



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 9428-9436

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media *Scramble Ask And Question* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pembelajaran Tematik SDN 105277 Hamparan Perak T.A. 2022/2023

Dewi Puspita Rianti^{1✉}, Laurensia Masri Perangin-angin², Wildansyah Lubis³, Naeklan Simbolon⁴,
Imelda Free Unita Manurung⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Email: dewipuspitarianti@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh motivasi siswa saat menggunakan media pembelajaran *Scramble Ask And Question* pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 di kelas 5 SDN 105277 Hamparan Perak. Metode dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas. Adapun subjek dalam penelitian adalah siswa kelas VA yang terdiri 15 laki-laki dan 11 perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa angket siswa, lembar observasi guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan hasil angket, observasi siswa dan guru disimpulkan bahwa menggunakan media *scramble ask and question* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas VA SD Negeri 105277 Hamparan perak T.A 2022/2023. Oleh karena itu, media *scramble ask and question* ini dapat diterapkan sebagai salah satu alternative dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Media, Motivasi, Scramble*

Abstract

This study aims to determine the effect of student motivation when using *Scramble Ask And Question* learning media on theme 8 sub-theme 2 learning 1 in grade 5 SDN 105277 Hamparan Perak. The method in research is Classroom Action Research. The subjects in the study were VA class students consisting of 15 boys and 11 girls. The instruments used in the study were student questionnaires, teacher and student observation sheets. The results showed that based on the results of the questionnaire, student and teacher observations concluded that using scramble ask and question media could increase student learning motivation in class VA SD Negeri 105277 Hamparan Perak T.A 2022/2023. Therefore, this *scramble ask and question* media can be applied as an alternative in increasing student motivation.

Keyword: *Media, Motivation, Scramble*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan inti yang terdapat dalam sebuah pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik (siswa) dengan pendidik (guru). Dalam dunia pendidikan, pendidik (guru) adalah aspek yang sangat penting pada proses kegiatan pembelajaran. Pendidik harus memastikan bahwa peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik. Dalam dunia pendidikan, pendidikan akan berdampak pada perubahan peserta didik, perbaikan peserta didik dan kemajuan peserta didik. Hal ini adalah sebuah proses agar peserta didik dapat terpengaruh dalam menyesuaikan diri dalam proses pendidikan yang sedang dijalani.

Dalam proses kegiatan belajar senantiasa dalam prosesnya tidak dapat berhasil dengan begitu saja, melainkan sering kali ada hal yang dapat membuat kegagalan atau gangguan yang dapat menghalang atau merusak kemajuan belajar. Begitu pula dalam menggunakan model pembelajaran, masih ada guru yang dominan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sehingga siswa cenderung menjadi pendengar yang pasif. Dalam hal ini pembelajaran yang berlangsung di kelas menjadi sepenuhnya berpusat pada guru. Kurangnya guru dalam menggunakan model pembelajaran dalam proses kegiatan belajar dapat menumbuhkan rasa kejenuhan di dalam diri siswa. Maka ini dapat menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah (Hernalis dkk, 2022, h. 14915).

Permasalahan yang terlihat saat proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar salah satunya yaitu siswa masih kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar didalam kelas disebabkan desain pembelajaran yang dilakukan masih bersifat teacher centered. Guru lebih

menguasai didalam desain pembelajaran. Kadang seorang guru masih membuat catatan di papan tulis kemudian menjelaskan dan membagikan pekerjaan pada siswa. Hal ini membuat siswa sedikit diberikan ruang dalam membangun ide-ide konseptual melalui latihan nyata dalam kehidupan sehari-hari (Kusumawati, 2019, h. 78).

Motivasi salah satu bagian terpenting dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran karena peserta didik yang memiliki motivasi yang tinggi akan berusaha dan terdorong untuk melakukan suatu kegiatan agar tercapai tujuan yang diinginkan. Hal ini akan menimbulkan gairah dan semangat belajar peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan cara penggunaan media pembelajaran. Media belajar yang baik akan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Motivasi sangat berkaitan erat dengan gaya belajar seorang siswa, sehingga seorang guru harus pandai menyesuaikan penyampaian suatu pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa.

