

**Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah
Siswa Kelas X Rpl 1 Semester Ganjil
Smk Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2020-2021**

Siti salwa¹

¹sitisalwasejarah@gmail.com
¹ SMP Muhammadiyah At-Tanwir

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Scramble* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMK Negeri 8 Bandar Lampung. Penelitian ini berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran *scramble*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan dua siklus yang terdiri dari tiga kali pertemuan, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan metode *scramble* terjadi suasana yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa meningkat, yaitu dari pra siklus, siklus I dan Siklus II terdapat peningkatan, pada pra siklus yang tuntas hanya 2 siswa dengan nilai rata-rata 51,89 kemudian siklus I jumlah siswa yang mendapat nilai penyelesaian adalah 23 siswa atau 62,16%, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan nilai tuntas yaitu 35 siswa atau 94,59%.

Kata kunci: penelitian tindakan kelas, *scramble*, hasil belajar

Abstract: This study to improve learning outcomes students via *scramble* kind of classroom on the subjects of history class x vocational high schools 8 bandar lampung .This is useful research in order to increase and improve learning outcomes students via a method of learning *scramble* .The research is the kind of research the act of classroom with two breeding cycles consisting of three times the meeting , every cycle consisting of planning , the implementation of the , observation and reflection .The result of this research showed that the method used to *scramble* happened scenes of fun so that the result of increased student learning , that was done from pre cycle, i cycle and the cycles ii there has been increasing , on the cycles that pre being completed two students the average value of 51,89 cycle i then got mark the completion of the number of students is 23 students or 62,16 % , while in the case of the cycle of 2 happens the enhancement of value or the central bank has namely 35 students or 94,59 %

Keywords: *research the act of class, scramble study results*

PENDAHULUAN

pada saat proses

Menjalani kehidupan di masa sekarang dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman, mengharuskan setiap individu harus mempersiapkan kemampuan diri guna bisa menjalani kehidupan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Salah satunya dengan pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu hal yang sangat penting pada kehidupan, baik kehidupan berbangsa dan bernegara. Majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh baiknya kualitas pendidikan dari bangsa itu sendiri. Karena pendidikan yang baik dapat membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan kualitas pendidikan mencerminkan hasil belajar siswa. Sedangkan keberhasilan atau hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang bagus.

Dalam dunia pendidikan selalu saja ditemui masalah-masalah. Salah satunya adalah masalah kualitas pendidikan. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan tentu saja tidak terlepas dari proses belajar mengajar sebagai kegiatan utama di sekolah. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar yaitu pemilihan dan penerapan model-model pembelajaran. Sampai sekarang masih banyak siswa yang belum termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Hal ini mungkin saja terjadi dikarenakan model-model yang digunakan guru dalam mengajar kurang mendorong siswa untuk aktif belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang mulai dilakukan pada 17 Juli 2020 dan masih dalam keadaan lingkungan yang belum sepenuhnya kondusif untuk dilakukannya proses pembelajaran secara normal, ditemui beberapa permasalahan seperti siswa cenderung pasif dalam proses belajar, siswa kurang menaruh perhatian terhadap materi yang diajarkan, siswa mudah merasa bosan saat belajar, siswa banyak mengeluh

pembelajaran. Hal itu menyebabkan siswa kurang mampu untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya, Dan ini di buktikan dengan hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum.

Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu suatu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk bisa menemukan jawaban atau pemecahan masalah untuk menyimpulkan suatu materi yang diajarkan. Salah satu nya Yaitu model pembelajaran *Scramble* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain tetapi tetap bertanggung jawab dengan jawabannya. Dengan kata lain dapat membuat siswa berkreasi sekaligus belajar dan tidak membuatnya tertekan.

KAJIAN PUSTAKA

1. Kajian tentang Model

Pembelajaran Ngalimun (2018: 24)

menjelaskan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pemahaman dalam merencanakan pembelajaran dikelas. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran, termasuk di dalamnya buku-buku, media (film-film), tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum.

