.40.000,00

25. Perhatikan gambar berikut!



Setelah memperhatikan gambar di atas, mana yang *bukan* persamaan dari kedua uang tersebut adalah

- A. bentuknya
 B. bahannya
 C. jenisnya
 D. kegunaannya

26. Uang yang memiliki bentuk persegi panjang adalah

- A. emas
 B. perak
 C. kertas
 D. logam

27. Perbedaan kedua gambar diatas terletak pada, *kecuali*

- A. nominalnya
 B. kegunaanya
 C. bentuknya
 D. jenisnya

28. Alat tukar yang mudah dibawa dalam jumlah banyak disebut

- A. uang logam
 B. uang rupiah
 C. uang barang
 D. uang kertas

29. Berikut adalah jenis-jenis uang.

- | | |
|----------|-----------|
| 1. logam | 4. kertas |
| 2. cek | 5. giro |
| 3. wesel | |

yang termasuk uang giral adalah

- A. giro, logam, cek
 B. logam, kertas, wesel
 C. cek, giro, wesel
 D. cek, wesel, kertas

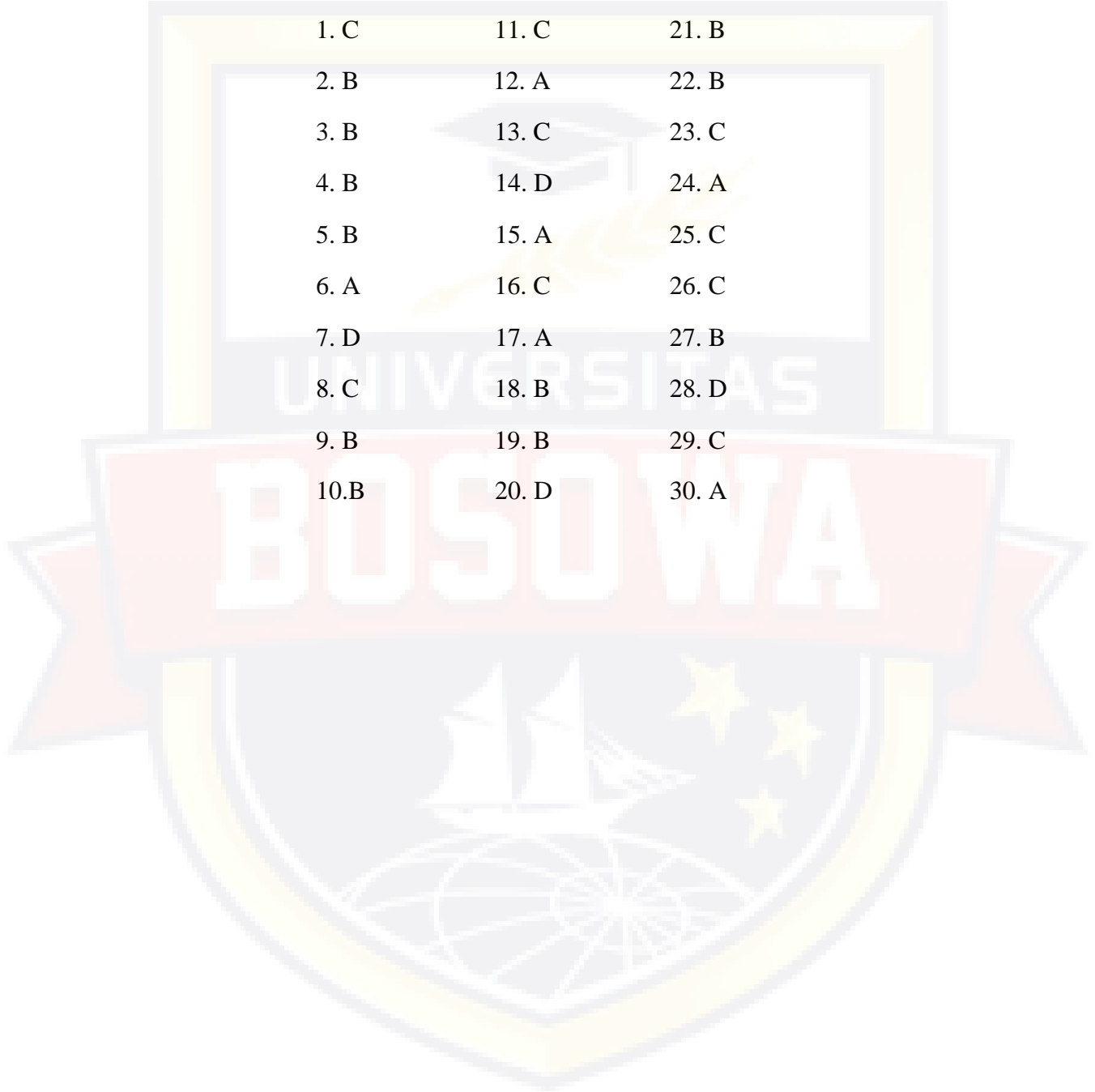
30. Nilai yang tercatat pada uang disebut

- A. nilai nominal
 B. nilai barang
 C. nilai bahan
 D. nilai esensial

Benar = 21

Salah = 9

$$\frac{21}{30} \times 100 = 70$$

Lampiran 2**KUNCI JAWABAN SOAL UJI INSTRUMEN**

1. C	11. C	21. B
2. B	12. A	22. B
3. B	13. C	23. C
4. B	14. D	24. A
5. B	15. A	25. C
6. A	16. C	26. C
7. D	17. A	27. B
8. C	18. B	28. D
9. B	19. B	29. C
10. B	20. D	30. A

