

## **BAB II**

### **ACUAN TEORITIK**

#### **A. Acuan Teori Area dan Focus yang Diteliti**

##### **1. Hakikat Hasil Belajar PPKn**

###### **a. Hasil belajar**

Pada umumnya belajar adalah istilah yang dipakai untuk menggambarkan usaha sadar manusia dalam memperoleh pengetahuan akan hidup. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan manusia agar lebih efektif dan terampil dalam menjalani kehidupan baik dari segi intelektual, sosial, maupun fisik-motorik. Belajar menurut pandangan Skinner dalam bukunya Dimiyati dan Mudjiono, adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.<sup>1</sup> Selanjutnya Eveline berpendapat bahwa belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi bahkan dalam kandungan hingga liang lahat.<sup>2</sup>

Sementara Gagne dalam bukunya Ratna Wilis Dahar, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.<sup>3</sup> Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu peserta didik. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan

---

<sup>1</sup> Dimiyati & Mudjiono., *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 9

<sup>2</sup> Eveline Siregar., *Teori-teori dan Pembelajaran* (Jakarta, Ghalia Indonesia 2011) h. 4

<sup>3</sup> Ratna Wilis Dahar., *Teori- Teori Belajar & Pembelajaran* (Jakarta: Erlangga, 2011), h. 2

kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru. Kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan bergantung pada pencapaian, pelaksanaan proses pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru. Tugas seorang guru bukan semata-mata mengajar (*tacher centered*), tetapi lebih kepada membelajarkan peserta didik (*children centered*). Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang ada di sekitar peserta didik. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dengan peserta didik. Perilaku guru adalah membelajarkan dan perilaku peserta didik adalah belajar.<sup>4</sup>

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang melalui pengalaman untuk memperoleh pengetahuan akan hidup yang diwujudkan dalam proses perubahan tingkah laku untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Belajar tidak hanya dilakukan di sekolah atau di lingkungan keluarga. Belajar dapat dilakukan di mana saja, tidak saja mempelajari teori tetapi lebih mengarah pada perilaku atau tindakan nyata. Seseorang terkadang memperoleh pengalaman yang dapat mengubah tingkah lakunya. Misalnya ketika seseorang berada dalam satu lingkungan yang kesehariannya telah diatur sedemikian rupa sehingga orang tersebut tidak mempunyai kesempatan untuk bersantai, maka seiring berjalannya waktu

---

<sup>4</sup> Rusman., *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 75

dan pengalaman yang diperolehnya, dapat mengubah tingkah laku orang tersebut. Hal ini dapat diperkuat dengan pendapat Wina Sanjaya yang mendefinisikan belajar bukanlah suatu usaha dalam menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan.<sup>5</sup>

Menurut Hamalik dalam Ahmad Susanto menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*).<sup>6</sup> Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu merupakan mengalami. Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi lingkungannya.

Merujuk pada beberapa pengertian di atas dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu ilmu pengalaman, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Nur Hidayat dan Muhammad Jauhar memberi suatu pengertian bahwa belajar adalah kegiatan yang paling pokok dalam proses belajar mengajar, terutama dalam dalam pencapaian tujuan institusional suatu

---

<sup>5</sup> Wina sanjaya., *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h. 132

<sup>6</sup> Ahmad Susanto., *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta PRENAMEDIA GROUP 2013) h. 4

lembaga pendidikan sekolah.<sup>7</sup> Travers dalam bukunya Agus Suprijono” *cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*” mengemukakan bahwa belajar adalah proses menghasilkan tingkah laku.<sup>8</sup> Sementara Slameto dalam bukunya “*Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*” berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>9</sup> Belajar berarti memperoleh pengalaman baru dari sesuatu hal yang dipelajari atau dialaminya, dengan demikian seseorang akan mudah berinteraksi dengan lingkungannya apabila secara terus-menerus mengembangkan potensi dirinya melalui kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah gambaran usaha sadar seseorang yang dilakukan secara terus-menerus untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat menunjang kehidupannya. Dengan belajar seseorang akan memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan kemampuannya.

---

<sup>7</sup> Nur Hidayat & Mohamad Jauhar, *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014), h. 1

<sup>8</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), h. 2

<sup>9</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), h. 2

Prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah adanya suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

**b. Hasil belajar PPKn**

Hasil belajar PPKn adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar PPKn berupa seperangkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar yang berguna bagi kehidupan sosialnya baik untuk masa kini maupun masa yang akan datang yang meliputi aspek keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, keragaman keyakinan (agama dan golongan) serta keragaman tingkat kemampuan intelektual dan emosional.

Hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan kemampuan siswa dalam menguasai materi PPKn berdasarkan hasil dari pengalaman atau pelajaran setelah mengikuti pembelajaran secara periodik dalam kelas.<sup>2</sup> Hasil belajar PPKn diperoleh melalui penguasaan materi ajar yang diberikan guru kepada peserta didik terutama kompetensi dasar tentang mensyukuri keberagaman. Hasil belajar PPKn akan memperlihatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari pelajaran tersebut.

---

<sup>2</sup><https://aguswuryanto.wordpress.com/2010/07/31/upaya-meningkatkan-hasil-belajar-pendidikan-kewarganegaraan-kompetensi-dasar-hakekat-negara-melalui-penerapan-metode-kontekstual-pada-siswa-kelas-x-sma-negeri-jenawi-semester-i-tahun-pelajaran-2009/>, di unduh pada tanggal 23 Januari 2018, jam 13:55 WIB.

## **2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar**

### **a. Pengertian PPKn di SD**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia sangat penting untuk diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar.<sup>10</sup>

Tujuan pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsistensi untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, perlu ditingkatkan terus-menerus untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang NKRI. Memaknai kehidupan bersama, berbangsa dan bernegara Republik Indonesia perlu ditanamkan yang mendalam kepada seluruh komponen bangsa Indonesia, khususnya generasi muda sebagai generasi penerus.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka secara otomatis pola pikir masyarakat berkembang dalam setiap aspek. Hal ini sangat berpengaruh besar terutama dalam dunia pendidikan yang menuntut adanya inovasi baru yang dapat menimbulkan perubahan, secara kualitatif yang berbeda dengan sebelumnya. Tanggung jawab pelaksanaan evaluasi di antaranya terletak pada penyelenggaraan

---

<sup>10</sup> Udin S. Winataputra, Dkk. *Pembelajaran PPKn di SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013, cet ke 12) h. 4

pendidikan di sekolah, di mana guru memegang peranan utama dan bertanggung jawab menyebarluaskan gagasan baru, baik terhadap peserta didik maupun masyarakat melalui proses pengajaran dalam kelas. Mata pelajaran PPKn ini merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada Pancasila, Undang-undang, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat masih belum optimal disampaikan ke peserta didik.<sup>11</sup>

Istilah Pendidikan Kewarganegaraan apabila dikaji secara mendalam berasal dari perpustakaan asing, yang memiliki dua istilah, yakni *civic education* dan *citizenship education*. Cogan menjelaskan kedua istilah ini sebagai berikut: (1) *Civic education*, di artikan sebagai: *the foundational course workin school desiged to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives* (suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya. (2) *Citizenship education atau education for citizenship*, diartikan sebagai: *the more inclusive term and encompasses both these in-school experiences as well as out-of-school or 'non-formal/ informal' learning which takes place in the family, the religius orgaanization, community organizations, the media etc., which help to shape the totality of the ctizen* (merupakan istilah generik yang mencakup pengalaman belajar di sekolah dan di luar sekolah, seperti yang terjadi di lingkungan keluarga, dalam organisasi

---

<sup>11</sup> *ibid.*, h. 224

keagamaan, dalam organisasi kemasyarakatan, dan dalam media yang membantunya untuk menjadi warga menjadi warga negara seutuhnya).

Dari kedua istilah tersebut, *civic education* ternyata lebih cenderung digunakan dalam makna yang serupa untuk mata pelajaran di sekolah (identik dengan PPKN), yang memiliki tujuan utama mengembangkan siswa sebagai warga negara yang cerdas dan baik. *Civic education* atau pendidikan kewarganeraan dirumuskan secara luas untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, dan secara khusus, peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran, dan belajar, dalam proses penyiapan warga negara tersebut. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan peserta didik sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Dengan pendidikan kewarganegaraan ini diharapkan mampu membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik.

Menurut Somantri, warga negara yang baik adalah warga yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik. Adapun menurut Winataputra, warga

negara yang baik adalah yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara.<sup>12</sup>

Azra Dalam A. Ubaedillah & Abdul Rozak menyatakan Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi. Adapun menurut Zamroni, Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang diagonal.<sup>13</sup>

Adapun menurut tim ICCE UIN Jakarta, Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan di mana seseorang mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki *political participation*, serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional.