Kardi dan Nur (dalam Ngalimun 2018: 25) menjelaskan model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajar (kompetensi pembelajaran) dan pengolahan kelas.

Soekamto (dalam Shoimin Aris, 2000:

10) mengemukakan maksud dari pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan

berfungsi sebagai pedoman bagi para perancangan pembelajaran dan para pengajaran dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah segala upaya pendekatan perencanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menunjang tercipta dan terlaksananya tujuan pembelajaran.

2. Kajian tentang *Scramble* Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

Shoimin Aris (2018 :166-169) menjelaskan *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat atau paragraf. *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawab dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Sesuai dengan sifat jawabannya *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk, yakni :

1. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya :

p-j-a-m-a-a-h-i-t =
majapahit a-d-a-j-a-g-a-m=
gaja mada

2. *Scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kata hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya :
Wijaya-pertama-raja-majapahit-adalah-

raden = raja pertama maja pahit adalah raden wijaya.

3. *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacan logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna. dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Scramble* kata dan kalimat.

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Scramble*

1. Persiapan

Pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak. Di dalam kelas melakukan diskusi kelompok untuk menganalisis dan mendengarkan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru menyiapkan kartu-kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi.

2. Kegiatan Inti

Pertanggung jawaban dari setiap kelompok atas hasil kerja yang telah di sepakati dalam masing-masing kelompok kemudian membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.

3. Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa. Contoh kegiatan tindak lanjut seperti kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda, kegiatan menyempurnakan susunan teks asli, jika terapat susunan yang tidak memperhatikan kelogisan, kegiatan mengubah materi (bacaan), mencari makna kosakata baru didalam kamus dan mengaplikasikan dalam pemakaian kalimat, membetulkan kesalahan-kesalahan tata bahasa yang mungkin di tentukan dalam teks latihan.

4. Kelebihan Model Pembelajaran

Scramble

Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua mempunyai tujuan yang sama. Mereka harus berbagi tugas dan tanggung jawab, dikenai evaluasi, secara masing-masing. Selain itu, setiap anggota kelompok membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama dan nantinya akan dimintai pertanggung jawaban secara individual tentang materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif. Maka dari itu, dalam teknik ini setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar dan bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka tertekan.

Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan biasanya memberikan kesan kepada siswa sehingga sulit untuk dilupakan.

Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

5. Kekurangan Model Pembelajaran

Scramble

Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.

Terkadang dalam mengimpletasikannya memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran.

Metode ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal ini jelas mengganggu kelas terdekat.

5. Kajian Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Nana sudjana (2010: 5) menjelaskan belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan, dan kebiasaan serta perubahan-perubahan lain yang ada pada individu yang belajar.

Lalu, Purwanto (2016: 38-43) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar merupakan aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain, dan setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda. Proses belajar dapat melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kesimpulannya bahwa belajar adalah kegiatan atau aktivitas yang sengaja dilakukan, melibatkan pikiran dan perbuatan serius untuk mencapai hasil belajar yang baik. Serta belajar merupakan perubahan yang terjadi pada tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor melalui beberapa proses mengenal lingkungan sekitar serta pengalaman yang didapat oleh seseorang.

2. Pengertian Hasil Belajar

Purwanto (2016 : 44) menyatakan hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil belajar dapat dilihat setelah peserta didik tersebut melakukan aktivitas-aktivitas pembelajaran. Hasil itu dicatat dan diteliti oleh guru dan peneliti

agar terlihat apakah pembelajaran yang telah dilakukan dengan metode berhasil atau tidak. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada sebuah perolehan akibat yang dilakukan suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Sedangkan belajar mempunyai definisi yang banyak, setiap teori memaparkan aspek-aspek tertentu dalam belajar. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Purwanto (2016: 54) menjelaskan hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan, hal ini disebabkan Karena manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat di didik dan diubah perilakunya yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Jadi dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang meliputi tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dan juga merupakan wujud perubahan perilaku yang terjadi atas satu objek tertentu sebagai akibat dari proses belajarnya.

