

Pengaruh Model *Scramble* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Tematik

Emirenciana Muti¹⁾, Prihatin Sulistyowati²⁾, Dwi Agus Setiawan³⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kanjuruhan Malang

e-mail: emirencianamuti@gmail.ac.id.

Abstract: Learning in the classroom has not been implemented optimally because the teacher has not applied many innovative learning models and interesting learning media so that students do not understand the material and are passive when learning. This study aims to determine the effect of *scramble* learning model assisted by audio visual media on students' creative thinking skills in class IV thematic learning at SDN Kebonsari 2 Malang. This study uses a quantitative approach with the design of The None equivalent Group Design. Test instruments using validity, reliability. Analysis prerequisite test using normality, homogeneity test. Sampling uses a saturated sampling system. Students' creative thinking skills are obtained from observation, questionnaires and tests. Hypothesis test results obtained tcount (6,940) > ttabel (0,396), it was concluded that there was an influence of scramble learning model assisted by audio visual media on students' creative thinking skills in class IV thematic learning at SDN Kebonsari 2 Malang.

Keywords: *Scramble*, Audio visual, Creative thinking, thematic learning

Abstrak: Pembelajaran di kelas belum terlaksana secara optimal karena guru belum banyak menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa kurang memahami materi dan bersikap pasif saat pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* Berbantuan Media audio visual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Kebonsari 2 Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *The None equivalent Group Design*. Uji instrumen menggunakan uji validitas, reliabilitas. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas, homogenitas. Pengambilan sampel menggunakan sistem *sampling jenuh*. Kemampuan berpikir kreatif siswa didapat dari observasi, angket dan tes. Hasil uji hipotesis diperoleh thitung(6,940) > ttabel(0,396) maka disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Kebonsari 2 Malang.

Kata Kunci: *Scramble*, Audio visual, Berpikir kreatif, Pembelajaran tematik

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah satu-satunya aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang bermutu menjadi sarana untuk menjunjung tinggi martabat bangsa dan negara dimata dunia. Menurut Munib (2004:34) mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat yang sesuai dengan cita-cita pendidikan. Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Indonesia harus

menyelenggarakan sebuah sistem pendidikan yang berkualitas, efektif, dan menyeluruh guna mencapai tujuan pendidikan nasional.

Shoimin (2014:21) menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan paradigma baru oleh guru dalam proses pembelajaran dari yang semula pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran inovatif dan berpusat pada siswa. Perubahan tersebut dimulai dari segi metode pembelajaran, media pembelajaran, model pembelajaran, dan kurikulum. Khusus sekolah dasar di kota pembelajaran dilaksanakan secara tematik. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Trianto,2011:147). Alasan peneliti menggunakan pembelajaran tematik *integrated* karena proses pembelajaran ditekankan pada pembentukan keterampilan berpikir siswa, proses belajar siswa beranjak dari hal-hal yang kongkrit, mendorong siswa untuk bekerja secara kelompok sehingga memberikan pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan berbagai pengetahuan yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi di kelas 4 SDN Kebonsari 2 Kota Malang pembelajaran di kelas belum terlaksana secara optimal karena guru belum banyak menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang menarik sehingga ada siswa yang mengobrol saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, ada beberapa siswa yang duduk di bawah meja, kurangnya kerja sama saat pembelajaran berlangsung antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa, dan siswa cenderung bersikap pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan siswa kurang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif merupakan kecakapan menggunakan akal untuk menghasilkan ide, menciptakan sesuatu yang baru, bernilai baik bersifat abstrak, nyata berupa ide atau gagasan, mencari makna dan penyelesaian masalah secara inovatif. Kreativitas aspek kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan dan digunakan dalam pengajuan atau pemecahan masalah. Hal ini diperkuat dengan teori dalam jurnal Susanto (2017:24) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam ciri-ciri yang berhubungan dengan kognitif, proses berpikir, maupun dengan ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu berbeda

dengan apa yang telah ada sebelumnya. Alasan peneliti memilih kemampuan berpikir kreatif yaitu agar siswa aktif selama proses pembelajaran dan siswa mampu mengajukan pertanyaan atau gagasan yang beragam selama pembelajaran. Indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal dan berpikir terperinci, (Azhari (2013:9). Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran pembelajaran *scramble*.

