

**PERBEDAAN PRESTASI BELAJAR EKONOMI ANTARA  
PEMBELAJARAN MODEL SCRAMBLE DENGAN MEDIA VISUAL  
DAN PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TANPA MEDIA VISUAL  
SISWA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH 3  
KEDUNGADEM BOJONEGORO TAHUN  
PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

Oleh :

**ARI WAHYU PRATAMA**  
NIM : 15210007



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

PERBEDAAN PRESTASI BELAJAR EKONOMI ANTARA  
PEMBELAJARAN MODEL SCRAMBLE DENGAN MEDIA VISUAL  
DAN PEMBELAJARAN SCRAMBLE TANPA MEDIA VISUAL SISWA  
KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH 3 KEDUNGADEM  
BOJONEGORO TAHUN PELAJARAN 2018/2019


Oleh

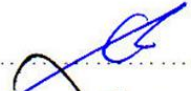
ARI WAHYU PRATAMA


NIM : 15210007

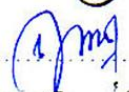
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Agustus 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima  
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

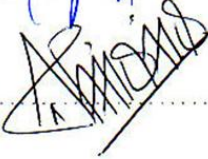
Dewan Penguji

Ketua : Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd. (.....) 

Sekretaris : Ayis Crusna Fradani, S.Pd., M.Pd. (.....) 

Anggota : 1. Drs. Sujiran, M.Pd. (.....) 

2. Dra. Junarti, M.Pd. (.....) 

3. Anita Dewi U, S.Pd, M.Pd. (.....) 



Mengesahkan:

Rektor,

  
**Dr. SUJIRAN, M.Pd.**  
NIDN. 0002106302

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sarana yang digunakan untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang mampu menguasai, mengembangkan, mengendalikan, serta memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Output* pendidikan masih belum mampu berjalan seimbang dengan tuntutan zaman. Keadaan ini bukan saja menjadi tantangan bagi para pendidik, tetapi juga bagi peserta didiknya dalam menghadapi masa depan.

Menurut Philip R.E. Verson, pada hakekatnya perbedaan-perbedaan individu adalah perbedaan-perbedaan dalam kesiapan belajar. Anak-anak yang masuk sekolah masing-masing memiliki tingkat kecerdasan, perhatian dan pengetahuan yang berbeda dengan kesiapan belajar yang berbeda pula. Mereka berbeda dalam potensi bahkan dalam karakternya. Masalahnya adalah pendidikan yang bagaimanakah yang patut diberikan kepada mereka agar tercapai perkembangan secara optimal bagi tiap individu sesuai dengan kapasitas dan kecenderungan-kecenderungan mental mereka (Hamalik, 2010: 17).

Kegiatan belajar mengajar, guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi dengan bahan pelajaran sebagai mediumnya. Dalam interaksi tersebut, siswalah yang lebih aktif, bukan guru. Oleh karena itu, interaksi dikatakan maksimal bila terjadi antara guru dengan semua siswa, antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, siswa dengan bahan dan media

pembelajaran, bahan siswa dengan dirinya sendiri, namun tetap dalam kerangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama.

Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2010: 15), untuk memperoleh hasil optimal, sebaiknya guru memperhatikan perbedaan individual siswa, baik aspek biologis, intelektual, maupun psikologis. Ketiga aspek ini diharapkan memberikan informasi pada guru, bahwa setiap siswa dapat mencapai prestasi belajar yang optimal, sekalipun dalam tempo yang berlainan. Pemahaman tentang perbedaan potensi individual menghendaki pendekatan pembelajaran yang sepenuhnya bisa melayani perbedaan keunikan siswa masing-masing.

Apabila seorang guru tidak dapat mengidentifikasi dan menganalisis perbedaan kemampuan belajar dari masing-masing siswa, maka pembelajaran yang dilakukan guru tersebut tidak akan mampu memberikan pemahaman secara optimal kepada siswa, bahkan tidak akan mampu mengatasi kesulitan-kesulitan yang siswa alami dalam belajar. Hal ini tentunya dapat menghambat siswa dalam meraih prestasi belajar yang diinginkan.

Salah satu cara untuk mengatasi kesulitan belajar siswa, sekaligus sarana bagi guru untuk mengatasi perbedaan kemampuan belajar siswa secara umum adalah dengan menciptakan inovasi-inovasi dalam proses pengajaran. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Shoimin (2014: 21) bahwasanya inovasi mutlak dilaksanakan terlebih memasuki era digital yang semakin maju. Pada kemajuan era digital seperti sekarang ini, siswa sudah bisa mengakses apa yang mereka inginkan. Implikasinya, inovasi pembelajaran menjadi sebuah

jalan untuk menunjukkan profesionalitas guru. Berani menjadi guru harus berani berinovasi.

Satu salah satu aspek yang mempengaruhi proses belajar mengajar adalah model pembelajaran yang tepat dan sesuai. Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam pencapaian tujuan yang telah dirumuskan. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang dengan percuma hanya karena penggunaan metode semata-mata berdasarkan kehendak guru dan bukan atas dasar kebutuhan siswa, atau karakter situasi kelas (Fathurrohman dan Sutikno, 2010: 59).

Kegiatan belajar mengajar, guru biasanya menggunakan pembelajaran yang berkonsep konvensional dimana dalam aktivitas belajar di kelas hanya didominasi dengan metode ceramah dan penugasan saja. Hal ini sering dilakukan sehingga membuat siswa merasa bosan dan cepat lupa dengan materi yang telah disampaikan oleh guru mereka, bahkan tidak sedikit dari mereka yang masih tidak memahaminya sama sekali. Kondisi tersebut dapat berdampak secara langsung terhadap prestasi belajar mereka.