3. Objek Hasil Belajar

Objek hasil belajar menurut purwanto dalam buku “ *evaluasi hasil belajar*” yaitu :

1. Aspek Kognitif (Kemampuan)

Hasil belajar kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Hasil belajar kognitif bukan merupakan kemampuan tunggal kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam aspek kognitif meliputi beberapa tingkatan atau jenjang. Banyak klasifikasi di buat oleh para ahli psikologi dan pendidikan, namun klasifikasi yang paling banyak

digunakan adalah yang di buat oleh Benjamin S Bloom. Bloom membagi dan menyusun tingkat hasil belajar kognitif mulai yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkat maka makin kompleks dan penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguatan tingkat sebelumnya. Enam tingkatan itu adalah : kemampuan menghafal, kemampuan pemahaman, kemampuan penerapan, kemampuan analisis, kemampuan sintesis, kemampuan evaluasi.

Kemampuan menghafal (*knowledge*) merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang tersimpan dalam otak untuk merespon suatu masalah. kemampuan pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Menghafal tidak lagi cukup karena pemahaman menuntut pengetahuan akan fakta dan hubungannya. Kemampuan penerapan (*application*) adalah kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus dan sebagainya dan menggunakan dalam memecahkan masalah. Kemampuan analisis (*analysis*) adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur. kemampuan sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan memahami dengan mengornisasikan bagian-bagian kedalam kesatuan. Kemampuan evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaian

2. Objek Hasil Belajar Afektif

Objek afektif (sikap) merupakan bagian dari tingkah laku manusia, aspek afektif ini dikemukakan oleh Krathowhl yang dikutip oleh purwanto (2016 : 51) penerimaan (*receiving*) atau menaruh perhatian (*attending*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya. partisipasi atau merespons (*responding*) adalah kesediaan memberi respons

dengan berpasitipasi. penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut. Organisasi merupakan kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku. Internalisasi nilai atau karakterisasi (*characterization*) adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

3. Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor adalah aspek yang berkaitan dengan keterampilan. Aspek psikomotor terdiri dari

Persepsi (*peception*) adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain. Kesiapan (*set*) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Gerakan terbimbing (*guidedresponse*) adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan. Gerakan terbiasa (*mechanism*) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Gerakan kompleks (*adaption*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara dan urutan serta irama yang tepat. Kreativitas (*originational*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan- gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau menggabungkan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.

Kajian Tentang Pembelajaran Sejarah

Sejarah tidak hanya sekedar serangkaian peristiwa yang *mandeg* dan hanya menjadi cerita pelipur lara, cerita pembangkit semangat untuk “kebesaran diri”, melainkan lebih dari itu, bahwa sejarah terjadi didalam suatu lingkaran waktu yang satu, yang bergerak tanpa henti. Oleh karena itu waktu apat dikatakan selalu berada dalam kekinian.

Dalam kekinian yang selalu bergerak itulah waktu dapat terbagi menjadi tiga masa yaitu waktu kini masa-lampau, waktu kini-sekarang, waktu kini yang akan datang.

Anhar (1996 : 4) (dalam Aman 2011: 19). Mengemukakan Sejarah sebagai bagian masa dari gerak waktu tanpa henti, memiliki dimanika yang menggerakkan. Generasi yang hidup dalam “ waktu kini-sekarang” mempunyai kedudukan stretegis, kedudukan strategis yang di maksud adalah generasi dalam “waktu kini-sekarang”, adalah membangun kelangsungan hidup dirinya engan mengacu pada “ waktu kini-masa lampau” dan sekaligus berperan dalam “waktu kini-yang akan datang”.

: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan

Karakteristik mata pelajaran sejarah di SMA dan sederajat sebagai ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berasarakan metode dan metodologi tertentu. Pelajaran sejarah sebagai sub-sistem dari sistem kegiatan pendidikan, merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan integritas an kepribadin bangsa melalui proses belajar mengajar. Keberhasilan ini ditopang oleh berbagai komponen, termasuk kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Kunandar(2011: 46) penelitian tindakan kelas dapat diartikan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelas.