Lampiran 3

Tabel
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

NO	ASPEK YANG DIAMATI	NILAI			
		4	3	2	1
I	Pra Pembelajaran				
	1. Tempat duduk masing-masing Siswa		✓		
	2. Kesiapan menerima pembelajaran	✓			
II	Kegiatan Membuka Pelajaran				
	1. Menjawab pertanyaan guru		✓		
	2. Mendengarkan penjelasan tentang kompetensi yang hendak dicapai	✓			
III	Kegiatan Inti Pembelajaran				
	A. Penjelasan Materi Pelajaran				
	1. Memperhatikan penjelasan materi pelajaran		✓		
	2. Bertanya saat proses penjelasan materi		✓		
	3. Interaksi antar siswa	✓			
	4. Interaksi antar siswa-guru, siswa-materi pelajaran		✓		
	B. Model Pembelajaran				
	1. Menerima lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya (<i>scramble</i> kata)	✓			
	2. Mengerjakan soal dengan model <i>scrambel</i> kata yang diberikan guru sesuai waktu yang ditentukan	✓			
	3. Berusaha menyelesaikan soal sendiri	✓			
	4. Mengumpulkan lembar Jawaban	✓			
	5. Mengoreksi jawaban secara bersama-sama	✓			

	6. Mendapatkan apresiasi dan rekognisi dari guru	✓			
C. Pemanfaatan Media Pembelajaran					
	1. Interaksi antara siswa dan Media pembelajaran yang digunakan guru		✓		
	2. Tertarik pada materi yang disajikan dengan mediapembelajaran	✓			
IV Penutup					
	Keterlibatan dalam member rangkuman/kesimpulan		✓		
	Jumlah	40	21	0	0
	Skor Total	61			
	Total Penilaian	84,72			

Skor Maksimal = 72

Skor Minimal = 0

Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor Maksimal}} = \frac{61 \times 100}{72} = 84,7$

Keterangan Kategori Penilaian Total

0% - 25% = Kurang Baik

25% - 50% = Cukup

50% - 75% = Baik

75% - 100% = Sangat Baik

Lampiran 4**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SDN 112 Botto

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / semester : III (tiga)/ Genap

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan : 1(satu)

A. Standar Kompetensi

Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

B. Kompetensi Dasar

Mengenal sejarah uang

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Menjelaskan cara memenuhi kebutuhan sebelum mengenal uang.

Menyebutkan berbagai alat tukar setelah mengenal uang.

Membedakan kegiatan tukar menukar barang pada zaman sebelum mengenal uang dan setelah mengenal uang.

Menjelaskan sejarah uang Indonesia.

Menyebutkan jenis uang yang beredar di masyarakat .

Membedakan jenis uang yang beredar dimasyarakat.

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Melalui penjelasan guru dengan model *scramble* dengan menggunakan media video, siswa dapat menjelaskan cara memenuhi kebutuhan sebelum mengenal uang dengan benar.
- b. Melalui penjelasan guru dengan model *scramble* dengan menggunakan media video, siswa dapat menyebutkan berbagai alat tukar setelah mengenal uang dengan benar.
- c. Melalui penjelasan guru dengan model *scramble* dengan menggunakan media video, siswa dapat membedakan kegiatan tukar menukar barang pada zaman sebelum mengenal uang dan setelah mengenal uang dengan benar dan tepat.
- d. Melalui penjelasan guru dengan model *scramble* dengan menggunakan media video, siswa dapat menjelaskan sejarah uang dengan benar.
- e. Melalui penjelasan guru dengan model *scramble* dengan menggunakan media video, siswa dapat menyebutkan jenis uang yang beredar di masyarakat dengan benar.
- f. Melalui penjelasan guru dengan model *scramble* dengan menggunakan media video, siswa dapat membedakan jenis uang yang beredar dimasyarakat dengan benar dan tepat

E. Materi Ajar

SEJARAH UANG

a. Masa Sebelum Ditemukannya Uang

Dulu manusia belum mengenal uang. Manusia berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cara sendiri. Manusia hidup bergantung pada alam. Manusia berburu, menangkap ikan, serta mencari buah dan umbi-umbi sebagai bahan makanan. Manusia minum air sungai atau menggali sumur di hutan. Untuk pakaian, manusia menggunakan kulit kayu atau binatang dan daun-daunan. Manusia banyak yang tinggal di gua. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya itu manusia hidup berpindah-pindah.

Zaman semakin maju. Manusia mulai menghadapi kenyataan bahwa barang yang dihasilkan sendiri tidak cukup untuk memenuhi kebutuhannya. Manusia kemudian mencari orang lain yang bisa memenuhi kebutuhan mereka. Cara yang dilakukan dengan tukar menukar barang, dimana menukarkan barang yang dimiliki dengan barang yang dimiliki orang lain. Misalnya kain ditukar dengan beras. Penukaran barang dengan barang ini yang dinamakan *barter*.

Dalam barter, barang yang ditukar mempunyai nilai yang sama. Kalau tidak sama, tidak akan terjadi barter. Setelah barter dijalankan, manusia banyak menemui kesulitan. Di antara kesulitan tersebut sebagai berikut:

- 1) Sulitnya menemukan orang yang memiliki barang yang diinginkan dan mau menukarkan barang yang dimilikinya.
- 2) Sulitnya mempertemukan orang-orang yang saling membutuhkan dalam waktu yang bersamaan.