Dari beberapa pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) merupakan pembelajaran yang dapat membentuk karakter peserta didik membina moral, perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan, ras suku, agama.

---

<sup>12</sup> Log cit, h. 8

<sup>13</sup> A. Ubaedillah & Abdul Rozak., *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education Pancasila, Demokrasi, HAM, dan Masyarakat Madani*, (Jakarta: Prenada Media Group 2016) h. 15

## **b. Tujuan Pembelajaran PPKn di SD**

Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik.

Hakikat pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membekali dan memantapkan peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar hubungan warga negara Indonesia yang Pancasila dengan Negara dan sesama warga negara. Dengan kemampuan dasar tersebut diharapkan seorang calon guru mampu menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari, memiliki kepribadian yang mantap, berfikir kritis, bersikap rasional, etis, estetis, dan dinamis, berpandangan luas, bersikap demokratis dan berkeadaban.<sup>14</sup>

Menurut Mulyasa, tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan peserta didik agar:

(1) mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya. (2) mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan. (3) bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.<sup>15</sup>

Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai dan norma tetap ditanamkan pada peserta didik sejak usia dini karena jika peserta didik sudah memiliki nilai norma yang baik, maka tujuan untuk mencapai warga negara yang baik akan mudah terwujud.

Pentingnya pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan diajarkan di Sekolah Dasar ialah sebagai pemberian pemahaman dan kesadaran jiwa setiap anak didik dalam mengisi kemerdekaan, di mana kemerdekaan bangsa Indonesia yang diperoleh dengan perjuangan keras dan penuh pengorbanan harus diisi dengan upaya

---

<sup>14</sup> Sri Harini Dwiyatmi., *Pendidikan Kewarganegaraan.*, (Yogyakarta: Pusta Pelajar 2012), hh. 5

<sup>15</sup> Ahmad susanto., *op. cit.*, h. 231

membangun kemerdekaan, mempertahankan kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara perlu memiliki apresiasi yang memadai terhadap makna perjuangan yang dilakukan oleh para pejuang kemerdekaan.<sup>16</sup>

Pendidikan kewarganegaran di Sekolah Dasar memberikan pelajaran pada peserta didik untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah atau di luar sekolah, karena materi pendidikan kewarganegaraan menekankan pada pengalaman dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajiban. Dengan demikian, diharapkan kelak dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

### **3. Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Scramble***

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran,

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, h. 232

lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce, bahwa *“Each Model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives”*. Maksud kutipan tersebut adalah bahwa setiap model mengarahkan dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.<sup>17</sup>

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran mengarahkan dan merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dalam penelitian ini, yang dimaksud model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar yang memberikan pemahaman yang luas kepada peserta didik. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan materi/ perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, kurikulum (sebagai kursus untuk belajar), setiap model mengarahkan

---

<sup>17</sup> Trianto., *Model Pembelajaran Terpadu.*, (Jakarta: Bumi Aksara 2015), h. 52

kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan.<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan tentang prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dalam mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman untuk merancang pembelajaran dan para guru dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif di dalam kelas.

Model Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat atau sampai dengan 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan guru (*multy Way traffic comunication*).<sup>19</sup>

Model Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang dapat melibatkan partisipasi peserta didik dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi antara teman kelompok, dalam sistem belajar yang *kooperatif* memiliki dua tanggung jawab, yaitu peserta didik belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar bersama. Peserta didik belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil peserta didik dapat melakukannya dengan sendiri. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. “Pembelajaran *Kooperatif*

---

<sup>18</sup> Trianto, *log cit.*

<sup>19</sup> Rusman., *op. cit*, h. 203

(*Cooperative Learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil peserta didik yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.<sup>20</sup>

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar berkelompok dan bertukar pikiran dengan sesama anggota kelompok dalam memahami suatu materi pembelajaran, model pembelajaran kooperatif dapat menekankan peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok saling membantu dan berdiskusi bersama dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

**a. Pengertian Model Pembelajaran Tipe *Scramble***

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar, sedangkan menurut Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Menurut Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model

---

<sup>20</sup> *Ibid*, h. 206

pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>21</sup>

Dari pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa model Pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam kelas sehingga menciptakan suasana belajar yang dapat menyenangkan para peserta didik.