Penelitian ini dalam pelaksanaannya disesuaikan dan mengikuti kondisi serta

situasi yang terjadi saat ini Demi menjaga kesehatan bersama dimasa bahaya pandemi. Zainal, Ahmad (2018:4) empat langkah/tahapan menurut Kemmis dan McTanggart adalah sebagai berikut:

Tahap 1: menyusun rancangan tindakan (perencanaan yang menjelaskan tentang apa, mengapa kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan

Tahap 2: pelaksanaan tindakan, yaitu impletasi atau penerapan isi rancangan di dalam kancha, yaitu mengenakan tindakan kelas

Tahap 3: pengamatan, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat

Tahap 4: refleksi atau pantulan, yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa – siswi kelas X jurusan rekayasa prangkat lunak 1 (X RPL 1) SMK Negeri 8 bandar lampung semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 37 siswa. Kondisi hasil belajar siswa di kelas ini rendah dengan rata-rata 51,89.

Deskripsi data kondisi awal siswa sebelum di lakukan tindakan kelas

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas sebelum dilakukan tindakan, hasil belajar sejarah siswa yang tuntas KKM 75 dalam tes pra siklus hanya 2 siswa sedangkan siswa yang masih di bawah KKM sebanyak 35 siswa. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 51,89 dengan nilai terendah adalah 30 dan nilai tertinggi adalah 85.

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat hasil belajar sejarah pada pra siklus masih rendah. Oleh jarena itu di perlukan adanya suatu tindakan untuk meningkatkan hasil belajar sejarah pada siswa kelas X Rekayasa perangkat lunak

SMK Negeri 8 Bandar lampung.

- Deskripsi hasil penelitian

- Deskripsi hasil siklus 1

1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti bersama dengan guru menyusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran sejarah untuk menghasilkan hasil belajar sejarah siswa. Pada perencanaan tindakan kegiatan–kegiatan di sesuaikan dengan cara belajar online yang terpaksa dilakukan karena mengacu pada bahaya nya pandemi virus saat ini.

- peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik untuk mengetahui sejauh mana siswa-siswi tersebut mengenal sejarah
- peneliti berdiskusi dengan guru merencanakan pembelajaran sejarah menggunakan model pembelajaran meskipun harus diterapkan secara online.
- menentukan materi yang akan di gunakan alam pembelajaran online, meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.
- menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- mempersiapkan instrumen penelitian dalam bentuk Link yang bisa di akses oleh setiap siswa mempersiapkan link instrumen penelitian sebanyak 20 butir soal pilihan ganda yang di kirimkan kepada siswa di akhir siklus 1.

2. Tahap Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I ini di laksanakan pada haru jumat, 24 juli 2020. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran siklus 1 sebanyak 37 siswa. Berikut uraian dari kegiatan siklus 1:

- **Kegiatan awal**
pada kegiatan awal ini peneliti mengirimkan link zoom kepada siswa melalui grup whatsapp agar bisa mengikuti pembelajaran melalui aplikasi zoom. Peneliti meminta siswa untuk

mengisi absen kehadirannya pada kolom komentar yang telah tersedia di aplikasi tersebut. Guru memulai pelajaran dengan terlebih dahulu memberikan apersepsi dan memotivasi siswa agar tetap semangat belajar walau dalam kondisi sulit yang sedang dihadapi yakni bahaya Covid-19. Siswa menanggapi apersepsi guru, kemudian guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

- **Kegiatan inti**

Guru mengirimkan link LKS kartu/lembar soal dan kartu/lembar jawaban yang sudah diacak jawabannya berupa google form melalui grup WhatsApp. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru tentang ruang lingkup sejarah melalui aplikasi Zoom. Setelah siswa paham dan semua siswa telah bisa membuka link kartu/lembar soal dan kartu/lembar jawaban masing-masing siswa mengerjakan dengan baik dari setiap lembar link yang telah dikirimkan. Ada beberapa siswa yang bertanya tentang bagaimana cara pengerjaan LKS yang diberikan oleh guru. Guru menjawab pertanyaan siswa apabila masih bingung. Masing-masing siswa mengerjakan sesuai dengan durasi pengerjaan yang ditentukan guru, serta siswa bekerja dengan baik.