Menurut Mardianto (2016, h. 185), kemampuan belajar seorang anak tidak dapat tumbuh dan berkembang begitu saja melainkan harus diberi sebuah rangsangan yang membuat seorang anak mau melakukan segala sesuatu. Hal ini dapat dilihat bahwa ada orang tua yang mampu menyekolahkan adanya dengan batas kemampuan yang dimilikinya, namun anaknya tidak ingin lanjut sekolah.. Begitu juga dalam suatu pilihan, ada anak yang menginginkan suatu hal, namun hal tersebut bertentangan dengan keinginan orang tua.

Rahmat (2018, h. 139) menjelaskan dalam suatu proses kegiatan belajar, motivasi memiliki peranan penting, Karena orang yang tidak punya motivasi ketika belajar tidak akan bisa melaksanakan kegiatan dalam pembelajaran. Saat ini peran seorang guru sangat diperlukan dalam menumbuhkan motivasi. Guru hendaknya melaksanakan berbagai upaya untuk meningkatkan dan membagikan motivasi pada peserta didik supaya peserta didik dapat menyelesaikan kegiatan belajar dengan baik. Untuk bisa belajar dengan baik dibutuhkan proses dan motivasi yang baik pula.

Arief, dkk (2016, h. 141-142) menjelaskan motivasi belajar mempunyai peranannya tersendiri didalam membuat kemajuan atau perolehan keberhasilan dalam belajar di sekolah. Maka dalam hal ini motivasi belajar perlu ditingkatkan kemudian dipelihara agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan tujuan belajar tercapai sesuai dengan harapan.

Arianti (2018, h. 132-133) menjelaskan beberapa peranan pendidik dalam mengembangkan motivasi belajar pada pendidik yaitu membuat siswa yang aktif didalam

kegiatan belajar, membuat suasana kelas yang kondusif, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, menumbuhkan antusias dan semangat didalam mengajar, memberikan penghargaan, membuat aktivitas yang melibatkan siswa didalam kelas.

Media pembelajaran dalam penggunaannya tidak hanya berfokus pada teoritis, melainkan harus banyak dipraktekkan dengan cara latihan. Selain itu, dalam hal ini guru juga harus berusaha merencanakan dan memanfaatkan media, serta dapat mengembangkan media tersebut. Media pembelajaran ada beberapa jenis, namun disetiap jenis media antara media satu dengan yang lain paling baik sebab masing-masing media mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Guru sebagai pengajar harus memahami dengan baik macam-macam media dengan ciri-ciri masing-masing supaya guru dapat menetapkan dan memakai media searah dengan kompetensi dasar, pengalaman belajar, serta materi yang telah dirancang oleh guru agar prosedur kegiatan belajar bisa dilaksanakan dengan baik (Moto, 2019, h. 22).

Berdasarkan hasil pengamatan yang lakukan peneliti di kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak, sesungguhnya siswa masih kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan guru masih kurang memberi motivasi siswa di kelas ketika proses pembelajaran berlangsung. Guru masih menyuruh siswa untuk mencatat materi yang ada di buku. Siswa masih ada yang kurang memahami materi pelajaran dikarenakan media pendukung untuk proses kegiatan pembelajaran masih sangat minim yang disediakan oleh sekolah, sehingga siswa tidak dapat mengembangkan kreativitas dan potensi diri dalam memecahkan masalah.

Guru dalam hal ini dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional, tidak menggunakan model pembelajaran yang variatif, dikarenakan guru dikelas kurang menggunakan penggunaan media dalam mengajar dan fasilitas yang disediakan di sekolah masih kurang mendukung keberlangsungan kegiatan belajar. Guru masih jarang menggunakan media pembelajaran saat proses kegiatan pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar yang berlangsung masih kurang direspon oleh peserta didik. Dengan memanfaatkan media dalam belajar, siswa memiliki kesempatan dalam mengamati, melakukan tindakan sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi atau topik pelajaran yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran adalah suatu hal yang paling penting bagi para guru dalam proses kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran memudahkan guru dalam

menjelaskan pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru adalah media pembelajaran scramble. Media pembelajaran scramble ini mengharuskan peserta didik agar dapat menggunakan daya pikir yang cepat dan tepat dalam menyelesaikan permasalahan yang telah dibuat dalam media tersebut.