- 3) Sulitnya memperoleh barang tukar yang memiliki nilai seimbang atau hampir sama nilainya. Setelah manusia banyak menemui kesulitan dalam barter, akhirnya cara ini ditinggalkan.

b. Masa Setelah Ditemukannya Uang

Setelah barter, manusia mencari cara lain untuk dapat memenuhi kebutuhan dengan cara mudah dan dapat diterima oleh setiap manusia. Dari sinilah, kemudian munculah uang. Dalam perkembangannya, uang juga mengalami perubahan. Uang yang digunakan berupa benda-benda tertentu sebagai alat tukar.

1) Uang Barang

Pada masa ini, manusia mencari cara yang mudah untuk mendapatkan barang. Manusia mulai menetapkan benda-benda tertentu sebagai alat tukar. Tidak semua benda dianggap sebagai uang. Benda-benda yang ditetapkan sebagai alat tukar (uang barang) adalah sebagai berikut:

1. Benda-benda yang disenangi masyarakat dan dapat diterima umum
2. Benda-benda yang dipercaya memiliki kekuatan gaib
3. Benda-benda yang merupakan kebutuhan pokok sehari-hari

Contoh benda yang digunakan pada masa itu adalah kulit kayu, kulit binatang, kulit kerang, manik-manik, tanah liat, teh, tembakau atau garam.

Orang Romawi pernah menggunakan garam sebagai alat tukar dan sebagai alat pembayaran upah. Garam digunakan sebagai alat tukar karena dianggap sebagai kebutuhan pokok. Kulit kerang dan manik-manik juga digunakan karena dianggap sebagai benda bernilai dan indah. Sebenarnya apa pun bisa digunakan

sebagai alat tukar, asalkan setiap orang sepakat atas nilainya.

Akan tetapi, manusia juga menghadapi kesulitan dalam penggunaan uang barang. Di antara kesulitannya yaitu uang barang tidak memiliki ukuran, bentuk, dan nilai yang pasti. Selain itu uang barang sulit dipecahkan menjadi satuan yang lebih kecil, dan sulit dibawa sehingga kurang praktis.

Setelah manusia banyak menemui kesulitan dalam menggunakan uang barang, akhirnya cara ini ditinggalkan.

2) Uang Logam

Setelah uang barang, manusia mencari jalan keluar untuk memenuhi kebutuhan dengan cara yang mudah. Selanjutnya, dibuatlah uang logam yang terbuat dari emas dan perak. Logam emas dan perak dipilih sebagai bahan uang karena:

- 1) digemari banyak orang
- 2) tahan lama dan tidak mudah rusak
- 3) tidak mudah dipalsukan
- 4) mudah dipindah-pindah
- 5) memiliki nilai tinggi
- 6) mudah di pecah dan tidak mengurangi nilainya

Dalam penggunaannya, uang logam mengalami hambatan. Karena pada saat itu, setiap orang menempa uang, melebur dan memakainya. Setiap orang juga mempunyai hak menyimpan uang logam dalam jumlah yang tidak terbatas.

Sejalan dengan perkembangan perekonomian, penggunaan uang logam semakin meningkat. Sementara itu, jumlah logam emas dan perak terbatas.

Penukaran uang logam emas dan perak dalam jumlah banyak sulit untuk dilakukan dalam hal pengangkutan dan penyimpanannya. Selain itu, karena uang logam emas dan perak bernilai tinggi, maka penggunaannya tidak aman dan juga tidak semua barang nilainya sama dengan emas atau perak. Akhirnya, orang mulai beralih menggunakan uang kertas.

3) Uang Kertas

Mula-mula uang kertas yang beredar merupakan surat bukti kepemilikan emas dan perak. Surat bukti ini dapat dijadikan sebagai alat perantara untuk melakukan transaksi. Artinya uang kertas yang beredar pada saat itu dijamin 100% dengan emas dan perak yang disimpan di tukang emas atau perak. Sewaktu-waktu, uang ini dapat ditukarkan penuh dengan jumlahnya.

Bila dibanding uang logam, uang kertas memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu biaya pembuatan murah, pengiriman dalam jumlah besar dapat dilakukan dengan mudah, mudah dicetak dan diperbanyak sesuai kebutuhan.

c. Sejarah Uang Indonesia

Sejarah uang di Indonesia diawali sesudah proklamasi tahun 1945. Saat itu pemerintah mulai merasa perlunya mengeluarkan uang republik. Uang tersebut tidak sekedar berfungsi sebagai alat pembayaran tetapi juga menjadi lambang kedaulatan pemerintah, serta sebagai alat untuk memperkenalkan Indonesia pada dunia Internasional.

Sebelumnya Indonesia berlaku tiga macam mata uang, yaitu *uang rupiah De Javasche Bank*, *uang gulden*, dan *uang Jepang*.

