

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* BERBANTUAN MEDIA FLIPCHART PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Yeni Sovia Hertarini¹, Eni Rohaeni², Ahyo Ruhyanto³

^{1,2,3} Universitas Galuh Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia

Email: yenisovia9@gmail.com

ABSTRACT

Low Learning outcomes are a problem in this study, because learning outcomes are one of the benchmarks for the success of a learning process, educators are required to immediately seek various efforts to achieve success, low learning outcomes are motivated by various factors including the selection of the learning model with the right type to use. By educators, as for the objectives of this study : 1) Differences in student learning outcomes using the cooperative learning method rocked scramble type flip chart media in the initial and final measurements in the experimental class. 2) Differences in student learning outcomes in the initial and final measurements in the control class. 3) Differences in student learning outcomes using cooperative learning model rocked scramble type flip chart media with those using conventional methods in the final measurement. The research method used in this research is quantitative method. This study resulted in several conclusions as follows: 1) There are differences in student learning outcomes using the cooperative learning method rocked scramble type flip chart media in the initial and final measurements in the experimental class. 2) There are differences in student learning outcomes in the initial and measurements in the control class. 3) There are differences in student learning outcomes using the cooperative learning model rocked scramble type flip chart media with those using conventional methods in the final measurement.

Keywords : Cooperative Learning Model Scramble Type Aided by Flip Chart Media on Learning Outcomes.

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar merupakan masalah dalam penelitian ini, karena hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan suatu proses Pembelajaran, maka pendidik dituntut untuk segera mencari berbagai upaya untuk mencapai keberhasilan, rendahnya hasil belajar dilatarbelakangi oleh berbagai faktor diantaranya pemilihan model pembelajaran dengan tipe yang tepat digunakan oleh pendidik, adapun tujuan dari penelitian ini : 1) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart pada pengukuran awal dan pengukuran akhir di kelas eksperimen. 2) Perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran awal dan akhir di kelas kontrol. 3) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart dengan yang menggunakan metode konvensional pada pengukuran akhir. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan beberapa simpulan sebagai berikut :1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart pada pengukuran awal dan pengukuran akhir di kelas eksperimen. 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran awal dan akhir di kelas kontrol. 3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart dengan yang menggunakan metode konvensional pada pengukuran akhir.

Kata kunci : Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart terhadap hasil belajar.

Cara sitasi: Hertarini, Y., S. Rohaeni, E., & Ruhyanto, A.. (2022). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flipchart pada mata pelajaran ekonomi. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 229-238.

PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik". Hasil belajar menunjukkan hasil usaha yang dicapai siswa selama mereka melakukan kegiatan disekolah. Menurut Sudjana (2016) dalam Sidmewa, et al (2021) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Rendahnya hasil belajar siswa biasanya dapat disebabkan oleh beberapa factor. Bagi pendidik, hasil belajar siswa dijadikan pedoman penilaian terhadap keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan bagi siswa merupakan informasi yang berfungsi untuk mengukur tingkat kemampuan atau keberhasilan belajarnya, apakah mengalami peningkatan yang baik atau mengalami penurunan. Pihak sekolah menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan besaran angka yang ditentukan sesuai dengan harapan sekolah, yang didasarkan pada estimasi kemampuan siswa bisa mencapai standar yang ditentukan, namun tidak demikian pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum mencapai berdasarkan hasil observasi kelas, kondisi ini merupakan masalah yang umum dihadapi sekolah. Kurangnya keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran merupakan permasalahan yang harus dicari solusinya, dengan pembelajaran konvensional tidak menjamin semua siswa terlibat dalam pembelajaran. Bahkan pendidik masih saja menjadi tokoh utama dalam proses pembelajaran dikelas. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMA Negeri 1 baregbeg, dengan melihat kondisi sekolah saat berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran, penulis mengetahui bahwa guru mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti diskusi kelompok, tanya jawab dan latihan soal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada penelitian pendahuluan, rendahnya hasil belajar dapat dilihat dari perolehan nilai peserta didik kelas X IPS di SMA Negeri 1 Baregbeg sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Mata Pelajaran Ekonomi Semester Genap

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai			Jumlah Ketuntasan Belajar Siswa		Jumlah Ketuntasan Belajar Siswa	
			Tertinggi	Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas %	Tidak Tuntas %
X IPS 1	24	75	79	74	75	13	11	54,17	45,83
X IPS 2	25	75	79	74	75	15	10	60,00	40,00
X IPS 3	24	75	79	74	75	15	10	54,17	45,83

Sumber : SMA Negeri 1 Baregbeg (2021)

Berdasarkan tabel nilai rata-rata penilaian tengah semester di atas terbukti bahwa nilai yang dicapai oleh masing-masing kelas X IPS dapat disimpulkan bahwa belum optimal. Penulis berasumsi bahwa dalam proses pembelajaran model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dikelas. Pemilihan model dan metode pembelajaran yang baik dan tepat akan meningkatkan antusias dan semangat peserta didik pada saat proses pembelajaran. Dipengaruhi oleh :

a. Faktor internal

1. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan caperk, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran

2. Faktor Psikologis

Selain individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor

psikologis meliputi intelegensi (IQ) perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan social. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar dipagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas juga.

2. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan-tujuan belajar yang telah dirancang. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum dan guru.

Dari kedua faktor tersebut semuanya mempengaruhi hasil belajar. Dan dalam faktor eksternal point dua, di poin tersebut salah satu yang bisa mempengaruhi hasil belajar yaitu pemilihan model dan metode pembelajaran yang tepat. Maka dari itu pendidik harus memilih model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk membuat peserta didik lebih aktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media Flipchart.

Sebagaimana pendapat Huda (2014:303): "*Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa". Menurut Shoimin (2014:166) model pembelajaran *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. Berdasarkan uraian di atas, penulis melihat bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *scramble* berbantuan media Flip Chart merupakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* berbantuan media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Baregbeg" (Studi Quasi Eksperimen Pada Kompetensi Dasar Badan Usaha dalam Perekonomian Indonesia di Kelas X IPS). Menurut Rahman *et al.*, (2021) Media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam ketidak jelasan materi yang disampaikan dapat diselesaikan dengan bantuan media pembelajaran.

Setiap penelitian yang dilakukan tentunya mempunyai maksud dan tujuan dan manfaat yang ingin di capai oleh penulis, berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart pada pengukuran awal dan pengukuran akhir di kelas eksperimen. 2) Perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran awal dan akhir di kelas kontrol. 3) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart dengan yang menggunakan metode konvensional pada pengukuran akhir.

Adapun kegunaan teoritis dari penelitian ini adalah: 1) Bagi Peneliti, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai calon pendidik dalam mengembangkan variasi model pembelajaran. 2) Bagi Pembaca, Sebagai bahan informasi yang dapat disajikan referensi atau tambahan pengetahuan dalam mengembangkan ilmu. 3) Bagi Peneliti Lebih Lanjut, Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang akan meneliti tentang model pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Flip Chart. Sedangkan kegunaan praktis dari penelitian

ini adalah: 1) Bagi Guru, Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat memperbaiki sistem pembelajaran dikelas. 2) Bagi Peserta Didik, Sebagai bahan untuk meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa serta masukan bagi siswa dalam mengatasi kesulitan dalam mempelajari materi Ekonomi sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 3) Bagi Sekolah, Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan proses belajar-mengajar disekolah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan desain penelitiannya *Nonequivalent Control Group Design*. Sugiyono (2015:6) mengatakan bahwa: "Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan".

Desain penelitian dapat digambarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Desain penelitian Quasi Experimental Design dengan tipe Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3		O_4

Sumber: Sugiyono (2013:116)

Keterangan :

- O_1 = Test awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen
- O_2 = Tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen
- O_3 = Tes awal (*Pretest*) sebelum perlakuan diberikan kepada kelas kontrol
- O_4 = Tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan kepada kelas Kontrol
- X_1 =Perlakuan (*treatment*) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*

Variabel independen (X) dalam penelitian ini adalah model Pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble* berbantuan Media *Flip Chart*, sedangkan variable dependen (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Baregbeg tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 73 siswa.

Tabel 3. Populasi peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 1 Baregbeg

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		P	L	
1	X IPS 1	10	14	24
2	X IPS2	11	14	25
3	X IPS 3	11	13	24
		32	41	73

Sumber: SMA Negeri 1 Baregbeg (2021)

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung oleh peneliti dari objek penelitian, data sekunder diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data primer yaitu dengan melakukan tes pengukuran awal (*pretest*) dan tes pengukuran akhir (*post test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan untuk memperoleh data sekunder berdasarkan informasi dari berbagai sumber yang ada, seperti dokumentasi dan data-data yang dibutuhkan dari SMA Negeri 1 Baregbeg.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu observasi, dokumentasi dan tes hasil belajar. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu :

1. Uji Instrumen Penelitian

a) Uji Validitas

Menurut Anderson (dalam Lestari & Yudhanegara, 2017:190) mengemukakan bahwa: “sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur”. Dengan kata lain, validitas suatu instrumen merupakan tingkat ketepatan suatu instrumen untuk mengukur sesuatu yang harus diukur.

