



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAMBLE
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS DI KELAS III SD NEGERI 101831
BINTANG MERIAH**

**DEVELOPMENT OF SCRAMBLE LEARNING MEDIA TO
INCREASE STUDENTS LEARNING INTEREST IN SOCIAL
STUDIES SUBJECTS CLASS III STATE ELEMEMENTARY
SCHOOL 101831 MERRY STARS**

Reka Putri Br Ginting¹⁾, Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Quality
Ulfah Sari Rezeki²⁾, Dosen PGSD FKIP Universitas Quality
Jl. Ngumban Surbakti no. 18, Kode Pos 12345, Indonesia
rekaputrig@gmail.com

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media *.scramble* pada pembelajaran IPS di SD terhadap minat belajar siswa. Yang memenuhi kriteria sangat valid dan praktis *.model* pengembangan yang di gunakan yaitu meliputi perancangan (*Planning*), Produksi (*production*) dan Evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian pengembangan ini, peneliti membatasi tahap perancangan sampai pada tahap evaluasi. Jumlah siswa di dalam kelas 32 peserta didik pada kelas III Sd Negeri 101831 Bintang Meriah. Instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan media *Scramble* yang di kembangkan ini dengan membagikan angket penilaian oleh ahli media dan ahli materi terhadap media yang akan di kembangkan, dan membagikan angket respon siswa terhadap media *Scramble* yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari validator ahli media diperoleh nilai 3,6 dinyatakan sangat valid dan dapat di uji cobakan hasil validator ahli materi 3,6 dinyatakan sangat valid dan dapat du uji cobakan terhadap media tersebut. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa nilai kepraktisan terhadap media tersebut yang di uji cobakan kepada siswa kelas III Sd Negeri 101831 Bintang meriah memperoleh nilai sebesar 3,84 dan respon guru sebesar 4,5.

Kata kunci :Pengembangan, kepraktisan, kevalidan



Abstract

This research and development aims to develop .scramble media in social studies learning in elementary schools towards students' learning interests. Those that meet the criteria are very valid and practical. The development model used includes planning, production and evaluation. In this development research, researchers limited the design stage to the evaluation stage. The number of students in the class is 32 students in class III SD Negeri 101831 Bintang Meriah. The instrument used to measure the validity of the developed Scramble media is by distributing assessment questionnaires by media experts and material experts on the media to be developed, and distributing student response questionnaires to the developed Scramble media. The results showed that the validation results from the media expert validator obtained a value of 3.6 which was declared very valid and could be tested. The results of the material expert validator 3.6 were declared very valid and could be tested on the media. Based on the results of the study, it was found that the practicality value of the media which was tested on class III students at SD Negeri 101831 Bintang Meriah obtained a value of 3.84 and the teacher's response was 4.5

Keywords: *Development, practicality, validity*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan setiap orang, karena di dalam terjadi sebuah proses dinamakan dengan belajar. Belajar erat kaitannya dengan perubahan tingkah laku seseorang secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Salah satu yang mempengaruhi belajar adalah minat belajar minat belajar merupakan potensi yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga proses belajar tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Seorang siswa yang memiliki minat akan terdorong untuk melakukan atau mengerjakan sesuatu apa yang digelutinya terkhusus dalam kegiatan belajar.

Berdasar kan UU RI No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada bab 1 pasal (1) : pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang



diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat secara umum ada dua yakni: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yang bersifat biologis, sementara faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yakni: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat sekitar yang meliputi media massa seperti bisokop, televisi, surat kabar, majalah, dan lain-lain

Minat mempunyai karakteristik pokok yaitu melakukan kegiatan yang dipilih sendiri dan menyenangkan sehingga dapat membentuk suatu kebiasaan dalam diri seseorang. Minat memiliki hubungan dengan segi kognisi namun minat lebih dekat pada perilaku. Salah satu kegiatan yang dapat digerakkan oleh adanya minat. Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan diri nya yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi diri nya maupun lingkungannya.

Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman. Menurut Nasution belajar sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Dengan belajar pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya.