Pada tanggal 30 Oktober 1946, secara resmi beredar mata uang pertama Indonesia. Mata uang itu disebut ORI atau *Oeang Repoeblik Indonesia*. Sementara uang logam pertama dicetak tanggal 30 September 1957.

d. Jenis-jenis Uang

Sejarah uang ternyata mengalami proses yang panjang. Saat ini, uang yang sering kita gunakan untuk membeli barang terdapat dua jenis, yaitu:

1. Uang Kartal

Uang kartal adalah uang kertas dan uang logam yang digunakan sebagai alat pembayaran. Uang ini hanya dikeluarkan Bank Indonesia. Sedangkan Perum Peruri adalah Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia. Menurut bahan pembuatannya, uang dibedakan menjadi dua yaitu:

a. Uang Kertas

Uang kertas terbuat dari bahan khusus dan memiliki bentuk persegi panjang. Uang kertas memiliki dua gambar yang berbeda. Tiap uang kertas juga memiliki nilai dan warna berbeda. Uang kertas yang beredar dimasyarakat bernilai: 1.000 rupiah, 2.000 rupiah, 5.000 rupiah, 10.000 rupiah, 20.000 rupiah, 50.000 rupiah, dan 100.000 rupiah.

b. Uang Logam

Uang logam terbuat dari logam aluminium, perak, atau tembaga. Bentuknya bundar dan pipih. Nilai pecahan uang logam yang telah dicetak pemerintah bermacam-macam. Uang logam yang beredar di masyarakat bernilai: 100 rupiah,

200 rupiah, 500 rupiah, dan 1.000 rupiah

2. Uang Giral

Uang giral adalah uang yang dikeluarkan oleh bank umum berupa surat berharga. Misalnya Bank Nasional Indonesia (BNI), Bank Central Asia (BCA), Bank Mandiri, Bank Tabungan Negara (BTN), dan Bank Rakyat Indonesia (BRI). Uang giral sewaktu-waktu dapat dipakai sebagai alat pembayaran. Uang giral bisa dijadikan uang kartal. Contoh uang giral adalah cek, giro, dan kartu kredit. Penggunaan uang giral dianggap lebih praktis dan aman dibanding dengan uang kartal. Dengan uang giral, seseorang tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah yang besar.

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Concept Learning (Scramble)

Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan. (10 menit)

Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Kegiatan Awal	Guru mengucapkan salam kepada siswa, memeriksa kesiapan siswa sebelum mengikuti pembelajaran dan mengabsen siswa	Siswa menjawab salam guru, menyiapkan diri beserta peralatan pembelajaran, dan mendengarkan guru mengabsen
	Guru meminta kepada ketua kelas untuk memimpin doa Belajar	Ketua kelas memimpin doa belajar dan siswa yang lain mendengarkan ketua kelas
	Guru menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru

Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	<p>Guru bertanya mengenai uang kepada siswa, diantaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa mainan atau makanan yang kalian suka? - Bagaimana cara memiliki mainan atau makanan tersebut? - Berapa uang saku kalian di sekolah? - Apakah kalian mengetahui sejarah munculnya uang? 	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	Semua siswa memperhatikan guru

2. Kegiatan Inti (50menit)

Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Eksplorasi	Guru menampilkan beberapa gambar uang yang sudah Tidak berlaku sebagai alat tukar	Siswa memperhatikan gambar uang yang ditunjukkan oleh guru
	<p>Guru menanyakan mengenai uang, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apakah kalian tahu mengenai sejarah uang Indonesia? 	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru
	Guru menayangkan video mengenai sejarah uang Indonesia kepada siswa dan meminta siswa untuk memerhatikannya	Siswa memperhatikan penayangan video mengenai sejarah uang Indonesia yang telah diputarkan oleh guru
	Guru mengajukan pertanyaan berdasarkan video yang telah ditayangkan	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru berdasarkan video yang telah ditayangkan
	Guru menjelaskan materi mengenai sejarah uang secara singkat	Siswa mendengarkan penjelasan mengenai sejarah uang yang disampaikan oleh guru
	Guru mengajukan pertanyaan mengenai macam-macam uang yang diketahui oleh Siswa	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan

	Guru menayangkan video mengenai jenis uang yang beredar di masyarakat	Siswa memperhatikan penayangan video mengenai jenis uang yang beredar di masyarakat
Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Elaborasi	Guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya pada setiap siswa untuk dikerjakan	Setiap siswa menerima lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya dan berusaha mengerjakannya
	Guru menjelaskan cara mengerjakan soal	Setiap siswa mendengarkan penjelasan guru.
	Guru mengamati dan membimbing siswa untuk mengerjakan soal	Setiap siswa berusaha mengerjakan soal yang diberikan oleh guru
	Guru meminta setiap lembar jawaban untuk dikumpulkan	Siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban
	Guru melakukan penilaian	Guru melakukan penilaian dengan memeriksa lembar jawaban siswa
Konfirmasi	Guru memberikan apresiasi dan rekognisi kepada siswa yang berhasil dan memberikan semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil	Siswa mendapat apresiasi bagi yang berhasil dan semangat bagi yang belum cukup berhasil
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya mengenai pembelajaran yang telah berlangsung	Beberapa siswa bertanya dan siswa lain menyimak teman yang sedang bertanya

Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini	Siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini
	Guru memberikan penguatan positif terhadap siswa	Siswa mendengarkan penguatan yang diberikan Guru

3. Penutup (10 menit)

Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Kegiatan Akhir	Guru memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran yang telah berlangsung	Siswa memperhatikan penjelasan guru
	Guru memberikan penguatan berupa jawaban benar atau salah terhadap hasil jawaban siswa	Siswa menyimak penjelasan yang disampaikan guru
	Guru menginstruksikan kepada ketua kelas memimpin doa selesai belajar	Ketua kelas memimpin doa dan siswa lain mengikuti