Menurut Rober B. Taylor, *Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Metode ini mengharuskan peserta didik untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri, dalam metode ini peserta didik tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan Metode Pembelajaran *scramble*. Skor peserta didik ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan.<sup>22</sup>

Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* menurut Shoimin Patty bahwa:

Istilah *scramble* berasal dari Bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia berarti perbuatan pertarungan dan perjuangan. *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. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Rusman., *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.*, ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2014) h. 133

<sup>22</sup> Miftahul Huda., *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran.*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2016). h. 303

<sup>23</sup> <http://fatkhan.web.id/pengertian-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-scramble/> Jam 21: 45 Tanggal 14 Februari 2018.

Model pembelajaran *scramble* akan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut model pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peranan model pembelajaran yaitu sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan lebih bermakna. Kali ini model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menjadi salah satu alternatif yang perlu diterapkan oleh guru di sekolah.<sup>24</sup>

**b. Prosedur (Langkah-langkah) Pembelajaran dengan model *scramble***

Pembelajaran Metode *scramble*, memiliki kesamaan dengan model pembelajaran lain, peserta didik dikelompok secara acak berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, atau jika memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.

Sintak pembelajaran Kooperatif Tipe *scramble* dapat diterapkan dengan tahap-tahap sebagai berikut: 1) Guru menyajikan materi

---

<sup>24</sup>[https://www.google.co.id/search?q=Pengertian+Model+Pembelajaran+Kooperatif+Tipe+Scramble+%E2%80%93+Shoimin+\(Patty%2C+2015&oq=Pengertian+Model+Pembelajaran+Kooperatif+Tipe+Scramble+%E2%80%93+Shoimin+\(Patty%2C+2015&aqs=chrome..69i57.1415j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.co.id/search?q=Pengertian+Model+Pembelajaran+Kooperatif+Tipe+Scramble+%E2%80%93+Shoimin+(Patty%2C+2015&oq=Pengertian+Model+Pembelajaran+Kooperatif+Tipe+Scramble+%E2%80%93+Shoimin+(Patty%2C+2015&aqs=chrome..69i57.1415j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8) Jam 11:23 Tanggal 04 Januari 2018

sesuai topik, misalnya guru menyajikan materi pembelajaran tentang “menjaga keamanan di lingkungan sekitar” (2) setelah selesai menjelaskan tentang menjaga keamanan di lingkungan, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang di acak susunannya. (3) guru memberi durasi tertentu untuk mengerjakan soal. (4) peserta didik mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan oleh guru. (5) guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan peserta didik.<sup>25</sup>

Pernyataan ini diungkapkan oleh Iestari. Seperti yang dipaparkan oleh Miftahul Huda sintak model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat dilakukan seorang guru dengan tahap-tahap berikut ini.

- a) Guru menyajikan materi sesuai topik misalnya guru menyajikan materi tentang menjaga persatuan.
- b) Setelah selesai menjelaskan tentang pentingnya menjaga persatuan. Guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya.
- c) Guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal.
- d) Peserta didik mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.
- e) Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan peserta didik.
- f) Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, peserta didik wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik peserta didik yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu.
- g) Guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat peserta didik mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar.
- h) Guru memberi apresiasi dan rekognisi kepada peserta didik yang berhasil, dan memberi semangat kepada peserta didik yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.<sup>26</sup>

Melalui pembelajaran kooperatif *Tipe Scramble*, peserta didik dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang di acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya. Model pembelajaran kooperatif *Tipe Scramble* merupakan permainan bahasa yang menyenangkan sehingga jika

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, h. 304

<sup>26</sup> *Ibid.*, h. 305

diterapkan pada pembelajaran PPKn. Sesuai dengan sifat jawabannya *Scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk yakni:

- a. *Scramble* kata. Yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah diacak letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna misalnya:

O	N	E	D	I	S	A	N	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Dengan jawaban

I	N	D	O	N	E	S	I	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---

- b. *Scramble* kalimat: yakni sebuah permainan menyusun kalimat dan kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat dan benar contohnya:

Esa	Ketuhanan	Yang	Maha
-----	-----------	------	------

Dengan jawaban

Ketuhanan	Yang	Maha	Esa
-----------	------	------	-----

- c. *Scramble* wacana: yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

### c. Kelebihan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Setiap model pembelajaran selalu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing begitu juga model kooperatif tipe *scramble*. Menurut Miftahul Huda model pembelajaran Kooperatif memiliki kelebihan dan kekurangan adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, setiap anggota kelompok akan dikenakan evaluasi, setiap anggota kelompok akan diminta pertanggung jawaban secara individual materi yang ditangan dalam kelompok, sehingga dalam teknik ini setiap peserta didik tidak ada yang diam karena setiap individu di kelompok diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.
- 2) Metode pembelajaran ini akan memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berfikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan.
- 3) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- 4) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- 5) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.<sup>27</sup>

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat memperoleh tanggung jawab, belajar sambil bermain, membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan, mengesankan dan sulit untuk dilupakan, dan mendorong siswa berlomba–lomba untuk maju.