Untuk mengembangkan segala potensi peserta didik maka dibutuhkan peran guru sebagai tokoh penting dalam mendidik peserta didik di sekolah. Oleh sebab itu, guru harus memiliki persiapan yang maksimal di dalam mengembangkan potensi peserta didik dengan menguasai berbagai kompetensi, seperti kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Dengan menguasai kompetensi tersebut diharapkan guru dapat melahirkan peserta didik yang



cerdas dan berakhlak mulia. Guru dan peserta didik adalah dua bagian yang saling berhubungan dalam proses pembelajaran. Guru berperan aktif dalam mengembangkan potensi peserta didik dan bertanggung jawab penuh untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Potensi peserta didik tentunya harus dikembangkan secara maksimal. Paling sedikit ada enam tugas dan tanggung jawab guru dalam mengembangkan profesinya yakni bertugas sebagai pengajar, pembimbing, administrator kelas, pengembangan kurikulum, mengembangkan profesinya, dan membina hubungan dengan masyarakat. Melalui pengembangan profesi keguruan maka tujuan pendidikan dapat terlaksana dengan baik. Sebab, guru merupakan tokoh sentral dalam membina peserta didik untuk menjadi manusia yang unggul dan bermartabat. Proses pembelajaran peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu di antaranya adalah minat belajar.

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien apabila peserta didik memiliki minat yang tinggi untuk belajar. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Oleh sebab itu, guru perlu melakukan cara yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang akan diberikan. Guru sebagai mediator perlu memperhatikan penggunaan model pembelajaran yang efektif agar peserta didik tidak merasa bosan dan berminat dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dalam hal ini harus kreatif mengolah pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai dengan jenis mata pelajaran yang akan diberikan. Dengan demikian, peran model pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik agar tidak merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh sebab itu, di dalam menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang peserta didik,

keragaman kemampuan, motivasi, minat, dan karakteristik pribadi lainnya.

Dengan memahami segala perbedaan dari kemampuan dan karakteristik peserta didik maka guru dapat menentukan model pembelajaran mana yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bersifat sarat akan materi dan cakupannya yang luas membuat peserta didik merasa jenuh dan membuat minat belajar peserta didik menjadi rendah.. Hal ini menyebabkan kurangnya minat peserta didik untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru dapat memadukan media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak monoton. Upaya lain yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan media pembelajaran yang bersifat permainan Melalui media pembelajaran yang bersifat permainan maka peserta didik akan merasa senang dan nyaman saat mengikuti pembelajaran Media pembelajaran *scramble* adalah salah satu pembelajaran yang dapat melibatkan beberapa siswa dalam kelompok untuk bekerja sama menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara menyusun huruf menjadi kata-kata menjadi kalimat, atau kalimat yang teracak menjadi sebuah paragraf yang utuh dan bermakna digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).. Melalui media pembelajaran tersebut peserta didik akan belajar secara aktif dan menyenangkan, dengan tujuan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

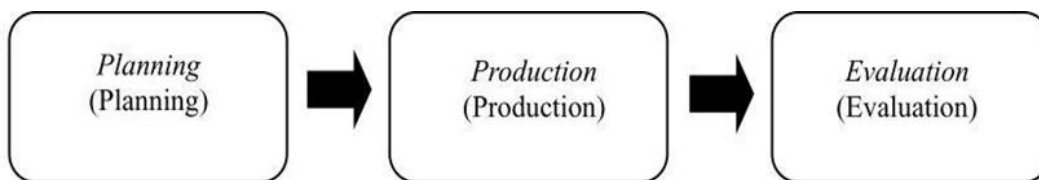
METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan yang sering disebut dengan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2013:297) metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Saputro (2017:8) metode research and development adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam satu bidang keahlian tertentu yang bisa saja

diikuti oleh produk sampingan tertentu.

Penelitian pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk berarti produk tersebut sudah ada dan peneliti hanya perlu menilai keefektifan produk. Sedangkan mengembangkan berarti menginovasi produk lama atau menghasilkan produk baru Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah langkah ilmiah untuk mengamati dan menguji serta menciptakan validitas produk. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *Scramble* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPS. Peneliti mempunyai tujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media *scramble*

Dalam hal ini Richey and Klein (Sugiono 2016:39) menyatakan *The focus of Design and Develoment Reseach can be on front-end analysis.planning production,and Evaluaction* Fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi perancangan,produksi dan evaluasi. Hal ini dapat digambarkan seperti gambar 3.4.1. Berdasarkan gambar 3.4.1 dapat dijelaskan sebagai. Planning (Perancangan) berarti kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat untuk tujuan tertentu. Perencanaan diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. Production (memproduksi) adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Evaluation (evaluasi) merupakan kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Richey And Klein