Rumus untuk mengetahui koefisien korelasi *product moment pearson* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y
- N = Jumlah siswa
- $\sum X$ = Jumlah skor item nomor
- $\sum Y$ = Jumlah skor total
- $\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara x dan y

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah di ujikan sebanyak 21 soal kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} terdapat 12 soal yang valid yaitu soal nomor 1, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 20, 21 Sedangkan 9 soal yang tidak valid yaitu soal nomor 2, 4, 7, 11, 12, 13, 14, 18, 19.

b) Uji Realiabilitas

Menurut Yudhanegara dan Lestari (2015:206) “Reliabilitas suatu instrumen adalah keajegan atau kekonsistenan instrumen tersebut bila diberikan kepada subjek yang sama meskipun oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan)”. Rumus yang dapat digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen adalah rumus Kuder dan Richardson ke-20 (KR-20), yaitu:

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \cdot \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i \cdot q_i}{s_t^2} \right)$$

Keterangan :

- r: Koefisien reliabilitas
- n: Banyak butir soal
- p_i : Proporsi banyaknya subjek yang menjawab benar pada butir soal ke - i
- q_i : Proporsi banyaknya subjek yang menjawab salah pada butir soal
- s_t^2 : Variansi skor total

c) Indeks Kesukaran Soal

Lestari & Yudhanegara(2017:223) menjelaskan bahwa, “Indeks kesukaran adalah suatu bilangan yang menyatakan derajat kesukaran butir soal”. Indeks kesukaran ini erat kaitannya dengan daya pembeda”. Indeks kesukaran ini erat kaitannya dengan daya pembeda. Rumus yang digunakan untuk menentukan besarnya indeks kesukaran adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{Js}$$

Sumber : ...
Keterangan : ...

P : Indeks Kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab betul

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Berdasarkan hasil uji indeks kesukaran, di peroleh hasil dari 21 soal, terdapat soal yang termasuk kategori sukar yaitu soal nomor 16. Sedangkan soal yang termasuk kategori mudah yaitu soal nomor 1,2,3,4,6,8,10,12, 14,15,19,21.

d) Daya Pembeda

Menurut Lestari & Yudhanegara (2015:217), " Daya pembeda dari sebuah butir soal adalah kemampuan butir soal tersebut membedakan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, kemampuan sedang, dengan siswa yang berkemampuan rendah". Tinggi atau rendahnya tingkat daya pembeda suatu butir soal dinyatakan dengan indeks daya pembeda (DP).

Rumus untuk menentukan besarnya indeks daya pembeda adalah:

$$DP = \frac{n_A - n_B}{N_A} \text{ atau } DP = \frac{n_A - n_B}{N_B}$$

Sumber : (Lestari & Yudhanegara, 2015:222)

Keterangan:

DP : Indeks daya pembeda butir soal

n_A : Banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

n_B : Banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

N_A : Banyaknya siswa kelompok atas

N_B : Banyaknya siswa kelompok bawah

Berdasarkan hasil perhitungan indeks daya beda, dapat diketahui bahwa nomor soal 5, 17, 21 tergolong klasifikasi baik, nomor soal 3,6,7,8,9 tergolong klasifikasi cukup, nomor soal 1,4,10,11,13,14 tergolong klasifikasi buruk.

2. Uji Prasyarat Statistik, terdiri dari uji homogenitas dan uji normalitas.

3. Uji analisis data menggunakan uji *t-tes* dan *N-Gain*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Perbedaan Hasil Peserta Didik yang Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Scramble* berbantuan media Flip *Chart* pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Eksperimen.

Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media Flip Chart diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pada pengukuran awal (*pretest*) sebesar 70 dan pada pengukuran akhir (*posttest*) diperoleh nilai rata-rata 87,5 .sehingga diperoleh selisih sebesar 57,91.

Dari perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 63,44 hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,672 dengan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 47 sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $63,44 > 1,672$. Dengan demikian hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart dari pengukuran awal (*pretest*) ke pengukuran akhir (*posttest*).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart lebih mengaktifkan suasana belajar di dalam kelas, peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran karena diberi kesempatan untuk berfikir lebih maju, mengungkapkan pendapat, berdiskusi bersama kelompoknya.

2. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional pada Pengukuran Awal (*pretest*) dan Pengukuran Akhir (*posttest*) di Kelas Kontrol.

Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada pengukuran awal (*pretest*) sebesar 45,4 dan pada pengukuran akhir (*posttest*) sebesar 65,8 sehingga diperoleh selisih sebesar 930,83.