Hal tersebut di atas ternyata dialami sendiri oleh siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Kedungadem Bojonegoro dimana pada salah satu kelas tersebut banyak ditemui indikasi-indikasi kebosanan dalam mengikuti pelajaran di kelas yang ditunjukkan dengan kurang kondusifnya suasana kelas, beberapa ada yang tidur di saat guru menerangkan, wajah-wajah yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, kondisi tersebut juga

berdampak pada hasil belajar mereka, terutama pada pelajaran ekonomi dari salah satu kelas XI.

Salah satu alternatif guru pelajaran Ekonomi dalam menciptakan aktivitas belajar mengajar yang kondusif serta berkesan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Menurut Isjoni (2011: 23), pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student centered*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa. Model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk mengajar pelajaran Ekonomi adalah model pembelajaran *scramble*.

Model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mempelajari materi dengan cara memecahkan permasalahan yang disajikan dalam bentuk kartu-kartu soal dan kartu jawaban yang terpisah dimana siswa secara berkelompok harus mencocokkannya sesuai apa yang telah mereka pelajari sebelumnya (Shoimin, 2014: 166). Model pembelajaran tersebut dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

Penerapannya, model pembelajaran *scramble* dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru pelajaran Ekonomi untuk berinovasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini telah dibuktikan pada penelitian lain sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan Apriliyanti (2017) dimana hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan pada kelas X MIPA

4 menunjukkan nilai  $t_{hitung} (9,01) > t_{tabel} (2,04)$  dan pada kelas X MIPA 5 nilai  $t_{hitung} (11,24) > t_{tabel} (2,04)$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* berkontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi animalia submateri mammalia.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam penelitian yang saat ini dilakukan, peneliti sengaja berinovasi dengan memadukan model pembelajaran tersebut dengan media visual. Media visual dapat diartikan sebagai komponen belajar siswa yang disajikan dengan tampilan atau grafis yang diperlihatkan dihadapan siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 20) media visual adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar.

Dengan penerapan model pembelajaran *scramble* yang dikombinasikan dengan penggunaan media visual, diharapkan proses belajar mengajar dapat menjadi lebih kondusif dan berkesan di mata siswa ketika mempelajari suatu materi pelajaran Ekonomi.

Dengan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut ke dalam bentuk karya ilmiah yang mengambil tempat di SMA Muhammadiyah 3 Kedungadem Bojonegoro. Maka dari itu, penelitian tersebut diberi judul “Perbedaan Prestasi Belajar Ekonomi Antara Pembelajaran Model *Scramble* dengan Media Visual dan Pembelajaran

*Scramble* Tanpa Media Visual Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Kedungadem Bojonegoro Tahun Pelajaran 2018/2019”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini terdapat satu masalah yang diteliti, yaitu apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar Ekonomi siswa yang diberi pembelajaran model *scramble* dengan media visual dengan siswa yang diberi pembelajaran *scramble* tanpa media visual siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Kedungadem Bojonegoro tahun pelajaran 2018/2019?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar Ekonomi siswa yang diberi pembelajaran model *scramble* dengan media visual dengan siswa yang diberi pembelajaran *scramble* tanpa media visual siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Kedungadem Bojonegoro tahun pelajaran 2018/2019.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut, diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat secara teoritis

Diharapkan hasil penelitian dapat digunakan untuk pengembangan ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan prestasi belajar siswa.



## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang kreatif yang dapat diterapkan di dalam kelas sehingga dapat memperkaya kreativitas guru dalam mengembangkan materi ajarnya.

### b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa bahwasanya aktivitas belajar dapat berjalan secara kondusif dan mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih giat tergantung dari pemilihan model pembelajaran yang akan diterapkan di kelas oleh guru yang bersangkutan. Hal ini yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi fluktuasi dari prestasi belajar siswa itu sendiri.

### c. Bagi peneliti

Sebagai bahan referensi dan pedoman bagi peneliti lain yang ingin meneliti masalah yang sama lebih lanjut sehingga dapat menyempurnakan hasil penelitian ini secara keseluruhan dan diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat umum.

## **E. Definisi Operasional**

Agar mendapat sebuah makna yang jelas pada penelitian ini, maka penelitian ini mengemukakan definisi operasional sebagai berikut:

1. Prestasi belajar Ekonomi

Prestasi belajar ekonomi adalah suatu hasil tes yang berupa nilai atau angka yang diberikan oleh guru/peneliti dari proses pembelajaran menggunakan model *scramble*.

2. Pembelajaran model *scramble*

Model pembelajaran *scramble* adalah suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mempelajari materi dengan cara memecahkan permasalahan yang disajikan dalam bentuk kartu-kartu soal dan kartu jawaban yang terpisah dimana siswa secara berkelompok harus mencocokkannya sesuai apa yang telah mereka pelajari sebelumnya.

3. Media visual

Media visual merupakan suatu media grafis kombinasi antara kata-kata dengan gambar yang ditampilkan dihadapan siswa yang mampu menumbuhkan daya imajinasi dan citra siswa untuk mempelajari suatu materi yang sedang diajarkan.

4. Model pembelajaran *scramble* dengan media visual

Model pembelajaran *scramble* dengan media visual adalah model pembelajaran yang mengukur tingkat pemahaman siswa dengan memecahkan permasalahan yang disajikan dalam bentuk kartu-kartu soal dan jawabannya secara acak yang dibantu dengan media yang akan membuat siswa antusias karena dalam penyampaian materinya, guru hanya menjelaskan gambar-gambar atau detail lainnya yang ditampilkan melalui LCD proyektor berukuran besar sehingga semua siswa dapat memperhatikan ilustrasinya secara langsung.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. Prestasi Belajar**

###### **a. Pengertian prestasi belajar**

Prestasi belajar menurut pandangan masyarakat adalah kegiatan seseorang yang tampak wujud duduk di kelas, mendengarkan guru yang sedang menerangkan, menghafalkan atau mengerjakan kembali apa yang telah diperoleh di sekolah mereka memandang belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan faktor-faktor yang tersaji dalam materi pelajaran. Menurut ahli dalam bidang pendidikan menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Fathurrohman dan Sutikno, 2010: 5).

Sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu (Sudjana, 2011: 28).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian prestasi belajar adalah suatu hasil siswa yang berupa nilai atau angka yang diberikan oleh guru dari proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu.

b. Tujuan prestasi belajar

Usaha pencapaian tujuan prestasi belajar, perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar. Mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Mengenai tujuan prestasi belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Berikut ini peneliti rangkum tujuan prestasi belajar ditinjau secara umum menurut Sardiman (2011: 26-28), antara lain sebagai berikut:

1) Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan. Sebaliknya, kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol.

## 2) Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi, soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmaniah adalah keterampilan-keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan gerak/penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar.

## 3) Pembentukan sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai. Oleh karena itu, guru tidak sekadar pengajar, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya. Dengan dilandasi nilai-nilai itu, anak didik/siswa akan tumbuh kesadaran dan kemauannya, untuk mempraktikkan segala sesuatu yang sudah dipelajarinya. Cara berinteraksi atau metode-metode yang dapat digunakan misalnya dengan diskusi, demonstrasi, sosiodrama, *role playing*.

Pada intinya tujuan prestasi belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, ketrampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan prestasi belajar. Relevan dengan uraian mengenai tujuan belajar tersebut. Prestasi belajar itu meliputi antara lain sebagai berikut:

- a) Hal ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif)
- b) Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif)
- c) Hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik (Sardiman, 2011: 28-29).

Ketiga bagian dari prestasi belajar di atas, dalam pengajaran merupakan tiga hal yang secara perencanaan dan programatik terpisah, namun dalam kenyataannya pada diri siswa akan merupakan satu kesatuan yang utuh dan bulat. Ketiganya itu dalam kegiatan belajar mengajar, masing-masing direncanakan sesuai dengan butir-butir bahan pelajaran.

c. Jenis-jenis prestasi belajar

Sebelum menentukan macam-macam prestasi belajar, terlebih dahulu perlu diketahui hasil apa yang diharapkan bisa diperoleh anak setelah mengikuti proses belajar. Menurut Bloom cs (dalam Nasution, 2010: 24), ada tiga kategori, golongan, atau domain tujuan pendidikan yang diharapkan bisa dicapai setelah anak mengikuti pendidikan, diantaranya adalah:

1) Aspek pengetahuan (*cognitive*)

Pada aspek pendidikan yang pertama ini, diharapkan setelah mengikuti proses belajar dan mengajar, pengetahuan anak bisa lebih berkembang dan lebih luas, sehingga pada saat anak harus hidup di tengah-tengah masyarakat nanti, mereka tidak mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri.

Menurut uraian Bloom cs (Nasution, 2010: 26), bahwa ada semacam peningkatan mengenai taraf tujuan, antara lain :

a) Pengetahuan (*knowledge*)

Meliputi informasi dan fakta yang dapat dikuasai melalui hafalan untuk diingat. Yang digunakan adalah daya ingatan.

b) Pemahaman (*comprehension*)

Memerlukan pemikiran dan karena itu lebih sulit daripada pengetahuan. Pemahaman sendiri bertingkat menurut taraf kesulitannya. Pemahaman dapat merupakan kesanggupan untuk menyatakan suatu definisi, rumusan, kata yang sulit dengan perkataan sendiri, dapat pula merupakan kemampuan untuk menafsirkan suatu teori, atau melihat konsekuensi atau implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu.

c) Aplikasi (*application*)

Ialah kesanggupan menerapkan atau menggunakan suatu pengertian, konsep, prinsip, teori yang memerlukan penguasaan pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam. Banyak pengetahuan yang siswa miliki yang tidak dapat mereka terapkan dalam situasi hidup mereka.

d) Analisis (*analysis*)

Adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dalam unsur-unsurnya. Untuk itu diperlukan pengetahuan dan pemahaman tentang hal yang akan dianalisis itu. Analisis yang

lebih tinggi ialah analisis hubungan, misalnya antara sejumlah gejala dan analisis prinsip-prinsip yang mendasari sesuatu misalnya masyarakat, alam, jagat raya, atau sel.

e) Sintesis (*synthesis*)

Adalah kesanggupan untuk melihat hubungan antara sejumlah unsur.

f) Penilaian (*evaluation*)

Adalah sesuatu hal yang berdasarkan bukti-bukti atau kriteria tertentu.

2) Aspek perasaan (*affective*)

Pada aspek *affective*, yang menjadi sasaran pokok adalah perubahan batiniah atau rohaniah anak didik yang menyangkut pada nilai sikap dan keyakinan terhadap suatu pengetahuan yang telah mereka terima dari para pendidik.

Untuk aspek perasaan (*affective*), Bloom cs (Nasution, 2010: 27) membedakan lima tingkatan, yaitu :

- a) Menerima, menaruh perhatian terhadap nilai tertentu (*receiving*);
- b) Merespons (*responding*), yaitu (1) memperlihatkan reaksi terhadap norma tertentu, (2) menunjukkan kesediaan dan kerelaan untuk merespons, (3) merasa kepuasan dalam merespons;
- c) Menghargai (*valuing*), yaitu (1) menerima suatu norma, (2) menghargai suatu norma, (3) mengikat diri pada suatu norma;



- d) Organisasi (*organization*), yaitu (1) membentuk suatu konsep tentang suatu nilai, (2) menyusun suatu sistem nilai-nilai;
- e) *Characterization by a value or value complex*, artinya mewujudkan nilai-nilai dalam pribadi sehingga merupakan watak seseorang, norma itu menjadi bagian dari pribadi.