1). Tahap Planning

Menurut Richey & Klein (dalam Sugiyono, 2016: 39), planning adalah kegiatan membuat rancangan atau rencana produk yang di buat. Perencanaan ini dimulai dengan pencarian literatur awal. Tahap awal dengan mencari atau mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai latar belakang penelitian dan pengembangan Sampel yang diambil dalam penelitian ini sesuai dengan hasil Observasi dan Wawancara yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Manunggal, memberikan hasil bahwa di Sekolah tersebut belum menemukan instrumen serta metode yang sesuai untuk penilaian sikap siswa. Guru mengaku pelaksanaan penilaian sikap belum maksimal dikarenakan beberapa kendala diantara minimnyapanduan yang digunakan dalam penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penilaian.

2). Tahap Production

Menurut Richey & Klein (dalam Sugiyono, 2016: 39), produksi adalah kegiatan kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan sebelumnya. Tahap produksi dalam penelitian dan pengembangan ini diawali dengan penyusunan indikator penelitian. Indikator pencapaian aspek sikap peserta didik yang akan disusun peneliti termuat dalam kurikulum 2013 KI 1 dan KI 2, yaitu sikap menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya, jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri.

3). Tahap Evaluation

Menurut Richey & Klein (dalam Sugiyono, 2016: 39), evaluasi adalah kegiatan menguji, menilai seberapa memenuhinya produk dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan melalui uji validitas dan uji efektivitas. Uji validitas dilakukan oleh dua dosen ahli



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Planning (perancangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan rancangan atau rancangan produk yang dibuat untuk langkah awal dalam proses penelitian pengembangan. Kegiatan *Planning* atau perancangan tahap awal dilakukan di kelas III SD Negeri SDN 101831 Bintang Meriah. Analisis ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran *scramble* berdasarkan permasalahan yang ada pada kondisi di lapangan. Pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini dengan menggunakan teknik wawancara kepada guru kelas III, angket respon siswa mengenai media, angket minat belajar siswa dan dokumentasi.

Selanjutnya analisis dalam penelitian ini dilakukan sebelum proses penelitian untuk melihat kondisi pada kelas III. Observasi dalam penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui kondisi di dalam kelas untuk dapat mengembangkan media pembelajaran *scramble*.

Selain itu, observasi dilakukan untuk mengetahui percobaan apa yang cocok dilakukan untuk siswa kelas III. Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya masalah siswa di dalam kelas yang kurangnya minat belajar siswa di dalam kelas. Peneliti juga mengumpulkan data dari guru tentang berapa banyak siswa yang ada di kelas III dan media yang digunakan guru saat pembelajaran di dalam kelas.

Selain observasi peneliti juga mewawancarai guru kelas III yaitu ibu Rehna Br Tarigan S.Pd selaku wali kelas III SD Negeri 101831 Bintang Meriah. Wawancara dilakukan secara spontan atau tanpa dibuat terlebih dahulu oleh peneliti. Adapun wawancara yang diberikan oleh peneliti yaitu seputar masalah di lapangan yaitu berkaitan dengan media pembelajaran yang pernah digunakan di dalam kelas. Melalui wawancara tersebut menggunakan media pembelajaran di dalam kelas jarang digunakan karena kurangnya ketersediaan alat dan bahan. Dari wawancara dan observasi ini akan dijadikan pedoman untuk dapat mengembangkan media pembelajaran *scramble* sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan

minat belajar siswa .dengan penelitian ini akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran *Scramble*

2. Production (Produksi)

Tahap selanjutnya yaitu tahap Production (Produksi). Langkah ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu merancang media pembelajaran *Scramble* untuk meningkatkan minat belajar siswa. dengan ini peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media *Scramble* dengan membentuk huruf- huruf dari kain flanel sebanyak banyak nya dan di triplek tempat huruf di lapsi kertas origami dengan digunting dalam bentuk petak kecil sebanyak banyak nya di tempelkan di papan triplek. Dengan media ini diperlihatkan kepada dosen validator dengan menguji kelayakan media pembelajaran *Scramble*

Dalam tahap ini peneliti akan memintak saran kepada validator untuk dapat mengembangkan media pembelajaran *Scramble* yang sudah dirancang oleh peneliti agar lebih bagus lagi. Segala saran maupun kritikan dari validator akan menjadi acuan bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *Scramble* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tahap ini bukan saja mengembangkan media pembelajaran *Scramble* untuk meningkatkan minat belajar siswa namun juga mengembangkan media pembelajaran *Scramble* untuk meningkatkan minat belajar siswa yang lebih mendalam dan lebih dimengerti oleh siswa saat melakukan percobaan media tersebut. Pada tahap ini peneliti beberapa kali melakukan revisi yang di saran kan oleh validator untuk menghasilkan media pembelajaran *Scramble* yang baik dan dapat digunakan oleh siswa di dalam kelas.