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Soal
2.4.1 Menjelaskan cara memenuhi kebutuhan sebelum mengenal uang	Tes tulis	Isian	Terlampir
2.4.2 Menyebutkan berbagai alat tukar setelah mengenaluang	Tes tulis	Isian	Terlampir
2.4.3 Membedakan kegiatan tukar menukar barang pada zaman sebelum mengenal uang dan setelah mengenaluang	Tes tulis	Isian	Terlampir

H. Penilaian

2.4.4 Menjelaskan sejarah uang Indonesia	Tes tulis	Isian	Terlampir
		Pilihan Ganda	
2.4.5 Menyebutkan jenis uang yang beredar dimasyarakat	Tes tulis	Isian	Terlampir
		Pilihan Ganda	
2.4.6 Membedakan jenis uang yang beredardimasyarakat	Tes tulis	Isian	Terlampir
		Pilihan Ganda	

Catatan:

Skor = B – S Keterangan:

B adalah jawaban yang benar

S adalah jawaban yang salah

I. Alat/Bahan dan Sumber Belajar

1. Alat/bahan
 - a) Proyektor
 - b) Laptop
 - c) Speaker
 - d) Papan Tulis
 - e) Spidol
 - f) Penghapus Papan Tulis
 - g) Kertas HVS
2. Sumber Belajar
 - a) Buku Paket IPS kelas III

b) Video Pembelajaran:

1) "Sejarah Uang di Indonesia"

<https://m.youtube.com/watch?v=6WlbyGipzKo>

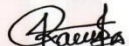
2) "Jenis-jenis Uang "

<https://m.youtube.com/watch?v=FNwYflqhjvk>


Tosewo,

UNIVERSITAS
Mengetahui

Guru Kelas


RATNAWATI, Spd

Peneliti


Nurwidayanti
Nim 4514103024

67

Lampiran 7

LEMBAR KERJA SISWA (PRETEST)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial Nama

Kelas : III

Nama : ASKI a171

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang paling benar!

1. Lembaga yang ditunjuk untuk mencetak uang di Negara Indonesia adalah...

A. perusahaan negara
 B. perum peruri

C. perum percetakan negara
 D. perusahaan asing

2. Perhatikan beberapa gambar berikut!



Gambar kegiatan pertukaran pada zaman sekarang ditunjukkan pada gambar

....
 A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

3. Tono memiliki kelereng, kemudian ditukarkan dengan kartu bergambar milik Jono. Tono dan Jono sedang melakukan kegiatan....

- a. pinjaman
b. barter
- C. jual beli
 D. tukar

4. Salah satu kesulitan sistem barter sehingga tidak digunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan ialah...

- a. sulitnya mencari orang yang berkeinginan sama
b. sulitnya memenuhi kebutuhan manusia yang terus berkurang
c. sulitnya memperoleh barang yang tidak bernilai seimbang
d. sulitnya mempererat hubungan antar masyarakat

5. Alat pembayaran berupa surat-surat berharga yang dapat digunakan sewaktu-waktu disebut...

- a. Uang kertas
b. Uang kartal
- C. Uang Barang
D. Uang Giral

6. Berikut adalah jenis-jenis uang.

4. logam
5. cek
6. wesel
- 4.kertas
giro

yang termasuk uang giral adalah

- A. giro, logam, cek
B. logam, kertas, wesel
- C. cek, giro, wesel
D. cek, wesel, kertas

4 benar

KUNCI JAWABAN

1. B

2. B

3. D

4. A

5. D

6. C



LEMBAR KERJA SISWA (POSTTEST)

Mata Pelajaran :

Kelas : III

Nama : FITRI RAMADANI

Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Kerjakan tugas secara berkelompok
2. Susunlah huruf-huruf pada kolom B sehingga menjadi kata (jawaban) dari pertanyaan pada kolom A
3. Tuliskan pasangan nomor jawaban pada kolom A dalam bentuk kata yang benar

Contoh Pengerjaan Soal:

A	B
1. Nilai yang ditulis pada uang disebut nilai... (a) Intrinsik	a. KISTRINI

Soal

A	B
1. Nilai yang tercatat pada uang disebut ... h	a. E-S-I-R
2. Nomor yang menunjukkan urutan pengeluaran uang kertas adalah ... A	b. A-K-A-N-G
3. Nilai nominal terendah dimiliki oleh uang ... e	c. B-E-G-N-U-R-R-U
4. Nominal uang logam dan kertas yang sama adalah ... j	d. D-A-N-B-U-R
5. Jenis uang kartal yang memiliki nilai nominal tertinggi sebesar 100.000 rupiah adalah uang ... g	e. G-A-L-M-O
6. Uang logam memiliki bentuk ... d	f. P-A-M-E-T
7. Sisi belakang uang logam bergambar burung ... i	g. T-E-S-K-A-R
8. Pada uang logam tercantum nilai nominal yang ditulis dengan ... A	h. N-A-M-I-L-ON
9. Pada uang kertas terdapat tanda tangan Bank Indonesia	i. D-A-G-A-R-U
10. Berapa jumlah nilai pecahan uang logam yang dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia ... F	j. R-E-S-I-B-U