Jadi, setelah mendapatkan pelajaran dari para pendidik, diharapkan anak didik memiliki kesadaran bahwa apa yang telah diajarkan oleh para pendidik tersebut adalah benar dan bisa dijadikan sebagai pedoman dalam menentukan sikap dan perbuatan sehari-hari.

### 3) Aspek gerak (*psychomotor skill*)

Prestasi belajar yang berbentuk aspek *psychomotor*, berupa prestasi belajar yang dapat dilihat secara langsung dalam kehidupan anak, karena aspek pendidikan *psychomotor* berupa ketrampilan atau skill nyata yang diperlihatkan oleh anak didik setelah mereka mengikuti pendidikan tertentu.

## 2. Pembelajaran Model *Scramble* dengan Media Visual

### a. Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Mulyani yang dikutip oleh Suprihatiningrum (2014: 142) bahwasanya model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang dipakai guru

dalam mengorganisasikan materi pelajaran, maupun kegiatan siswa dan dapat dijadikan petunjuk bagaimana guru mengajar di depan kelas.

Pendapat lain, yaitu Samatowa mengatakan bahwa pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran, dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja program multimedia, dan bantuan melalui program komputer (Suprihatiningrum, 2014: 143). Jadi, penggunaan model pembelajaran tertentu memungkinkan guru dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu pula dan bukan tujuan pembelajaran yang lain. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan rujukan pengajar untuk mengelola pembelajaran.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang di dalamnya menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam mentransfer pengetahuan maupun nilai-nilai kepada siswa.

*b. Pembelajaran model scramble*

Pembelajaran model *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok.

Menurut Shoimin (2014: 166), pembelajaran model *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. Pembelajaran model *scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

Dalam pembelajaran ini, perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Metode permainan ini diharapkan dapat memacu minat siswa dalam pelajaran membaca pemahaman bahasa.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model *scramble* adalah suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mempelajari materi dengan cara memecahkan permasalahan yang disajikan dalam bentuk kartu-kartu soal dan kartu jawaban yang terpisah dimana siswa secara berkelompok harus mencocokkannya sesuai apa yang telah mereka pelajari sebelumnya.

Adapun langkah-langkah pembelajaran model *scramble* menurut Shoimin (2014: 167) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1  
Langkah-langkah Pembelajaran Model *Scramble*

Sub kegiatan	Kegiatan
Persiapan	<p>Pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban, yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru menyiapkan kartu-kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi. Guru mengatur hal-hal yang mendukung proses belajar mengajar misalnya mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan siswa belajar dan sebagainya.</p>
Kegiatan inti	<p>Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru melakukan diskusi kelompok besar untuk menganalisis dan mendengar pertanggungjawaban dari setiap kelompok kecil atas hasil kerja yang telah disepakati dalam masing-masing kelompok kemudian membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.</p>
Tindak lanjut	<p>Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa. Contoh kegiatan tindak lanjut, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda.</li> <li>b) Kegiatan menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak memperlihatkan kelogisan.</li> <li>c) Kegiatan mengubah materi bacaan (memparafrase atau menyederhanakan bacaan).</li> <li>d) Mencari makna kosakata baru di dalam kamus dan mengaplikasikan dalam pemakaian kalimat.</li> <li>e) Membetulkan kesalahan-kesalahan tata bahasa yang mungkin ditemukan dalam teks wacana latihan.</li> </ol>

Terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki oleh pembelajaran model *scramble*. Hal ini dijelaskan Shoimin (2014: 168), yaitu sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota mempunyai tujuan yang sama. Mereka harus berbagi tugas dan tanggung jawab, dikenai evaluasi, dan berbagi kepemimpinan. Selain itu, setiap anggota kelompok membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama dan nantinya akan dimintai pertanggungjawaban secara individual tentang materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.
- 2) Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres atau tertekan.
- 3) Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- 4) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- 5) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Disamping memiliki kelebihan-kelebihan, pembelajaran model *scramble* juga memiliki banyak kekurangan. Hal ini dijelaskan Shoimin (2014: 169), yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.

- 2) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
  - 3) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru.
  - 4) Metode permainan ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan.
- c. Pembelajaran model *scramble* dengan media visual

Pembelajaran model *scramble* dengan media visual merupakan salah satu inovasi yang dapat dijadikan alternatif bagi para pendidik dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media visual, berupa layar proyektor atau media gambar 2D atau 3D yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, namun dalam mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi menggunakan *scramble*. Pembelajaran model *scramble* dengan media visual akan memperkaya teknik guru dalam menyampaikan materi ke siswa yang akan terlihat menarik dengan tampilan gambar hidup yang mencerminkan secara langsung apa yang ingin disampaikan guru, sehingga siswa dapat memahami materinya secara jelas.

### **3. Media Visual**

#### **a. Pengertian media**

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar. Atau dengan

kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Suparman yang dikutip oleh Fathurrohman dan Sutikno (2012: 65) yang mendefinisikan media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

b. Pengertian media visual

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad (2009: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, potografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Secara implisit, Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Arsyad (2009: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera,

video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Maka dari itu, media visual dapat diartikan sebagai komponen belajar siswa yang disajikan dengan tampilan atau grafis yang diperlihatkan dihadapan siswa. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu sendiri. Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 20) media visual adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar. Media ini sangat tepat untuk tujuan menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan. Media visual yang baik hendaknya mengembangkan daya imajinasi atau citra siswa. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pengajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwasanya media visual merupakan suatu media grafis kombinasi antara kata-kata dengan gambar yang ditampilkan dihadapan siswa yang mampu menumbuhkan daya imajinasi dan citra siswa untuk mempelajari suatu materi yang sedang diajarkan.



c. Macam-macam media visual

Menurut Arsyad (2009: 91) media visual dapat berupa antara lain:

- 1) Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda.
- 2) Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi materi.
- 3) Peta yang menunjukkan hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.
- 4) Grafik seperti tabel, grafik dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

d. Manfaat penggunaan media visual

Pada dasarnya, penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Dalam hal ini, Levie dan Lentz yang dikutip oleh Arsyad (2009: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, antara lain sebagai berikut:

1) Fungsi atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal

pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

Media gambar misalnya, yang diproyeksikan melalui *projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

## 2) Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

## 3) Fungsi kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

## 4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk

mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

#### **4. Pembelajaran Model *Scramble* dengan Media Visual**

Pembelajaran model *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang penerapannya mengajak siswa melatih pikiran dan wawasan mereka terhadap materi yang diajarkan melalui pemecahan masalah seperti pembagian soal dan jawaban secara terpisah. Namun, dalam prakteknya, pembelajaran model *scramble* tersebut hanya dominan pada bagian evaluasi belajar siswa saja, sehingga masih memerlukan media pembelajaran lainnya untuk melengkapi kekurangan dari model pembelajaran tersebut. Dalam hal ini adalah media visual. Media visual yang digunakan adalah media proyeksi dari *program power point* dari *windows* yang dijadikan media penunjang bagi guru untuk menjelaskan materi kepada siswa sehingga tidak terkesan monoton atau terus-menerus menggunakan metode ceramah seperti biasanya.

Pembelajaran model *scramble* dengan media visual akan membuat siswa antusias dalam mengikuti pelajaran setiap saat karena dalam penyampaian materinya, guru hanya menjelaskan gambar-gambar atau detail lainnya yang ditampilkan melalui LCD proyektor berukuran besar sehingga semua siswa dapat memperhatikan ilustrasinya secara langsung tanpa harus kesulitan dalam menggambarkan maksud dari materi yang sedang diajarkan.

Adapun tahapan dalam penerapan pembelajaran model *scramble* dengan media visual adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2  
Tahapan Penerapan Pembelajaran Model *Scramble* dengan Media Visual

No.	Aktivitas guru	Aktivitas siswa
1.	Guru mengajarkan materi dengan menggunakan media visual di kelas. Media visual yang digunakan adalah layar LCD proyektor yang dapat dilihat oleh semua siswa satu kelas dengan tampilan menggunakan <i>program microsoft office power point</i> .	Siswa memperhatikan materi yang disajikan dengan LCD proyektor oleh guru di depan kelas.
2.	Setelah guru menjelaskan materi melalui media tersebut, kemudian guru melakukan evaluasi dengan menerapkan model <i>scramble</i> . Dalam aktivitas tersebut, guru membentuk kelompok-kelompok belajar dimana tiap kelompok akan mendapatkan kartu soal dan jawaban dalam keadaan acak atau terpisah, sehingga mereka harus mencari pasangannya. Adapun konten kartu soal dan jawaban berkaitan dengan materi yang telah diajarkan.	Siswa membentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Siswa mencari pasangan antara soal dengan jawaban yang tepat dari kelompok satu ke kelompok lainnya hingga dapat. Di dalam kegiatan tersebut, siswa disamping harus memikirkan alternatif jawaban atas soal yang diterima, mereka harus berkeliling ke kelompok yang ada.
3.	Guru mengevaluasi hasil kegiatan siswa dalam mencari pasangan kartu jawaban dengan kartu soal yang telah mereka kumpulkan.	Siswa memperhatikan penjelasan guru atas jawaban mereka, dan mereka memperbaiki jawaban yang salah.

Untuk mengetahui perbedaan antara penerapan pembelajaran model *scramble* yang dikombinasikan dengan media visual dengan yang tidak menggunakan media visual, peneliti sajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2.3  
Perbandingan Pembelajaran Model *Scramble* dengan/tanpa Media Visual

No.	Pembelajaran model <i>scramble</i> dengan media visual	Pembelajaran model <i>scramble</i> tanpa media visual
1.	Guru menyampaikan materi dengan dibantu layar LCD proyektor.	Guru menyampaikan materi dengan metode konvensional.
2.	Siswa lebih berfokus pada indera penglihatan dan pendengaran	Siswa hanya berfokus pada indera pendengaran saja
3.	Guru harus mempersiapkan bahan ajar yang diolah sedemikian rupa dalam aplikasi <i>power point</i> .	Guru tidak harus mempersiapkan segala sesuatunya, karena bisa dilakukan dengan membaca atau menghafal materinya.
4.	Materi ajar yang ditampilkan dapat melibatkan aneka gambar menarik dan permainan warna latar yang memanjakan indera penglihatan.	Materi ajar tidak terlihat menarik karena siswa melihat bahan materi di buku dan yang tertulis di papan.
5.	Guru mengevaluasi pemahaman siswa atas materi yang telah diajarkan dengan cara membagikan kartu soal dan jawaban secara acak.	Guru mengevaluasi pemahaman siswa atas materi yang telah diajarkan dengan cara membagikan kartu soal dan jawaban secara acak.

## B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan terdiri dari hasil penelitian dari beberapa peneliti dalam karya ilmiahnya dengan pembahasan yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti saat ini. Adapun penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.4  
Penelitian yang Relevan

No.	Nama Peneliti	Judul	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Enny Apriliyanti (2017)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mamalia	Kuantitatif	<p>penerapan model pembelajaran <i>scramble</i> berkontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi animalia submateri mammalia.</p> <p>Perbedaan: Penelitian tersebut meneliti siswa SMA, dan pelajaran yang diteliti adalah Biologi, serta tidak menggunakan kombinasi media apapun.</p> <p>Persamaan: Kesamaan dalam penggunaan variabel penelitian, yaitu model pembelajaran <i>scramble</i> dan jenis penelitian yang sama-sama kuantitatif eksperimen.</p>
2.	Ni Nym. Widiyanti (2013)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Scramble</i> berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng	Kuantitatif	<p>hasil belajar IPA yang dicapai oleh kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran <i>scramble</i> berbantuan media video lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Konvensional.</p> <p>Perbedaan: Penelitian tersebut meneliti siswa SD, dan pelajaran yang diteliti adalah IPA, serta kombinasi media yang digunakan adalah media video.</p> <p>Persamaan: Kesamaan dalam penggunaan variabel penelitian, yaitu model pembelajaran <i>scramble</i> dan jenis penelitian yang sama-sama kuantitatif eksperimen.</p>
3.	Aresta Pratiwi (2016)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Scramble</i> dengan Menggunakan Alat Peraga dari Bahan Bekas terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Lubuklinggau	Kuantitatif	Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran <i>scramble</i> dengan menggunakan alat peraga dari bahan bekas terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X SMA Negeri 5 Lubuklinggau