Menurut Setiawan dkk (2022, h. 2), media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar yang dapat memudahkan guru dalam kegiatan belajar. Selain menciptakan suasana yang menyenangkan yang diterima oleh siswa, media pembelajaran akan memberikan kemudahan bagi seorang guru untuk menerangkan materi serta memudahkan bagi seorang siswa dalam menerimanya sebagai timbal balik dari proses tersebut.

Ismail dan Rinto (2021, h. 40) menjelaskan bahwa media pembelajaran harus mampu menciptakan rasa indra penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecapan pada peserta didik terkait dengan pelajaran yang akan diutarakan. Pada umumnya beberapa ciri pada media pembelajaran yaitu bisa disebut media jika media dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati dengan panca indera yang dimiliki seseorang. Dalam hal ini, media pembelajaran juga mempunyai ciri setimpal dengan biayanya, tempat tujuannya, dan pengaruh bagi penggunaannya.

Febriyanto (2018, h. 79) menjelaskan bahwa *scramble* merupakan sebuah game permainan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak yang pada umumnya yaitu bentuk latihan mengembangkan dan meningkatkan wawasan pemilihan vocabulary dan huruf-huruf yang disediakan. Cara menyelesaikan permainan ini pada dasarnya peserta didik diharapkan bisa menyusun atau mengurutkan suatu struktur bahasa yang sebelumnya dengan sengaja telah diacak susunannya.

Suyatno (dalam Mukrimah, 2014: 166-167) menjelaskan bahwa *scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu dengan beberapa tahapan yaitu berikut ini: 1) membuat kartu soal sesuai materi ajar. Guru membuat soal sesuai dengan materi yang akan disajikan kepada siswa, 2) membuat kartu jawaban dengan di acak. Guru membuat pilihan jawaban yang susunannya di acak sesuai jawaban soal-soal pada kartu soal, 3) sajikan materi. Guru menyajikan materi ajar kepada siswa, 4) Bagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok. Guru membagikan kartu soal dan membagikan kartu jawaban sebagai pilihan jawaban soal-soal pada kartu soal. 5) siswa berkelompok mengerjakan kartu

soal. Siswa berkelompok dan saling membantu mengerjakan soal-soal yang ada pada kartu soal. 6) siswa mencari jawaban untuk setiap soal-soal dalam kartu soal. Siswa mencari jawaban yang cocok untuk setiap soal yang mereka kerjakan dan memasangkannya pada kartu soal.

Yantol dkk (2018, h. 29) menjelaskan beberapa kelebihan pembelajaran *scramble* yaitu berikut ini: 1) setiap anggota kelompok akan bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan setiap kelompoknya, 2) memudahkan untuk mencari sebuah jawaban, 3) mendorong peserta didik untuk belajar, 4) kegiatan tersebut dapat mendorong pemahaman peserta didik, 5) melatih untuk disiplin, dan model ini mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

Yantol dkk (2018, h. 29) menjelaskan beberapa kekurangan pembelajaran *scramble* adalah berikut ini: 1) siswa bisa mencontek jawaban temannya, 2) peserta didik kurang berfikir kritis, karena pilihan jawaban telah tersedia, 3) siswa dilatih untuk berfikir kreatif meniadakan sikap kreatif siswa, 4) mematikan kreativitas peserta didik, karena peserta didik hanya menerima model pembelajaran yang telah disediakan pendidik, sehingga kreativitas peserta didik kurang disalurkan, 5) peserta didik tinggal menerima bahan mentah, karena guru telah menyediakan bahan mentahnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk menggunakan media *scramble ask and question* pada pembelajaran tematik yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang saat ini diterapkan di SDN 105277 Hampanan Perak. Sehingga diharapkan media *scramble ask and question* mampu membantu peserta didik dalam proses kegiatan belajar agar lebih efektif dalam memahami materi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Hopkins dalam Kunandar (dalam Juanda, 2016, h. 66) Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama. Dari pengertian tersebut peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki pembelajaran guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V.

Penelitian ini dilakukan di SDN 107752 yang beralamat di Jln. Besar Hamparan Perak No.63 Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II T.A 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A SD Negeri 105277 Hamparan Perak yang berjumlah 26, terdiri dari 15 laki-laki dan 11 perempuan.