Setelah waktu ditentukan sudah berakhir maka LKS online yang telah diisi oleh siswa dikirimkan kembali ke link yang telah disediakan oleh guru. Setelah itu Guru bersama siswa mencocokkan pekerjaan siswa apabila telah dikirimkan semua. Guru memberi apersepsi kepada anak yang bisa menjawab dengan benar dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil dalam mengerjakan lembar/kartu soal. Kemudian guru memberikan koreksi pada pembelajaran hari itu dan menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan.

- **Kegiatan akhir**

Peneliti mengirimkan link tes diakhir pelajaran melalui grup WhatsApp

kepada siswa. Guru memberi kesempatan kepada siswa jika ada yang ingin ditanyakan tentang pelajaran hari ini. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam penutup.

3. Tahap observasi

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dari nilai pra siklus ke siklus 1. Siswa yang tuntas pada pra siklus sebanyak 2 siswa atau sebanyak 5,49 % menjadi 62,16 % pada siklus 1. Siswa yang belum tuntas pada pra siklus sebanyak 35 siswa atau 94,59 % menjadi 14 siswa atau sebanyak 37,83 % pada siklus 1. Sedangkan nilai rata-rata pada pra siklus 51,89 menjadi 72,03 pada siklus 1.

- **Tahap refleksi**

Tahap ke empat atau terakhir penelitian tindakan kelas adalah refleksi kegiatan refleksi bertujuan untuk mengemukakan kembali berbagai hal yang telah terjadi saat pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan refleksi dilakukan pada akhir siklus 1 oleh peneliti dan guru. Peneliti melakukan ini guna mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Scramble* pada pelajaran Sejarah di siklus I dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pada pelajaran Sejarah belum menunjukkan hasil yang maksimal karena 75 % dari jumlah siswa belum mencapai KKM yakni 75. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi bersama guru, belum berhasilnya pelaksanaan tindakan pada siklus I disebabkan oleh beberapa hal, antara lain :

- Siswa masih kesulitan dalam mengakses link.
- Hambatan sesekali terjadi karena jaringan internet yang tidak stabil.
- Siswa belum begitu berpartisipasi secara penuh saat pelajaran berlangsung.
- Masih banyak siswa yang masih bingung pada saat proses pembelajaran.

Setelah mengetahui beberapa hambatan atau permasalahan tersebut menjadi penyebab ketidak berhasilan pelaksanaan tindakan siklus I. Selanjutnya peneliti dan guru menyusun rencana perbaikan atau melaksanakan siklus II.

- Deskripsi Hasil Siklus II

1. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan langkah-langkah yang peneliti lakukan bersama guru :

- Sebelum pembelajaran dimulai, guru dan siswa membuat kesepakatan bahwa siapa saja yang tenang selama proses pembelajaran maka akan di beri stiker lambaian tangan pada tampilan depan zoom di akhir pembelajaran.
- Waktu pengerjaan lembar kerja siswa (LKS) mempunyai durasi waktu.
- Peneliti dan guru membahas materi yang akan di sampaikan kepada siswa.
- Peneliti bersama dengan guru menyusun RPP dan LKS yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- Peneliti menyusun soal tes untuk siswa yang diberikan pada akhir siklus.

2. Tahap pelaksanaan

- Kegiatan awal

Pada kegiatan awal ini guru mengirimkan link zoom kepada siswa melalui grup whatsapp agar bisa mengikuti pembelajaran melalui aplikasi zoom. Guru meminta siswa untuk mengisi absen kehadirannya pada kolom komentar yang telah tersedia di aplikasi tersebut. Guru memulai pelajaran dengan terlebih dahulu memberikan apersepsi tentang konsep-konsep Sejarah, siswa menanggapi apersepsi guru dengan menjawab peran waktu dalam peristiwa sejarah, Lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran.pada siklus II guru mulai membuat kesepakatan bahwa siswa yang tenang akan mendapatkan stiker

lambaian tangan pada tampilan depan zoom di akhir pembelajaran.