Model pembelajaran *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam model pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompoknya agar dapat berpikir kreatif sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian masalah, (Shoimin, 2014:166). Alasan peneliti menggunakan model pembelajaran *scramble* karena menerapkan belajar sambil bermain untuk merangsang siswa berpikir kreatif, mendorong siswa yang pasif menjadi aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2014:167) bahwa model pembelajaran *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata yang dirancang untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain menerapkan model pembelajaran *scramble* juga dapat menggunakan media audio visual untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Menurut Asyhar (2012:77) mengatakan bahwa Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Alasan peneliti menggunakan media audio visual yaitu untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi siswa serta merangsang siswa untuk berpikir kreatif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada Pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik?

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Bentuk *quasi experiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kebonsari II Malang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA yang berjumlah 25 siswa dan kelas IVB yang berjumlah 25 siswa dan dipilih menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa selama proses pembelajaran dan selama diskusi, lembar angket untuk mengetahui keterlaksanaan selama proses pembelajaran dan lembar tes untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Untuk melihat kualitas soal tes maka akan dilakukan uji validitas, reliabilitas dan tingkat kesukaran soal. validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen (Arikunto, 2013:315). mengetahui validitas alat ukur (soal) dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*, dengan rumus berikut ini:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \cdot \sqrt{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2}}$$

(Arikunto, 2013:318)

Pengujian uji Validitas menggunakan SPSS 16.0. Kriterianya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

Reliabilitas adalah instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Perhitungan reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* yaitu:

$$R_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{M(n-M)}{nS^2t} \right)$$

(Arikunto, 2015:186)

Pengujian uji reliabilitas menggunakan SPSS 16.0.

Untuk melihat kualitas soal, peneliti melakukan uji tingkat kesukaran. Rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

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

(Arikunto, 2012:223)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Ketiga uji ini menggunakan bantuan *SPSS 16.0 For Windows*. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan rumus (*Kolmogorov-smirnov*), uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data bervariasi homogen atau tidak dengan menggunakan rumus uji T dan uji hipotesis menggunakan rumus *t-test* dengan menguji perbedaan rata-rata nilai *post test* dari kedua kelompok. Jika diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima (Sugiyono, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada pelaksanaannya peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual dan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan secara konvensional. Kelas VA sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 25 siswa dan kelas VB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa.

Data kemampuan berpikir kreatif didapat dengan cara observasi, angket selama pembelajaran berlangsung melalui penerapan model pembelajaran *scramble*. Selain itu data kemampuan berpikir kreatif didapat juga dengan cara memberikan *pre test* dan *post test* pada siswa. *Pre test* dilakukan sebelum siswa diberi pembelajaran sedangkan *post test* dilakukan sesudah siswa diberi pembelajaran.

Analisis instrumen tes hasil belajar ada tiga yaitu uji validitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya suatu data, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sama tidaknya data yang digunakan, dan uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Analisis hasil uji instrumen yaitu hasil uji validitas menunjukkan 10 butir soal semuanya valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai reliabilitas (*Cronbach's Alpha*) sebesar, 0,593 karena $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen soal tersebut reliabel. Sedangkan pada hasil uji tingkat kesukaran soal terdapat 4 soal

dikategorikan mudah, dan 4 soal dikategorikan sedang dan 2 soal dikategorikan sulit. Pada Teknik analisis data, hasil uji normalitas pada soal *pretest* kelas kontrol 0,095 dan kelas eksperimen 0,086. Hal tersebut menunjukkan nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, hasil uji normalitas *posttest* kelas kontrol 0,172 dan kelas eksperimen 0,159. Hal tersebut menunjukkan nilai signifikan > 0.05 , maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas soal *pretest* menunjukkan nilai signifikansi 0,178, sehingga lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varian *pretest* adalah sama atau homogen, dan pada soal *posttest* menunjukkan nilai signifikansi 0,454, sehingga lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varian *posttest* adalah sama atau homogen. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai thitung $>$ ttabel ($6,940 > 0,396$) menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Kebonsari 2 Malang.

Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol yaitu *pre test* nilai rata-ratanya adalah 62,24 sedangkan hasil *pre test* kelas eksperimen diketahui nilai rata-ratanya adalah 69,92. Kemudian hasil *post test* kelas kontrol diketahui nilai rata-ratanya adalah 80,8, sedangkan hasil *post test* kelas eksperimen diketahui rata-ratanya adalah 87,48. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen sebesar 87,48, lebih besar dari rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada kelas kontrol sebesar 80,8. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol.

Hasil observasi menunjukkan perolehan nilai 77-95 yang artinya dalam kategori sangat baik dan baik. Berdasarkan hasil observasi tersebut terdapat 18 siswa mendapat nilai 90-95 artinya dalam kategori sangat baik dan 7 siswa mendapat nilai 77-86 artinya dalam kategori baik. Hasil angket model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual menunjukkan jawaban kurang baik (1) berjumlah 0, jawaban cukup (2) berjumlah 2, jawaban baik (3) berjumlah 87 dan sangat baik (4) berjumlah 28, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual sudah baik dan siswa juga sangat antusias dan tertarik pada media audio visual yang digunakan guru sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran, hasil angket kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan jawaban kurang

baik (1) berjumlah 1, jawaban cukup (2) berjumlah 10, jawaban baik (3) berjumlah 24 dan jawaban sangat baik (4) berjumlah 20, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran sudah termasuk kategori baik dan sangat baik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis angket variabel bebas (Model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual) dapat diketahui bahwa kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual sudah baik dan siswa juga sangat antusias dan tertarik pada media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan besarnya pengaruh variabel terikat (berpikir kreatif siswa) diperoleh dari hasil observasi terdapat 18 siswa mendapat nilai 90-95 artinya dalam kategori sangat baik dan 7 siswa mendapat nilai 77-86 artinya dalam kategori baik dengan nilai rata-rata sebesar 89,4, berdasarkan hasil angket, berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran sudah termasuk kategori baik dan sangat baik dan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,940 > 0,396$). Hipotesis ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) berdasarkan hasil observasi, angket dan tes maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan antara variabel bebas (model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual terhadap variabel terikat (berpikir kreatif siswa).

Hasil penelitian ini didukung oleh Suryanta, dkk (2014) yang berjudul pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Yos Sudarso Dempasar, terlihat dari hasil uji hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} = 3,18$ dan dalam taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 82 diperoleh $t_{tabel} = 2,00$ yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,18 > 2,00$) Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V.

Model pembelajaran *scramble* adalah sebuah model yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok, (Shoimin 2014). Pembelajaran dengan model ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompoknya dengan menyusun huruf-huruf yang sudah diacak sedemikian rupa menjadi suatu kata yang baku sehingga siswa lebih mudah mencari penyelesaian masalah dan mampu berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif juga akan

timbul apabila siswa dilatih dan dibiasakan untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan dan pemecahan masalah, (Rahayu dkk, 2016:47).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai thitung > ttabel ($6,940 > 0,396$) dan diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan perolehan nilai rata-rata sebesar 89,4, hasil angket model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual menunjukkan bahwa kemampuan guru maupun siswa sudah termasuk kategori baik dan sangat baik, hasil angket berpikir kreatif siswa juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran sudah termasuk kategori baik dan sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran tematik kelas 4 SDN Kebonsari 2 Malang.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. 2012. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2013. *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2015. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Asyhar. 2012. *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhari. 2013. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematik Siswa melalui pendekatan konstruktivisme. *FIP Universitas Sriwijaya*.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Reuplik Indonesia.
- Munib, 2004. *Pengantar ilmu pendidikan*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Rahayu, dkk. 2016. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar mata pelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial pada siswa kelas IV SDN Jatisari 02 Jember. *JPGSD*.

Shoimin. 2014. *Model pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Russ media

Suryanta, dkk. 2014. Pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Yos Sudarso Dempasar. *Jurnal mimbar PGSD universitas pendidikan ganesa* .2(1).

Susanto. 2017. Pendidikan IPS: Upaya mengembangkan Kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal FIP, Menjadi Guru Pembelajar*.

Trianto. 2011. *Desain pengembangan pembelajaran tematik anak usia dini TK/RA dan anak usia kelas awal SD/ MI*. Jakarta: Kencana.