3. Evaluaction (evaluasi)

Pada tahap Evaluasi ini, semua data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media, uji kepraktisan dan angket minat belajar siswa dianalisis secara kuantitatif. Kegiatan menganalisis data mencakup keseluruhan kegiatan dengan mengkalifikasi, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari data yang terkumpul dalam proses validasi. Adapun pedoman yang digunakan dalam menentukan kualitas kevalidan



media pembelajaran *Scramble* adalah pedoman skala likert.

Berdasarkan hasil validasi produk yang dinilai oleh ahli media dan materi termasuk dalam kategori sangat layak yang di nilai oleh ahli media ibuk Hasni Suciawati S.Pd,M.Pd maka di peroleh nilai rata rata 3,6 dan ahli materi ibuk Tina Sheba Cornelia Sitompul S.Pd,M.Pd nilai rata rata 3,6 dari penilaian kedua validator tersebut termasuk dalam kategori sangat layak di gunakan . maka dari itu media *Scramble* untuk meningkatkan minat belajar siswa layak di gunakan dan dapat di gunakan oleh guru dan siswa di dalam proses pembelajaran di kelas

Setelah itu Penelitian ini yang dilaksanakan di SD Negeri 101831 Bintang Meriah Semester Genap kelas III SD Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara di dalam kelas. Peneliti menyimpulkan bahwa belum tersedia nya media pembelajaran di dalam kelas membuat kurang nya minat belajar siswa di dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena Guru hanya melakukan metode ceramah pada saat pembelajaran di dalam kelas. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *Scramble* di dalam proses pembelajaran di kelas. Setelah itu peneliti mengambil nilai kepraktisan media *Scramble* dengan cara memberi angket respon siswa dan guru. Berdasarkan hasil dari angket respon siswa diperoleh rata rata 3,84 dengan kategori sangat praktis dan hasil respon guru diperoleh rata –rata 4,5 dengan kategori sangat praktis

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu penelitian pengembangan yang hanya sampai pada tahap validasi secara internal (penilaian ahli media dan ahli materi) dan kepraktisan. Tahap yang dilalui di dalam penelitian dan pengembangan Media *Scramble* terdiri dari tiga tahap ,yakni tahap *Planning* (Perancangan), tahap *Production* (Memproduksi), dan tahap *evaluaction* (evaluasi) Media *Scramble* yang dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPS di kelas III Sd Negeri 101831 Bintang Meriah .



Validasi yang di lakukan oleh ahli materi dan ahli media diyatakan kategori sangat valid dengan skor rata rata 3,6 pada media *Scramble* yang dilaksanakan di Sd Negeri 101831 Bintang Meriah. Hasil uji Keperaktisan yang dinilai oleh siswa dengan skor rata rata 3,84 kategori sangat valid digunakan pada media *Scramble* dan peilaian yang di lakukan oleh wali kelas III dengan skor rata rata 4,5 sangat valid digunakan pada media *Scramble*

DAFTAR PUSTAKA

- Anand, J. (2020). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (Survey pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XII Tata Boga di SMKN 15 Bandung)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), 29-30.
- Fajar, D. A. (2020). Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 1-13.
- Harefa, D., Gee, E., Ndruru, M., Sarumaha, M., Ndraha, L. D. M., Ndruru, K., & Telaumbanua, T. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 13-26.
- Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: PT. Diva Press. 2011), 15.
- Ma'ruf, S. I., & Zamhari, M. S. (2018). Model Pembelajaran Scramble. *Model Pembelajaran Scramble*, 1-6.
- Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), 457.
- Nasution, S, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990), 21.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Ramadhani, R., Masrul, M., Nofriansyah, D., Abi Hamid, M., Sudarsana, I. K., Sahri, S., & Suhelayanti, S. (2020). *Belajar dan pembelajaran: konsep dan pengembangan*. Yayasan Kita Menulis