---

<sup>27</sup> *ibid.*, h. 305

#### d. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*

Adapun kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- 2) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- 3) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit di implementasikan oleh guru.
- 4) Metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.<sup>28</sup>

Dapat disimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* meliputi sulit dalam merencanakannya memerlukan waktu yang panjang dan sulit diimplementasikan oleh guru.

#### B. Pengembangan Konseptual Rencana Tindakan

Berdasarkan penjelasan yang disampaikan dalam kerangka teoritis dapat dijelaskan bahwa pemanfaatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. Dengan menggunakan Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Scramble* peserta didik dapat belajar secara berkelompok yang terdiri dari tiap kelompok beranggota 5 orang dalam tiap kelompok untuk dapat menjawab pertanyaan. Setiap peserta didik dengan berbagai potensi yang dimilikinya

---

<sup>28</sup> *ibid.*, h. 306

peserta didik dapat bekerjasama, aktif dan saling mengemukakan solusi pendapat dalam diskusi ataupun kerja kelompok serta dapat menjawab pertanyaan yang guru ajukan.

Pemanfaatan model pembelajaran kooperatif *Tipe Scramble* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat di perlukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam pelaksanaannya, guru sebaiknya menentukan topik yang cocok dengan model pembelajaran kooperatif *Tipe Scramble* sehingga peserta didik dapat belajar dengan aktif dan menyenangkan.

### **C. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri, menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif *Tipe Scramble* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas IV. Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan peserta didik diperoleh banyaknya peserta didik yang mencapai KKM yaitu 65 ada 15 orang peserta didik atau 45,45% pada *post tes* siklus 1 serta meningkat menjadi 30 orang peserta didik atau 90,90% pada *post test* siklus II.<sup>29</sup>

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Retno Asih, yang berjudul "Peningkatan kualitas pembelajaran PPKN melalui Model Pembelajaran Scramble berbasis Power point pada siswa kelas VA SDN Bedan Ngisor

---

<sup>29</sup> Putri Nurhayati., *Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe Scramble siswa Kelas IV di SDN Jatinegara 09 pagi*. Skripsi (Jakarta: FKIP UHAMKA, 2014)

kota semarang” Hasil observasi aktivitas siswa siklus I memperoleh skor rata-rata 21,52 dengan kriteria baik. Siklus II meningkat dengan skor rata-rata 24,5 dengan kriteria baik. Pada siklus III meningkatkan skor rata-rata 28,1 dengan kriteria sangat baik. Data tersebut menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas siswa ketuntasan belajar klasikal siklus I adalah 69,9% dengan kriteria tinggi, siklus II meningkat menjadi 79,2% dengan kriteria tinggi, dan siklus III meningkat menjadi 87,5% dengan kriteria sangat tinggi. Data tersebut menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa.<sup>30</sup>

Bedasarkan hasil penelitian dari Intan Kharismayanti dengan judul ”Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Iv Sd Negeri 10 Metro Pusat”<sup>31</sup> bahwa Penerapan model Cooperative Learning tipe *Scramble* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 66,20 dengan persentase aktivitas belajar 64,00% (katagori “Aktif”). Siklus II nilai rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 5,60 menjadi 71,80, dan persentase aktivitas belajar siswa pun meningkat sebesar 20,00% menjadi 84,00% (katagori “Sangat Aktif”). 2. Penerapan model Cooperative Learning tipe *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I adalah 67,66 dan pada siklus II 71,57. Peningkatan nilai hasil

---

<sup>30</sup> Retno Asih., *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Scramble Berbasis Power Point Pada Siswa Kelas IV SDN Bendan Ngisor Kota Semarang*, Skripsi (Semarang: FIP UNS, 2013)

<sup>31</sup> Intan Kharismayanti *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Iv Sd Negeri 10 Metro Pusat*, 2016.

belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 3,38. Persentase hasil belajar klasikal siswa pada siklus I sebesar 60,00% (katagori "Sedang") kemudian pada siklus II sebesar 84,00% (Katagori "Sangat Tinggi").