- Kegiatan inti

Pada pertemuan ini guru menyiapkan lembar soal dan lembar jawaban yang sudah di acak jawabannya berupa Link google form yang dikirimkan melalui grup WhatsApp. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Setelah guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa guru langsung mengirimkan link lembar soal dan lembar jawaban kepada siswa. Guru memantau siswa melalui Zoom dan menungu siswa mengirimkan kembali link yang telah terisi dengan jawaban mereka dan membahas nya bersama jawaban yang benar bersama siswa. Setelah kegiatan tersebut selesai guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dilakukan.

- Kegiatan akhir

Guru mengirimkan link tes diakhir pelajaran melalui grup WhatsApp kepada siswa. Guru memberi kesempatan kepada siswa jika ada yang ingin ditanyakan tentang pelajaran hari ini. Guru memberikan stiker lambaian tangan pada tampilan depan zoom kepada siswa yang tenang saat pembelajaran. Dan Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam penutup.

3. Tahap observasi

Pada tahap observasi pada siklus II sama seperti siklus I. Hasil observasi pada pelajaran Sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* pada siklus II berjalan lebih baik dibandingkan siklus I Pada siklus ini siswa sudah terlihat lebih tenang dan memahami pembelajaran yang disampaikan guru. Siswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat. Hasil siklus II berupa rata-rata evaluasi mengalami peningkatan dari siklus I. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas sebanyak 35 siswa atau sebesar 94, 59 %. Sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa atau sebesar 5, 49 %. Rata-rata hasil pada siklus II mencapai 77,5.

Dari data diatas menunjukkan bahwa

hasil belajar siswa meningkat dari nilai pra siklus ke siklus I dan siklus II. siswa yang tuntas pada pra siklus sebanyak 2 siswa atau sebanyak 5,49 % menjadi 62,16 % pada siklus 1 dan mencapai 35 siswa atau sebesar 94,59 % pada siklus II. Siswa yang belum tuntas pada pra siklus sebanyak 35 siswa atau 94,59 % menjadi 14 siswa atau sebanyak 37,83 % pada siklus 1 dan mencapai 2 siswa atau 5,49 % pada siklus II. Sedangkan nilai rata-rata pada pra siklus 51,89 menjadi 72,03 pada siklus 1 dan mencapai 78,10 pada siklus II.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi siklus II ini peneliti dan guru kembali melakukan diskusi untuk mengevaluasi pelaksanaan siklus I. Hal ini peneliti lakukan untuk mengetahui apakah pelajaran Sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* sudah berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Beberapa refleksi pada siklus II, yakni :

- Siswa melaksanakan *tugas* dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang sudah mampu mencocokkan antara lembar/kartu soal dengan lembar/kartu jawaban dengan baik.

Penelitian tindakan kelas atau PTK dinyatakan berhasil. Hal ini karena telah memenuhi *kriteria* keberhasilan yaitu nilai rata-rata siswa berdasarkan hasil tes evaluasi meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu 72,03 menjadi 78,10. Selain itu presentase ketuntasan hasil tes evaluasi siswa juga meningkat dari 62,16% menjadi 94,59% sehingga ketuntasan belajar siswa dalam satu kelas telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Sejarah yakni 75. Pada siklus II keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti telah tercapai yakni 94,59 % dari jumlah total siswa.

Berdasarkan hal di atas diketahui bahwa

penggunaan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran Sejarah dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah siswa kelas X RPL 1 SMK Negeri 8 Bandar Lampung. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa. Selain itu jumlah siswa yang mencapai KKM juga meningkat.

- Pembahasan hasil penelitian

Model pembelajaran *scramble* dapat digunakan sebagai solusi bagi siswa agar belajar dengan lebih efektif karena pembelajaran yang dilakukan akan menciptakan siswa aktif sehingga membuat siswa dapat berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan Shoimin Aris (2018:166-169) *srcamble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat atau paragraf. *Srcamble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawab dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia.

