

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Model pembelajaran *Scramble* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Pengujian selanjutnya pada penelitian ini, menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama mengikuti model pembelajaran *Scramble* berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang dicapainya. Besarnya pengaruh diketahui sebesar 27%, sedangkan hubungan pengaruh antara model pembelajaran *Scramble* dengan hasil belajar dinyatakan oleh persamaan  $Y = 2,152 + 0,784X$ . Harga 2,152 merupakan nilai konstanta yang menunjukkan bahwa jika seorang siswa tidak mempunyai aktivitas, maka hasil belajar siswa bernilai 2,152. Sedangkan harga 0,784 merupakan koefisien regresi yang menunjukkan bahwa setiap kenaikan skor aktivitas siswa sebesar 1, maka akan diiringi kenaikan nilai hasil belajar sebesar 0,784.

Pengaruh yang ditunjukkan termasuk kategori sedang mengingat selama menjalani model pembelajaran *Scramble* ini melibatkan siswa bekerja sama secara aktif dalam kelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan. Selaras menurut pendapat Imas Kurniasih menyatakan bahwa “model pembelajaran *Scramble* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menyusun jawaban soal yang masih dalam bentuk acak.

Adanya pengaruh aktivitas siswa dalam mempengaruhi hasil belajar ini dapat memberikan semangat kepada siswa dan dapat mengarahkan kepada pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Sehingga siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Sehingga akhirnya dapat menunjang hasil belajar siswa yang diharapkan.

**B. Model pembelajaran *Scramble* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.**

Hasil uji beda antara nilai kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Scramble* dengan siswa yang belajar menggunakan model konvensional menunjukkan adanya perbedaan. Dimana nilai yang diperoleh melalui model pembelajaran *Scramble* lebih baik dibandingkan melalui model konvensional. Itu artinya ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Scramble* dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Hasil ini sesuai dengan pendapat Menurut Trianto menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif *Scramble* adalah memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok.<sup>1</sup>

Sejalan dengan hasil penelitian di atas, Sharan sebagaimana dikutip Isjoni mengemukakan bahwa siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran

---

<sup>1</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 311-312.

*Scramble* akan memiliki motivasi tinggi sehingga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik dan kemampuan berpikir kritis.<sup>3</sup> Peningkatan hasil akademik disebabkan oleh karakteristik model pembelajaran kooperatif *Scramble* yang memiliki banyak kelebihan, sebagaimana dikemukakan berikut:

- a) Dalam model pembelajaran *Scramble*, tidak ada siswa atau anggota kelompok yang pasif atau hanya diam, hal ini dikarenakan setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk keberhasilan kelompoknya.<sup>2</sup>
- b) Model pembelajaran *Scramble* membuat siswa lebih kreatif dalam belajar dan berpikir, mempelajari materi secara lebih santai dan tanpa tekanan karena model pembelajaran *Scramble* memungkinkan para siswa untuk belajar sambil bermain.
- c) Model pembelajaran *Scramble* dapat menumbuhkan rasa solidaritas diantara anggota kelompoknya.
- d) Materi yang diberikan menjadi mengesankan dan selalu diingat siswa.
- e) Model pembelajaran *Scramble* juga mendorong siswa lebih kompetitif dan semangat untuk lebih maju.

Hasil dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa raihan hasil belajar tinggi yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran *Scramble* adalah hal yang wajar, mengingat pendekatan pembelajaran ini memberikan suasana baru dibanding kegiatan pembelajaran konvensional, sehingga

---

<sup>2</sup> Soeparno, *Media Pengajaran bahasa*, (Klaten : Intan Pariwara, 1988), h. 76-79.

pembelajaran berlangsung dengan efektif dan menyenangkan. Berbeda dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan konvensional, suasana pembelajaran yang tercipta cenderung monoton dan kurang dapat memotivasi siswa dengan baik, sehingga siswa cenderung menjadi pasif dan berimbas pada hasil belajar yang kurang memuaskan.

### **C. Pengaruh model pembelajaran *Mix and Match* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.**

Pengujian yang dilakukan pada hasil penelitian, menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama melaksanakan pembelajaran *Mix and Match* tidak berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang dicapainya. Besarnya pengaruh diketahui sebesar 22%, sedangkan hubungan pengaruh antara aktivitas siswa dengan hasil belajar dinyatakan oleh persamaan  $= 25,526 + 0,458 X$ . Harga 25,526 merupakan nilai konstanta yang menunjukkan bahwa jika model *Mix and Match* tidak berpengaruh, maka hasil belajar siswa bernilai 25,526. Sedangkan harga 0,458 merupakan koefisien regresi yang menunjukkan bahwa setiap kenaikan skor aktivitas siswa sebesar 1, maka akan diiringi kenaikan nilai hasil belajar sebesar 0,458.

Adanya pengaruh aktivitas siswa dalam menentukan hasil belajar dikarenakan model pembelajaran *Mix and Match* merupakan model pembelajaran yang memudahkan siswa sekolah dasar agar mudah memahami materi yang semula sulit untuk dipahami. Selama siswa terdorong mengikuti prosedur yang ditentukan, maka pemahaman terhadap konsep materi akan mudah

dicapai. Selain itu, dalam model pembelajaran *Mix and Match* membutuhkan ketelitian dan kerja sama dalam kelompok sehingga membuat siswa belajar dengan metode yang menyenangkan.

Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Isjoni menyatakan bahwa *Mix and Match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan.<sup>3</sup>

Syaiful Bahri Jamarah juga menyebutkan, salah satu tolok ukur keberhasilan siswa adalah timbulnya motivasi intrinsik (dorongan dari dalam diri siswa) untuk belajar lebih lanjut.<sup>4</sup> Dari sini semakin jelas bahwa motivasi siswa untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran memegang peran penting dalam menentukan keberhasilan belajarnya. Siswa yang aktif cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dan berawal dari rasa ingin tahu inilah pemahaman baru dapat terbentuk.

#### **D. Penggunaan model pembelajaran *Mix and Match* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.**

Hasil uji beda antara nilai kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Mix and Match* dengan siswa yang belajar menggunakan model konvensional menunjukkan adanya perbedaan. Dimana nilai yang

---

<sup>3</sup> Isjoni, *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2007), 15.

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Jamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 87

diperoleh melalui model pembelajaran *Mix and Match* lebih baik dibandingkan melalui model konvensional. Itu artinya ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan pembelajaran kooperatif dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Hasil tersebut dimungkinkan karena siswa yang belajar menggunakan pembelajaran *Mix and Match* memiliki kesempatan untuk berperan aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran, saling berinteraksi dengan teman dalam kelompok, saling bertukar pikiran, sehingga kemampuan berpikir mereka berkembang. Pada saat mereka dihadapkan pada suatu permasalahan, mereka berlatih mengkreasikan penalarannya, bertanya, dan menyampaikan tanggapannya. Jadi siswa tidak hanya terpaku pada pembelajaran dalam model pembelajaran *Mix and Match*, dimana siswa diajak belajar sambil bermain . sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan mudah.

Sejalan dengan hasil penelitian di atas, Saran sebagaimana dikutip Isjoni mengemukakan bahwa siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Mix and Match* akan memiliki motivasi tinggi sehingga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik dan kemampuan berpikir kritis.<sup>3</sup> Peningkatan hasil akademik disebabkan oleh karakteristik model pembelajaran kooperatif *Mix and Match* yang memiliki banyak kelebihan, sebagaimana dikemukakan Kokom Komalasari berikut:<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Komalasari, Kokom, *Pembelajaran Kontekstual...*, hal.120.

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Karena ada unsur permainan metode ini menyenangkan.
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk melatih persentasi.
5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Hasil dari keunggulan di atas, ada beberapa aspek yang bisa dimaksimalkan saat pembelajaran dijalankan menggunakan model pembelajaran *Mix and Match*, seperti melatih keberanian, respek, tanggung jawab belajar, dan lain-lain. Banyaknya aspek yang positif ini semakin memberikan keyakinan bahwa penggunaan pembelajaran ini akan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa, khususnya berkaitan dengan rendahnya nilai hasil belajar.

Demikian halnya seperti yang ditegaskan oleh Farida Rahim, bahwa belajar kooperatif merupakan cara praktis untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam memperoleh keberhasilan belajar.<sup>6</sup> Dalam hal ini ia menunjuk heterogenitas anggota kelompok sebagai unsur yang paling berperan menentukan keberhasilan. Dengan adanya kemampuan dan latar belakang kemampuan yang berbeda, para siswa bisa mengambil berbagai keuntungan. Setiap siswa dapat memberikan kontribusi masing-masing sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

---

<sup>6</sup> Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), hal. 34.

**E. Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Scramble*, *Mix and Match*, dan konvensional.**

Hasil uji beda antara nilai dari tiga kelompok perlakuan, yakni kelompok siswa yang belajar menggunakan pembelajaran *Scramble*, *Mix and Match* dan pembelajaran konvensional (kontrol) menunjukkan adanya perbedaan. Jika diperingkat, pembelajaran *Scramble* merupakan pembelajaran yang memberikan hasil paling baik, kemudian diikuti pembelajaran *Mix and Match*, dan yang terakhir pembelajaran konvensional (kontrol).

Hasil di atas sesuai dengan pandangan Hamzah B. Uno yang menyebut bahwa model pembelajaran *Scramble* dan *Mix and Match* dapat mengoptimalkan pencapaian semua hasil belajar siswa dan mengakomodasi sebanyak-banyaknya perbedaan siswa.<sup>7</sup> Guru dalam hal ini berperan membimbing dan menuntun siswa menemukan kesimpulan akhir, bukan menyampaikan secara langsung konsep materi sebagaimana pada pembelajaran konvensional. Keduanya juga menjadikan siswa sebagai subyek belajar, di samping juga memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan pemahaman sendiri. Bedanya, pada pembelajaran *Scramble* pemahaman itu lebih dominan didapat melalui interaksi dan tukar menukar pendapat antar sesama teman, sedangkan pada pembelajaran *Mix and Match*.

Dalam hal ini ada beberapa unsur model pembelajaran *Scramble* yang masuk dalam model pembelajaran *Mix and Match*. Seperti contoh kegiatan

---

<sup>7</sup>Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan ....* 196.

memasangkan jawaban dengan pertanyaan, sebagai unsur penting model pembelajaran *Scramble*. Dalam model pembelajaran *Scramble*, siswa secara tidak langsung juga menerapkannya. Pelaksanaan eksperimen dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan diskusi juga memunculkan pendapat-pendapat dari siswa berkenaan dengan konteks nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dan hal ini dilakukan dengan saling bertukar pikiran, sehingga memberi mereka kesempatan untuk saling mengoreksi apabila ada kesalahan menangkap isi materi. Hal inilah yang menjadi alasan model pembelajaran *Scramble* memberikan hasil belajar yang lebih baik di antara yang lain.