

Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMAN 1 Woja

Nehru

Universitas Nggusuwaru

Email: mpdnehr@gmail.com

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X SMAN 1 Woja. Model yang digunakan adalah kuantitatif, dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Woja. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Kelas XA dipilih sebagai kelompok eksperimen dan kelas XC sebagai kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari 30 siswa, instrumen penelitian menggunakan soal test berbentuk *esaay*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *scramble* pada kelas X SMAN 1 Woja yang berkategori tinggi. hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen mencapai 61,67, dan kelas kontrol mencapai 58,67. Sedangkan rata-rata posttest pada kelas eksperimen mencapai 87,33, dan kelas kontrol mencapai 82,67.

Keywords: Hasil belajar, *Scramble*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses integral yang tidak hanya berfungsi sebagai upaya untuk melestarikan dan mempertahankan hidup manusia, tetapi juga sebagai produk kebudayaan yang mendukung pembangunan manusia. Dalam konteks pendidikan, proses belajar mengajar adalah kegiatan utama yang harus diperhatikan secara serius untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses ini adalah pemilihan dan penerapan model serta model pengajaran. Model pembelajaran memainkan peranan penting dalam mencapai tujuan belajar karena dapat memfasilitasi komunikasi yang harmonis antara siswa dan guru. Model yang tepat akan membimbing siswa dalam proses belajar dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Oleh karena itu, kreativitas dalam pemilihan model yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran adalah penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Eko, 2014).

Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar, yang berdampak negatif pada prestasi akademik mereka. Hal ini seringkali disebabkan oleh model pengajaran yang digunakan oleh guru yang tidak memadai dalam membangkitkan semangat belajar siswa. Proses belajar mengajar idealnya adalah suatu interaksi timbal balik antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, guru perlu berusaha untuk membangkitkan semangat siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam

proses pembelajaran. Hidayat Ara (2012) menjelaskan bahwa belajar adalah proses aktif di mana siswa memperoleh pengetahuan melalui partisipasi aktif, bukan sekadar penerimaan informasi dari guru. Pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif akan lebih sesuai dengan hakikat belajar itu sendiri. Peran aktif siswa sangat penting karena mereka merupakan subjek utama dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Februari 2024, ditemukan bahwa proses belajar mengajar di SMA Negeri 1 Woja masih menggunakan model manual yang cenderung ceramah, dan hasil belajar siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif, seperti model pembelajaran *Scramble*, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Scramble*, meskipun menawarkan pendekatan kooperatif yang melibatkan permainan kelompok, masih menghadapi berbagai tantangan dalam penerapannya. Beberapa tantangan tersebut termasuk kurangnya minat siswa dan kesulitan guru dalam menyampaikan materi dengan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Woja, dengan harapan dapat memberikan solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

MODEL

Penelitian ini menggunakan model kuantitatif, menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Woja dengan fokus pada kelas X. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Kelas X_A dipilih sebagai kelompok eksperimen dan kelas X_C sebagai kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari 30 siswa. Instrumen penelitian mencakup tes tes essay 5 soal. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengukur hasil belajar siswa. Analisis data inferensial dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 01 Woja Kabupaten Dompu. Berikut ini disajikan hasil penelitian yang diperoleh dari *posttest* yang dilakukan setelah penerapan model pembelajaran *scramble*. Penerapan model pembelajaran

scramble dalam dua sesi observasi menghasilkan skor sebagai berikut: Treatment 1: Skor 22 dari 30 dengan persentase 73%, dikategorikan sebagai efektif, Treatment 2: Skor 28 dari 30 dengan persentase 93%, dikategorikan sebagai sangat efektif.

Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran scramble dapat diterapkan secara efektif dalam proses belajar mengajar, dengan peningkatan kinerja yang signifikan dari treatment pertama ke treatment kedua. Berikut distribusi frekuensi dan persentase skor kemampuan siswa:

Tabel 1. Distribusi frekuensi dan persentase skor kemampuan siswa kelas eksperimen

Kategori	Interval Nilai	Frekuensi (F)	Persentase
Sangat Tinggi	90 – 100	8	53,4%
Tinggi	80 – 89	7	46,6%
Sedang	65 – 79	-	0%
Rendah	55 – 64	-	0%
Sangat Rendah	0 – 54	-	0%
Jumlah		15	100%

Tabel 2. Distribusi frekuensi dan persentase skor kemampuan siswa kelas kontrol

Kategori	Interval Nilai	Frekuensi (F)	Persentase
Sangat Tinggi	90 – 100	3	20%
Tinggi	80 – 89	9	60%
Sedang	65 – 79	3	20%
Rendah	55 – 64	-	0%
Sangat Rendah	0 – 54	-	0%
Jumlah		15	100%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMAN 01 Woja. Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol menegaskan efektivitas model pembelajaran ini. Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat bahwa setelah penerapan model pembelajaran *scramble*, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat secara signifikan dari 61,67 pada pretest menjadi 87,33 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol juga mengalami peningkatan dari 58,67 menjadi 82,67, namun perbedaannya tidak sebesar kelas eksperimen. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* berkontribusi lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran yang digunakan di kelas kontrol.

Distribusi skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran *scramble*, persentase siswa yang mencapai kategori sangat tinggi dan tinggi meningkat secara signifikan di kelas eksperimen. Sebaliknya, di kelas kontrol, meskipun ada peningkatan, distribusinya tetap lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga analisis statistik lebih lanjut dapat dilakukan. Uji homogenitas menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok homogen. Uji t-test menunjukkan bahwa perbedaan antara pretest dan posttest di kelas eksperimen signifikan secara statistik, dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, yang berarti model pembelajaran *scramble* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Perbandingan antara posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol juga menunjukkan perbedaan signifikan, dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,019, menegaskan efektivitas model ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Model ini mendorong siswa untuk aktif berpikir dan menelaah materi, sehingga dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar di mata pelajaran biologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *scramble* pada kelas X SMAN 1 Woja yang berkategori tinggi. Hasil belajar biologi siswa kelas X SMAN 1 Woja setelah diterapkannya model pembelajaran *scramble* lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum di terapkannya model pembelajaran *scramble*. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen mencapai 61,67, dan kelas kontrol mencapai 58,67. Sedangkan rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen mencapai 87,33, dan kelas kontrol mencapai 82,67.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua lembaga dan pihak yang telah berpartisipasi dalam proses penulisan artikel ini dari awal hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A.N dan Suprayitno. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto. *JPGSD*, 5(3), 990-1000.
- Hayati, Sri. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. Jakarta: Graha Cendekia.
- Huda, Miftahul. (2018). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Husein, Umar. (2000). Riset Pemasaran Dan Penilaian Konsumen. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Lalu Saparwadi. Pengaruh Cooperative Learning tipe Make-A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan*. [Diakses pada 27 Desember 2016]

- Ngalimun. (2013). Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sanjaya, Wina. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.