Model pembelajaran *scramble* dilaksanakan di kelas X RPL 1 SMK Negeri 8 Bandar Lampung yang berjumlah 37 siswa. Pembelajaran berjalan sesuai dengan tahapan pelaksanaan dalam penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, obsevasi, dan refleksi. Penelitian ini dalam pelaksanaannya berjalan dengan baik. Rangkaian penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus. nilai rata-rata siswa dan presentase jumlah siswa yang mencapai KKM (≤ 75) meningkat setelah dilaksanakan tindakan pada siklus 1 dan siklus 2.

Nilai rata-rata hasil belajar Sejarah pada pra siklus sebesar 51,89 dengan jumlah siswa yang memenuhi KKM yakni 2 siswa atau setara dengan 5,49% dari jumlah total siswa. Setelah dilaksanakan siklus 1 nilai rata-rata hasil belajar Sejarah meningkat menjadi 72,3 dengan jumlah siswa yang memenuhi KKM yakni 23 siswa atau setara dengan 62,16

□ dari jumlah total siswa. Siklus II dilaksanakan karena kriteria keberhasilan dari peneliti belum terpenuhi. Nilai rata-rata hasil belajar Sejarah pada siklus II meningkat menjadi 78,10 dengan jumlah siswa yang memenuhi KKM yakni 35 siswa atau setara dengan 94,59□.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pelajaran Sejarah yang menggunakan model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah siswa kelas X RPL 1 SMK Negeri 8 Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan pelajaran Sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble*, penelitian yang dilaksanakan pada siklus I masih terdapat beberapa kendala. Kendala-kendala tersebut antara lain belum optimalnya jalan pembelajaran melalui zoom dikarenakan gangguan jaringan internet dan banyak nya siswa yang masih belum fokus terhadap pembelajaran. Setelah dilaksanakannya siklus I, maka dilanjutkan dengan memperbaiki nya di siklus II. Penelitian yang dilakukan pada siklus II masih tetap menggunakan model pembelajaran *Scramble*, Namun terdapat perbaikan dari siklus I.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Scramble* dapat melatih fokus siswa karena telah disediakan alternatif jawaban yang diacak susunannya. Serta dengan adanya lembar/kartu soal dan lembar/kartu jawaban tersebut membuat siswa berfikir dalam mencari jawaban yang benar. Model pembelajaran *Scramble* juga sebagai rancangan yang dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah sehingga siswa dapat memahami materi dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Sejarah siswa kelas X RPL 1 SMK Negeri Bandar Lampung dapat meningkat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas pada pelaksanaan pra siklus yakni sebesar 51,89 meningkat menjadi 72,3 di siklus I serta meningkat kembali pada siklus II menjadi 78,10. Peningkatan juga terjadi pada jumlah siswa yang nilainya memenuhi KKM (≤ 75) yaitu pra siklus hanya 2 siswa atau sebanyak 5,49□ meningkat di siklus I menjadi 23 siswa atau sebanyak 62,16□ dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 35 siswa atau setara dengan 94,59□. Peningkatan hasil belajar siswa kelas X RPL 1 SMK Negeri Bandar Lampung dikarenakan menggunakan model pembelajaran *Scramble* sehingga menjadikan siswa mampu mengerjakan soal karena sudah tersedia jawaban alternatif.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka disarankan hal-hal sebagai berikut.

- Untuk siswa, hasil belajar yang sudah baik karena model pembelajaran *Scramble* membuat siswa mampu berfikir dengan baik karena adanya lembar/kartu jawaban yang sudah disediakan
- Untuk guru, peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk merancang kegiatan pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aman, 2011. *Model evaluasi pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: penerbit ombak
- Aqib zainal, Amrullah Ahmad. 2018. *PTK Penelitian tindakan kelas teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kunandar. 2011. *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*.

- Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Ngalimun. 2018. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Puwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono Anas. 2015. *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: sinar baru algensindo.
- Shoimin aris.2018. *68 model inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.