SERI
ANGKA
Gubernur
Bundar
Logam
Empat
Kertas
Nominal
Garuda
Seribu

KUNCI JAWABAN

1. (h) Nominal

6. (d) bundar

2. (a) seri

7. (i) garuda

3. (e) logam

8. (b) angka

4. (j) seribu

9. (c) gubernur

5. (g) kertas

10 (f) empat

**Lampiran 9****Frekuensi Statistik Hasil *Pretest***

		pretest	posttest
N	Valid	17	17
	Missing	0	0
Mean		33.0588	70.5882
Median		33.0000	70.0000
Mode		16.00 ^a	70.00 ^a
Minimum		.00	20.00
Maximum		67.00	100.00
Sum		562.00	1200.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 10

Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest dan Posttest*

A. Pretest

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	5.9	5.9	5.9
	16	6	35.3	35.3	41.2
	33	3	17.6	17.6	58.8
	50	6	35.3	35.3	94.1
	67	1	5.9	5.9	100.0
Total		17	100.0	100.0	

B. Posttest

Posttest

Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Postest*

A. *Pretest*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.228	17	.019	.888	17	.043

a. Lilliefors Significance Correction

B. *Postest*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Postest	.193	17	.092	.893	17	.053

a. Lilliefors Significance Correction

No	Nama	Nilai		$d = X_2 - X_1$	d^2
		X_1	X_2		
1	Khaerunnisa	0	20	20	400
2	Kartika Damayanti	16	70	54	2.916
3	Rivaldi	16	70	54	2.916
4	Ahmad Zaky	16	80	64	4.096
5	Fitri Ramadani	33	100	67	4.489
6	Besse Fara Dilla	50	70	20	400
7	Asni Anti	67	80	13	169
8	Muh. Fadhyl	33	100	67	4.489
9	Marhadam	50	70	20	400
10	Andika	16	80	64	4.096
11	Muh. Irwan	16	80	64	4.096
12	Windi Ismi Syahra	33	70	37	1.369
13	Alya Mukhtar	50	60	10	100
14	Andi Dian Almahri	50	60	10	100
15	Erik Zaenal	50	60	10	100
16	Muh. Aldi	16	50	34	1.156
17	Revi Mariska	50	80	30	900
Jumlah		562	1.200	638	32.192

Lampiran 13

Foto Kegiatan



Lampiran 14.



**PEMERINTAH KABUPATEN WAJO
UPTD PENDIDIKAN DAN KEBUAYAAN KEC. TAKKALALLA
SEKOLAH DASAR NEGERI 112 BOTTO**

Alamat : Jl. Pelabuhan No. 56 Tosewo Desa Botto Kec. Takkalalla Kab. Wajo (90981)

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No. 421.2 / 047 / 08 - 106 / V / 2018

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 112 Botto Kecamatan Takkalalla Kabupaten Wajo menerangkan bahwa :

Nama : Nurwidyayanti
NIM : 4514103024
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Desa Botto

Bahwa yang bersangkutan benar telah mengadakan penelitian di SD Negeri 112 Botto Kecamatan Takkalalla Kabupaten Wajo pada tanggal 22 – 24 Mei 2018 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SDN 112 BOTTO KABUPATEN WAJO.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Botto, 24 Mei 2018

Mengetahui
Kepala SD Negeri 112 Botto



Hi. MURNI RAMALLA, S.Pd
NIP. 19650512 198511 2 002

Lampiran 15

DAFTAR NAMA SISWA

	NAMA	JENIS KELAMIN
1	Khaerunnisa	P
2	Kartika Damayanti	P
3	Rivaldi	L
4	Ahmad Zaky	P
5	Fitri Ramadani	P
6	Besse Fara Dilla	P
7	Asni Anti	P
8	Muh Fadhyl	L
9	Marhadam	L
10	Andika	L
11	Muh Irwan	L
12	Windi Ismi Syahra	P
13	Alya Mukhtar	P

14	Andi Dian Almahri	P
15	Erik Zaena	L
16	Muh Aldi	L
17	Revi Mariska	L

Lampiran 16

Daftar r Tabel

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

N 17 : nilai r tabelnya adalah 0,482

Lampiran 17

Korelasi Tiap Item Pertanyaan

Nama Item	Corelation Skor Total	Keterangan
-----------	-----------------------	------------

Item 1	0,477	Tidak Signifikan
Item 2	-0,37	Tidak Signifikan
Item 3	0,535	Signifikan
Item 4	0,179	Tidak Signifikan
Item 5	a	Tidak Konstan
Item 6	0,275	Tidak Signifikan
Item 7	0,038	Tidak Signifikan
Item 8	a	Tidak Konstan
Item 9	0,622	Signifikan
Item 10	0,077	Tidak Signifikan
Item 11	-0,065	Tidak Signifikan
Item 12	0,467	Tidak Signifikan
Item 13	0,501	Signifikan
Item 14	0,579	Signifikan
Item 15	0,321	Tidak Signifikan
Item 16	0,348	Tidak Signifikan
Item 17	a	Tidak Konstan
Item 18	0,244	Tidak Signifikan
Item 19	0,485	Signifikan

Item 20	0,232	Tidak Signifikan
Item 21	0,338	Tidak Signifikan
Nama Item	Corelation Skor Total	Keterangan
Item 22	0,400	Tidak Signifikan
Item 23	0,124	Tidak Signifikan
Item 24	0,241	Tidak Signifikan
Item 25	0,306	Tidak Signifikan
Item 26	a	Tidak Konstan
Item 27	0,197	Tidak Signifikan
Item 28	0,629	Signifikan
Item 29	a	Tidak Konstan
Item 30	1	Tidak Signifikan