Dari perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10.691 hasil tersebut kemudian di bandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,673 dengan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 48 sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10.691 > 1,673$. Dengan demikian hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dari pengukuran awal (*pretest*) ke pengukuran akhir (*posttest*).

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dapat juga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun peningkatannya tidak sebanyak yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart. Dalam metode pembelajaran konvensional peserta didik kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran masih terpaku pada guru dan peserta didik berperan pasif pada saat proses pembelajaran

3. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan Model Kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media flip chart dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*).

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis telah di ketahui bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media flip chart yang diterapkan di kelas eksperimen lebih tinggi dan menghasilkan nilai akhir yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang di terapkan di kelas kontrol. Hal ini di buktikan dengan nilai rata-rata pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen sebesar 87.5 sedangkan di kelas kontrol sebesar 65.8. Sehingga diperoleh selisih sebesar 2.17 .

Dari perhitungan diperoleh nilai 4,16 hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,652 dengan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 47 sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,16 > 1,652$. Dengan demikian hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart dengan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*).

Berdasarkan hal-hal di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart memiliki pengaruh yang kuat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Walau demikian, kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun pengaruhnya tidak terlalu besar. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart peserta didik lebih berperan aktif di dalam pembelajaran, sedangkan dalam model pembelajaran peserta didik lebih berperan pasif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang penulis sajikan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media flip chart pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*post test*) di kelas eksperimen.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*post test*) di kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media flip chart dengan siswa yang menggunakan metode konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dengan pengukuran akhir (*post test*).

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Flip Chart berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian ada beberapa rekomendasi mengenai penggunaan model pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Flip Chart sebagai berikut :

1. Keunggulan model pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media flip chart sebaiknya menjadi alternatif yang dipilih oleh pendidik dalam proses pembelajaran dengan syarat harus memperhatikan beberapa faktor, seperti situasi kelas, media pembelajaran yang ada di kelas, kesiapan peserta didik, jam pelajaran, dan materi yang akan di ajarkan.
2. Bagi pendidik yang menerapkan metode konvensional, pendidik harus menyelipkan sedikit humor, menampilkan video motivasi setelah pembelajaran, menyelipkan sedikit permainan agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan.
3. Bagi yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart hendaknya memperhatikan dan memilih materi agar cocok diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak, Ibu dan Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dorongan baik materi maupun moral dan segala pengorbanan, jerih payah, cinta dan kasih sayangnya dalam membesarkan dan mendidik serta do'a tulus sehingga penulis dapat belajar sampai di Perguruan Tinggi.
2. Ibu Hj. Renny Sri Purwanti S.Pd., M.M selaku guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Baregbeg yang telah membantu selama melakukan penelitian.
3. Siswa siswi X IPS 1 dan X IPS 2 yang telah bersedia membantu proses penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Abduk Istiqlal 2018. *Manfaat Media Pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi*. (volume 3 no 2 139-144)
- Ahmad Sodikin, Sugiyono, Nursyamsiar Tritowari 2015. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. (Volume 4 No 9)
- Ajeng Navy Intan Anggraini 2017. *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe scramble untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto*. (Volume Huda M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

- Hidayah, Nurul 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ips Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. (Volume VI ; 2-4)
- Joko kuswanto, Ferri Radiansah 2018. *Media pembelajaran Berbasis android Pada mata pelajaran system operasi jaringan kelas XI*. (Volume 14 no 1)
- Lestari dan Yudhanegara, 2017 *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung:PT. Refika Aditama
- Murti, I Gede Ari, I Nyoman Jampel, Ndara Tanggu Renda 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasl Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*, (Volume 4 No 1)
- Najati, Chairunnisa Salisun 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis melalui penggunaan Model Scramble Pada siswa kelas II SD Brajan*. (Volume 1 no 2)
- Rachmad Himawan Surya Negara 2014. *Penggunaan Media FlipChart untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi kelas IV SD Gunung Anyar Tambak*. (Volume 02 no 02)
- Rahman, E.,S., Yanti, R., A., & Aryansyah, F. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Film Dokumenter Dengan Media Komik Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2 (3), 141-152
- Sidmewa, A.A.N., Susanti, Y., & Putra, R. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Self Directed Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2 (3), 197-206.
- Sudarmi dan Burhanudin 2017. *Keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe scramble dalam keterampilan menulis kalimat bahasa jerman siswa kelas XI SMA negeri 11 makasar*. (Volume 1 no 1)
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung .Alfabeta
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dab R&D*. Bandung. Alfabeta
- Talizaro Tafonao 2018. *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* (Volume 2 no 2)