Teknik analisis data yang dilaksanakan agar mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan didalam penelitian ini, sehingga bisa menghasilkan sebuah kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran *Scramble*. Dalam penelitian ini peneliti membuat lembar observasi untuk siswa dan guru, serta angket yang akan dibagikan oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi guru dan siswa serta angket yang telah dilakukan pada siklus I, maka peneliti melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan pada siklus I dengan hasil sebagai berikut: 1) guru belum memunculkan daya imajinatif siswa, 2) guru masih belum mampu menangani perilaku siswa, 3) guru belum bisa membuat siswa berani dalam mengemukakan pendapat, 4) guru masih belum maksimal melakukan evaluasi terhadap pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil data yang diperoleh, berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh siswa yaitu secara klasikal 68,89%. Sedangkan untuk hasil observasi siswa yaitu secara klasikal 64,04%. Sedangkan untuk hasil observasi guru yaitu 70%.

Berdasarkan hasil refleksi dan analisis masalah yang terjadi pada siklus I, maka dalam hal ini peneliti perlu melakukan perbaikan dan melanjutkan ke siklus II.

Berdasarkan hasil siklus II, dari hasil pengamatan tindakan yang dilaksanakan peneliti dari berbagai aspek kreativitas belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini diperkuat dengan hasil data yang diperoleh, berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh siswa yaitu secara klasikal 81,32%. Sedangkan untuk hasil observasi siswa yaitu secara klasikal 80,45%. Sedangkan untuk hasil observasi guru yaitu 90%. Dengan demikian, pada siklus II kegiatan pembelajaran yang dilakukan dipandang sudah berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *scramble ask and question* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi siklus air dikelas V SDN 105277 Kec. Hamparan Perak T.A 2022/2023.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil peneliti dalam pengamatan dan pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan pembelajaran menggunakan media *scramble ask and question* dapat diambil kesimpulan bahwa berdasarkan hasil angket pada siklus I disimpulkan bahwa hasil angket tersebut masih tergolong kurang dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa secara klasikal 68,89%. Sedangkan pada siklus II hasil angket yang diperoleh tergolong baik dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa secara klasikal 81,32%. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I disimpulkan bahwa hasil observasi siswa tersebut masih tergolong kurang dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa secara klasikal 64,04%.. Sedangkan pada siklus II hasil observasi siswa yang diperoleh tergolong baik dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa secara klasikal 80,45%. Berdasarkan hasil observasi guru pada siklus I disimpulkan bahwa hasil kegiatan guru tersebut masih tergolong cukup 70%. Sedangkan pada siklus II hasil observasi guru yang diperoleh tergolong sangat baik dengan nilai rata-rata yang diperoleh guru secara klasikal 90%. Maka dapat disimpulkan penggunaan media *scramble ask and question* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pelajaran siklus air dikelas V SDN 105277 Hamparan Perak T.A 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti. 2018. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*. Vol 12 (hlm. 117-134).
- Arief, Habibah Sukmini, dkk. 2016. Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pendekatan Problem-Based Learning (Pbl). *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol. 1 (hlm. 141-150).
- Febriyanto, Budi. 2018. Scramble Game Dalam Pembelajaran Writing Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 4 (hlm 75-86).
- Hernalis, Silvia, dkk. 2022. Pengaruh Model Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 6 (hlm. 14914-14918).
- Ismail, Muhammad Nur dan Rinto Alexandro. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*. Vol. 12 (hlm. 37-46).
- Kusumawati, Naniek. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. Vol 4 (hlm 77-87).

- Mardianto. 2016. Psikologi Pendidikan Landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran. Medan : PERDANA PUBLISHING.
- Moto, Maklonia Meling. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. Indonesian Journal of Primary Education. Vol 3 (hlm 20-28).
- Mukrimah, Sifa Siti. 2014. 53 Metode Belajar Dan Pembelajaran Plus Aplikasinya. Bandung : UPI.
- Rahmat. Pupu Saeful. 2018. Psikologi Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara.
- Setiawan, Usep, dkk. 2022. Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar). Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung.
- Yantol, Rahmi, dkk. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Dengan Model Pembelajaran Scramble-Media Visual Peserta Didik Kelas IV SDN 4 Panarung Tahun Pelajaran 2017/2018. Jurnal Hadratul Madaniyah. Vol 5 (hlm. 27 – 31).