Lampiran 19

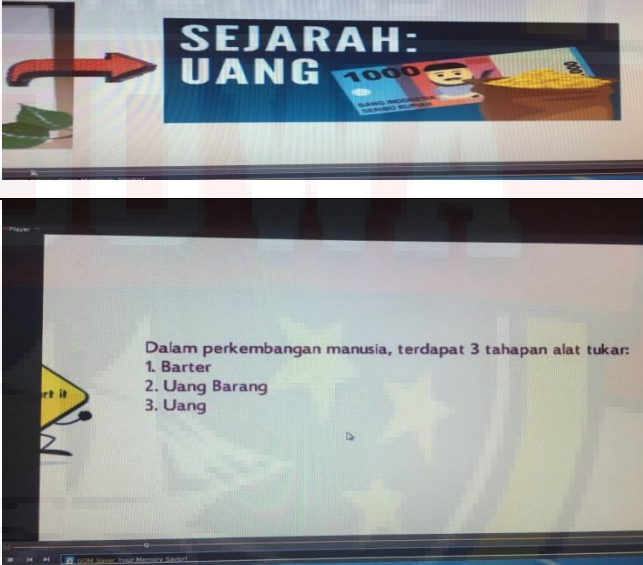
Nilai Taraf Kesukara

		item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14
Item1	Pearson Correlation	1													
	Sig. (2-tailed)														
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Item2	Pearson Correlation		1	-.209	.436	.074		-.015	.214		.074	-.306	.383	-.029	.299
	Sig. (2-tailed)			.420	.080	.778		.953	.409		.778	.233	.130	.913	.244
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Item3	Pearson Correlation		-.209	1	-.091	-.540		.387	-.299		.116	.685	-.185	-.299	-.062
	Sig. (2-tailed)		.420		.728	.025		.125	.244		.658	.002	.478	.244	.812
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Item4	Pearson Correlation		.436	-.091	1	.169		.165	-.065		.169	-.133	.112	.306	.685
	Sig. (2-tailed)		.080	.728		.517		.527	.803		.517	.610	.668	.233	.002
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Item5	Pearson Correlation		.074	-.540	.169	1		-.378	.240		.190	-.310	.019	.240	.116
	Sig. (2-tailed)		.778	.025	.517			.134	.354		.464	.226	.942	.354	.658
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Item6	Pearson Correlation														
	Sig. (2-tailed)														
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Item7	Pearson Correlation		-.015	.387	.165	-.378		1	-.247		.299	.165	-.477	-.247	.387
	Sig. (2-tailed)		.953	.125	.527	.134			.339		.244	.527	.053	.339	.125
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Item8	Pearson Correlation		.214	-.299	-.065	.240		-.247	1		-.074	-.436	.118	.029	.209
	Sig. (2-tailed)		.409	.244	.803	.354		.339			.778	.080	.653	.913	.420
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Item9	Pearson Correlation														
	Sig. (2-tailed)														
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Item10	Pearson Correlation		.074	.116	.169	.190		.299	-.074		1	.169	-.627	.240	.116
	Sig. (2-tailed)		.778	.658	.517	.464		.244	.778		.517	.007	.354	.658	
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
Item11	Pearson Correlation		-.306	.685	-.133	-.310		.165	-.436		.169	1	-.270	-.065	-.091

item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21	item22	item23	item24	item25	item26	item27	item28	item29	item30	skortotal
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
182	-015	271		132	240	299	-029	074	074	-169	-299		118	182		477
484	953	292		612	354	244	913	778	778	517	244		653	484		053
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
139	-161	299		339	-116	-062	-299	116	-540	236	062		185	-451		-037
596	536	244		184	658	812	244	658	025	362	812		478	069		888
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
203	165	436		112	310	685	-065	169	-310	-387	091		-112	203		535
436	527	080		668	226	002	803	517	226	125	728		668	436		027
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
107	299	-240		-304	214	116	-074	-214	190	-127	-116		-019	471		179
683	244	354		236	409	658	778	409	464	626	658		942	056		492
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
054	150	247		604	040	-161	015	-040	-040	091	161		-064	054		275
838	566	339		010	879	536	953	879	879	728	536		808	838		285
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
099	015	-514		-383	074	-299	029	240	553	-070	-209		-368	099		038
704	953	035		130	778	244	913	354	021	788	420		146	704		885
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
835	-040	074		019	214	116	240	595	190	182	-116		-019	471		622
000	879	778		942	409	658	354	012	464	485	658		942	056		008
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
203	165	065		494	-169	-091	-065	-169	-310	-022	091		270	-228		077

Lampiran 20

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Scramble*
dengan menggunakan Media Video

Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Scramble</i> dengan menggunakan Media Video	Penerapan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> Berbantuan Media Video
Guru menugaskan untuk memperhatikan video yang akan ditayangkan	“Anak-anak perhatikan video berikut, karena yang memperhatikan bisa menjawab pertanyaan yang sudah ibu siapkan!”
Guru menyajikan materi mengenai sejarah uang melalui penayangan video	

Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Scramble</i> dengan Menggunakan Media video	Penerapan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> dengan Menggunakan Media Video
Sesudah penayangan video dilakukan test mengenai hal apa saja yang siswa tangkap dari program video tersebut	“Hal apa saja yang kalian dapat dari video yang sudah ditayangkan? Coba utarakan di depan kelas”
Membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya. Soal <i>Postest</i>	
Sebelum mengerjakan, diberikan contoh cara pengerjaannya seperti pada soal <i>postest</i>	
Guru memberikan waktu tertentu untuk pengerjaan soal	“Sebelum mengerjakan, ibu berikan waktu untuk mengerjakan soal selama 15 menit!”
Siswa mengerjakan waktu tertentu untuk pengerjaan soal	“Waktu mengerjakan dimulai dari sekarang!”
Guru mengecek waktu serta memeriksa pekerjaan siswa	“Anak- anak coba perhatikan, waktu untuk mengerjakan soal tersisa 5 menit lagi. Bagi yang sudah selesai diperiksa kembali dan langsung dapat dikumpulkan dan bagi yang belum segera diselesaikan!”
Siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru setelah waktu yang telah ditentukan habis	“Waktu pengerjaan soal sudah selesai, seluruh lembar jawaban harap dikumpulkan!”

Lampiran 21

Tabel t

df/p	0.40	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
1	0.324920	1.000000	3.077684	6.313752	12.70620	31.82052	63.65674	636.6192
2	0.288675	0.816497	1.885618	2.919986	4.30265	6.96456	9.92484	31.5991
3	0.276671	0.764892	1.637744	2.353363	3.18245	4.54070	5.84091	12.9240
4	0.270722	0.740697	1.533206	2.131847	2.77645	3.74695	4.60409	8.6103
5	0.267181	0.726687	1.475884	2.015048	2.57058	3.36493	4.03214	6.8688
6	0.264835	0.717558	1.439756	1.943180	2.44691	3.14267	3.70743	5.9588
7	0.263167	0.711142	1.414924	1.894579	2.36462	2.99795	3.49948	5.4079
8	0.261921	0.706387	1.396815	1.859548	2.30600	2.89646	3.35539	5.0413
9	0.260955	0.702722	1.383029	1.833113	2.26216	2.82144	3.24984	4.7809
10	0.260185	0.699812	1.372184	1.812461	2.22814	2.76377	3.16927	4.5869
11	0.259556	0.697445	1.363430	1.795885	2.20099	2.71808	3.10581	4.4370
12	0.259033	0.695483	1.356217	1.782288	2.17881	2.68100	3.05454	4.3178
13	0.258591	0.693829	1.350171	1.770933	2.16037	2.65031	3.01228	4.2208
14	0.258213	0.692417	1.345030	1.761310	2.14479	2.62449	2.97684	4.1405
15	0.257885	0.691197	1.340606	1.753050	2.13145	2.60248	2.94671	4.0728
16	0.257599	0.690132	1.336757	1.745884	2.11991	2.58349	2.92078	4.0150
17	0.257347	0.689195	1.333379	1.739607	2.10982	2.56693	2.89823	3.9651
18	0.257123	0.688364	1.330391	1.734064	2.10092	2.55238	2.87844	3.9216
19	0.256923	0.687621	1.327728	1.729133	2.09302	2.53948	2.86093	3.8834
20	0.256743	0.686954	1.325341	1.724718	2.08596	2.52798	2.84534	3.8495
21	0.256580	0.686352	1.323188	1.720743	2.07961	2.51765	2.83136	3.8193
22	0.256432	0.685805	1.321237	1.717144	2.07387	2.50832	2.81876	3.7921
23	0.256297	0.685306	1.319460	1.713872	2.06866	2.49987	2.80734	3.7676
24	0.256173	0.684850	1.317836	1.710882	2.06390	2.49216	2.79694	3.7454
25	0.256060	0.684430	1.316345	1.708141	2.05954	2.48511	2.78744	3.7251
26	0.255955	0.684043	1.314972	1.705618	2.05553	2.47863	2.77871	3.7066
27	0.255858	0.683685	1.313703	1.703288	2.05183	2.47266	2.77068	3.6896
28	0.255768	0.683353	1.312527	1.701131	2.04841	2.46714	2.76326	3.6739
29	0.255684	0.683044	1.311434	1.699127	2.04523	2.46202	2.75639	3.6594
30	0.255605	0.682756	1.310415	1.697261	2.04227	2.45726	2.75000	3.6460
z	0.253347	0.674490	1.281552	1.644854	1.95996	2.32635	2.57583	3.2905
CI	———	———	80%	90%	95%	98%	99%	99.9%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nurwidyayanti. Penulis lahir di Maros, pada 3 Mei 1996. Putri ketiga dari pasangan Samsud dan Hj. Murni Ramallah.

Pada tahun 2002-2008, penulis mengenyam pendidikan dibangku sekolah dasar di SDN 112 Botto KabupatenWajo.

Penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah pada tahun 2008-2011 di MTS As'adiyah Putri 1 Sengkang. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di bangku Sekolah Menengah Atas pada tahun 2011-2014 di SMAN 2 Sengkang. Pada tahun 2014, penulis meneruskan studi di

Universitas Bosowa dengan memilih Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Menari merupakan hobi penulis sejak duduk dibangku Sekolah Dasar (SD). Sejak kecil dipercaya untuk mengikuti lomba menari baik di lingkungan masyarakat atau sekolah. Memasuki dunia perkuliahan, penulis aktif di organisasi intra kampus. Pada tahun 2015 penulis bergabung disebuah organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) PGSD sebagai anggota. Selain aktif di kegiatan kampus, kesibukan lain yang dijalani sekarang ialah menjadi pengusaha kecil-kecilan.

Demikian deskripsi singkat tentang penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.