		Tahun Ajaran 2015/2016		
Perbedaan:				
Penelitian tersebut meneliti siswa SMA, dan pelajaran yang diteliti adalah Biologi, serta kombinasi media yang digunakan adalah alat peraga dari bahan bekas.				
Persamaan:				
Kesamaan dalam penggunaan variabel penelitian, yaitu model pembelajaran <i>scramble</i> dan jenis penelitian yang sama-sama kuantitatif eksperimen.				

### C. Kerangka Berpikir

Aktivitas pembelajaran siswa di kelas dapat berjalan secara kondusif tergantung bagaimana guru menyajikan materinya di kelas sehingga siswa dapat menerimanya dengan baik. Banyak siswa masih mengalami kesulitan belajar disebabkan suasana kelas tidak mendukung, cara mengajar guru yang terkesan monoton dan tidak inovatif sehingga materi terasa kurang menarik untuk dipelajari. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran *scramble* dengan media visual.

Model pembelajaran *scramble* dalam penerapannya menggunakan kartu-kartu dimana tiap kartu-kartu tersebut berisikan pertanyaan dan jawaban yang terpisah dan diacak. Siswa harus mencari kecocokan antara pertanyaan dengan jawaban dari materi yang telah diajarkan untuk mengetahui pemahaman mereka. Model pembelajaran tersebut akan dipadukan dengan media visual dimana dalam hal penyampaian materi kepada siswa, guru menggunakan media proyektor untuk memvisualisasikan materi yang dirancang sebelumnya melalui program *Power Point*.

Dengan diterapkannya model pembelajaran yang dikombinasikan dengan media visual tersebut, aktivitas belajar siswa, khususnya dalam mempelajari suatu materi dari pelajaran Ekonomi tentunya dapat menjadi

lebih produktif dan menciptakan suasana belajar yang kondusif yang dapat memudahkan siswa untuk belajar lebih giat. Dengan begitu, kesulitan belajar siswa dapat berkurang seiring dengan penguasaan siswa terhadap materi yang disajikan dengan model pembelajaran tersebut.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berpijak pada pernyataan dasar yang telah dikemukakan kerangka berpikir di atas, maka dapat diangkat suatu kesimpulan sementara sebagai hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar Ekonomi siswa yang diberi pembelajaran model *scramble* dengan media visual dengan siswa yang diberi pembelajaran *scramble* tanpa media visual siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Kedungadem Bojonegoro tahun pelajaran 2018/2019.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu atau *quasy experiment* dimana dalam pemilihan subjek penelitian tidak secara acak. Sugiyono (2009: 72) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian eksperimen yang digunakan penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Dengan desain penelitian tersebut, peneliti akan memilih dua kelompok sampel (responden), yaitu kelompok sampel pertama yang akan diberikan implementasi model pembelajaran *scramble* dengan media visual dan kelompok sampel kedua yang akan diberikan implementasi model pembelajaran *scramble* tanpa media visual pada mata pelajaran Ekonomi. Sesuai dengan jenis penelitian ini, peneliti melakukan pembelajaran sebanyak dua kali pada masing-masing kelompok sampel dimana hasil yang diperoleh akan diobservasi untuk dibandingkan.

Apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Peneliti merancang skema penelitian yang akan dilaksanakan terhadap sampel penelitian yang disajikan pada tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1  
Skema Penelitian

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	T <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	T <sub>3</sub>
Kontrol	T <sub>2</sub>	X <sub>2</sub>	T <sub>4</sub>

Keterangan:

X<sub>1</sub> = penerapan model pembelajaran *scramble* dengan media visual

X<sub>2</sub> = penerapan model pembelajaran *scramble* tanpa media visual

T<sub>1</sub> = tes awal kelompok eksperimen (sebelum penerapan model)

T<sub>2</sub> = tes awal kelompok kontrol (sebelum penerapan model)

T<sub>3</sub> = tes akhir kelompok eksperimen (setelah penerapan model)

T<sub>4</sub> = tes akhir kelompok kontrol (setelah penerapan model)

b. Pelaksanaan

- 1) Sebelum melakukan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kontrol, peneliti mengadakan pretes (tes awal) terlebih dahulu.
- 2) Sebelum melakukan postes terhadap kelas kelompok eksperimen dan kontrol, peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan media visual pada kelompok

eksperimen dan model pembelajaran *scramble* tanpa media visual pada kelompok kontrol.

c. Evaluasi

Peneliti menganalisis data yang diperoleh dari hasil pembelajaran yang telah diterapkan terhadap siswa kelas XI yang menjadi sampel penelitian.

d. Laporan

Peneliti menyusun laporan dari hasil yang telah didapatkan sebelumnya.

## 2. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 3 Kedungadem Bojonegoro, khususnya pada siswa kelas XI tahun pelajaran 2018/2019.

b. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurun waktu delapan bulan, yaitu mulai dari bulan Desember sampai dengan bulan Juli dengan rincian antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.2  
Waktu Pelaksanaan Penelitian

No.	Tahap	Keterangan Kegiatan	Bulan								
			Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus
1.	Persiapan	Pengajuan proposal									
2.		Seminar proposal									

3.	Pelaksanaan	Pengujian instrumen										
4.		Penelitian di lapangan										
5.		Pengolahan data										
6.	Penyelesaian	Pengajuan bab terakhir										
7.		Persiapan ujian skripsi										

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa penelitian dimulai dari pembuatan proposal beserta perbaikannya pada bulan Desember 2018 hingga Januari 2019, kemudian dilanjutkan dengan tahapan pelaksanaan dimana peneliti melakukan pengujian instrumen yang telah dibuat sebelum pada akhirnya terjun langsung di tempat penelitian untuk melakukan praktek model pembelajaran *scramble* dengan media visual di kelas eksperimen dan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah pada kelas kontrol mulai bulan April 2019, dan yang berikutnya adalah pemrosesan data yang telah diperoleh untuk penyusunan bab keempat hingga selesai mulai pada bulan Mei hingga bulan Juni 2019. Pada akhir Juni hingga Juli merupakan tahapan penyelesaian dimana peneliti mengajukan bab terakhir dan persiapan menghadapi ujian pada bulan Agustus 2019.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2011: 80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 3 Kedungadem Bojonegoro yang berjumlah 105 anak yang terbagi menjadi 5 ruangan.

### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Dalam menentukan jumlah sampel, peneliti menggunakan salah satu teknik pengambilan sampel dengan cara *simple random sampling*. Dalam hal ini yang menjadi sampel cluster adalah kelas XI. Maka dari itu, untuk menentukan sampel penelitian dan sampel uji coba instrumen, peneliti memilihnya secara acak dari kelima ruang yang menjadi populasi.

Adapun sampel yang telah terpilih, antara lain kelas XI-IPS.1 yang berjumlah 19 siswa sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas XI-IPS.2 yang berjumlah 15 siswa sebagai kelas kontrol, dan kelas XII-IPA.1 yang berjumlah 27 siswa sebagai kelas ujicoba instrumen.

## **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan satu jenis metode saja, yaitu tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta

alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 193). Menurut Arikunto (2010: 266), tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi.

Tes digunakan untuk mengetahui implikasi dari tindakan yang telah dilakukan terhadap tingkat penguasaan konsep pada materi yang terpilih, yaitu kerjasama ekonomi internasional pada pelajaran Ekonomi kelas XI pada semester kedua tahun pelajaran 2018/2019. Tes dilakukan dua kali untuk masing-masing kelompok, yaitu tes yang dilakukan sebelum perlakuan disebut *pretest* dan tes yang dilakukan setelah perlakuan disebut *posttest*.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat bantu atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto 2012: 131). Adapun bentuk instrumen yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah tes.

Tes yang dilakukan peneliti adalah bentuk tes tertulis, yaitu tes objektif dengan pilihan ganda (*multiple choices*) dengan empat pilihan jawaban (a, b, c, dan d) yang berjumlah 20 soal dengan teknik penilaian, yaitu jika benar skornya 1 dan jika salah skornya 0. Sebelum diujikan terhadap responden, tes ini terlebih dahulu akan diujikan pada kelas yang tidak menjadi sampel penelitian (kelas uji coba), untuk mengetahui tingkat kesukaran, daya pembeda, dan reliabilitas.

## E. Uji Instrumen

Uji instrumen merupakan uji perangkat penelitian yang dilakukan untuk mengetahui layak dan tidaknya instrumen yang telah dibuat sebelum akhirnya diujikan kepada responden utama penelitian ini. Uji instrumen tersebut terdiri atas beberapa macam, antara lain:

### 1. Uji validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2011: 121). Jenis validitas yang diambil peneliti adalah validitas isi.

Pada jenis validitas tersebut, peneliti melibatkan pendapat dari para ahli (*expert judgement*) untuk mengevaluasi instrumen yang peneliti persiapkan sebelum terjun ke lapangan untuk melakukan pengumpulan data secara langsung. Adapun para ahli yang dimaksud adalah tiga orang validator, antara lain dua orang guru dari SMA Muhammadiyah 3 Kedungadem Bojonegoro dan satu dosen pendidikan FPIPS IKIP PGRI Bojonegoro.

Sementara itu, hal-hal yang dikonsultasikan kepada para ahli adalah kisi-kisi soal, perangkat pembelajaran mencakup RPP, silabus, materi, lembar soal tes awal dan akhir. Setelah validasi isi dinyatakan valid oleh ketiga validator tersebut, maka selanjutnya dilakukan uji coba instrumen terhadap kelas uji coba instrumen.

## 2. Uji Tingkat Kesukaran (TK)

Tingkat kesukaran bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen butir soal tingkatannya mudah, sedang, atau sukar. Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan pada soal tes yang digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran. Dalam menguji tingkat kesukaran soal pilihan ganda menggunakan rumus yang dibantu dengan *program Excel* sebagai berikut:

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

Keterangan:

$P$  : indeks kesukaran

$B$  : banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul

$Js$  : jumlah seluruh siswa peserta tes (Arikunto, 2009: 208)

Tabel 3.3  
Kriteria Taraf Kesukaran

Nilai	Kriteria
$P = 1,00$ sampai $0,30$	Soal sukar
$P = 0,30$ sampai $0,70$	Soal sedang
$P = 0,70$ sampai $1,00$	Soal mudah

Kriteria soal yang akan dipakai dengan tingkat kesukaran sedang.

## 3. Uji Daya Pembeda (DP)

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah (Arikunto, 2009: 211). Daya pembeda butir soal tes dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$D = \frac{B^A}{J_A} - \frac{B^B}{J_B} \text{ (Arikunto, 2009: 213)}$$



Keterangan :

$D$  : indeks daya pembeda

$J$  : jumlah peserta tes

$J_A$  : banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  : banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  : banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$B_B$  : banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Tabel 3.4  
Klasifikasi Indeks Daya Pembeda

Nilai	Kriteria
$D = 0,00 - 0,19$	Jelek
$D = 0,20 - 0,39$	Cukup
$D = 0,40 - 0,69$	Baik
$D = 0,70 - 1,00$	Baik sekali
$D = \text{negatif}$	Tidak baik, harus dibuang

Kriteria soal yang akan dipakai adalah soal-soal yang mendapatkan kriteria baik, dan baik sekali. Sementara itu, soal yang mendapatkan kriteria jelek dan tidak baik, akan dibuang atau tidak digunakan lagi.

#### 4. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah suatu ukuran tingkat keajegan, tingkat kehandalan, atau tingkat 'kedapatdipercayaan' suatu instrumen (Arifin, 2008: 117). Untuk menghitung tingkat reliabilitasnya, peneliti menggunakan rumus Kuder-Richardson dengan KR-20, yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas tes secara keseluruhan

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item yang benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item yang salah ( $q = 1 - p$ )

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$n$  = banyaknya item

$S$  = standar variasi dari tes

Hasil  $r_{11}$  kemudian dibandingkan dengan nilai  $r_{\text{tabel}}$  pada tingkat signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) untuk membuat kesimpulan. Jika nilai dari  $r_{11} < r_{\text{tabel}}$  atau  $r_{11} = \text{negatif}$ , maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Sebaliknya, jika nilai dari  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ , maka instrumen dinyatakan reliabel dan bisa digunakan untuk keperluan pengumpulan data dalam penelitian tersebut.

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis merupakan tahapan yang dilakukan setelah mendapatkan data dari kedua sampel penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kontrol sebelum pada akhirnya dilanjutkan dengan membuktikan hipotesis. Uji prasyarat tersebut mencakup, antara lain:

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode

*Liliefors* menggunakan prosedur sebagai berikut:

## 1) Hipotesis

$H_0$  : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

## 2) Tingkat signifikansi

$$\alpha = 0,05$$

## 3) Statistik uji

$$L = \text{Maks}|F((z_i)-S(z_i))|$$

Dengan:

$$F(z_i) = P(Z \leq z_i)$$

$$Z \sim N(0,1)$$

$$z_i = \text{skor standart untuk } X_i \text{ atau } z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

$S$  = standart deviasi

$S(z_i)$  = proporsi banyaknya  $Z \leq z_i$  terhadap banyaknya  $z_i$

## 4) Daerah kritik

$$DK = \{L | L > L_{\alpha;n}\}$$

## 5) Keputusan uji

$H_0$  ditolak jika  $L_{obs} \in DK$  atau diterima jika  $L_{obs} \notin DK$

## b. Uji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki tingkat varians data yang sama atau tidak. Untuk menguji kesamaan dua varians data dari kedua kelompok rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

## 1) Hipotesis

$$H_0 = \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (Variansi data homogen)}$$

$$H_1 = \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (Variansi data tidak homogen)}$$

## 2) Taraf Signifikansi

$$\alpha = 0,05$$

## 3) Statistik Uji

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Dimana:

$$S_1^2 = \text{variansi kelompok 1}$$

$$S_2^2 = \text{variansi kelompok 2}$$

## 4) Daerah Kritik

$$DK = \{F | F > F_{tabel}\}$$

## 5) Keputusan uji

$H_0$  ditolak jika  $F_{hitung} \in DK$  atau  $H_0$  diterima jika  $F_{hitung} \notin DK$ .

## c. Uji keseimbangan

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol seimbang. Data yang digunakan adalah nilai awal (*pretest*) dari kedua kelas sampel tersebut. Untuk menguji keseimbangan sampel penelitian dengan menggunakan uji *t* sebagai berikut:

## 1) Hipotesis

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ (Kedua kelompok dalam kondisi seimbang)}$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2 \text{ (Kedua kelompok dalam kondisi tidak seimbang)}$$

2) Tingkat signifikansi

$$\alpha = 0,05$$

3) Statistik uji

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan:

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

4) Daerah kritik

$$DK = \{t \mid t < -t_{\frac{\alpha}{2}; n_1 + n_2 - 2} \text{ atau } t > t_{\frac{\alpha}{2}; n_1 + n_2 - 2}\}$$

5) Keputusan uji

$H_0$  ditolak jika  $t_{obs} \in DK$  atau diterima jika  $t_{obs} \notin DK$

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan langkah terakhir setelah penghitungan pada uji prasyarat analisis. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan analisis komparatif dua sampel tidak berkorelasi (*t-test*) dengan rumus *polled varians*:

a. Hipotesis

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  (tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar Ekonomi siswa yang diberi pembelajaran model *scramble* dengan media visual dengan siswa yang diberi pembelajaran *scramble* tanpa media visual siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Kedungadem Bojonegoro tahun pelajaran 2018/2019)

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  (terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar Ekonomi siswa yang diberi pembelajaran model *scramble* dengan media visual dengan siswa yang diberi pembelajaran *scramble* tanpa media visual siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Kedungadem Bojonegoro tahun pelajaran 2018/2019)

b. Tingkat signifikansi

$$\alpha = 0,05$$

c. Statistik uji

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

dimana:

$$\bar{X}_1 = \text{rata-rata sampel 1} \quad n_1 = \text{sampel 1}$$

$$\bar{X}_2 = \text{rata-rata sampel 2} \quad n_2 = \text{sampel 2}$$

$$s_1^2 = \text{variansi sampel 1}$$

$$s_2^2 = \text{variansi sampel 2 (Sugiyono, 2011: 138)}$$

d. Daerah kritik

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

e. Keputusan uji

Jika harga  $t_{hit} \leq t_{tab}$ , maka  $H_0$  diterima

Jika harga  $t_{hit} > t_{tab}$ , maka  $H_0$  ditolak