



PENGARUH METODE *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH DASAR NEGERI 007 TEMBILAHAN HILIR KECAMATAN TEMBILAHAN KABUPATEN INDRAGIRI HILIR

Yenni Oktavia¹

¹Mahasiswi Prodi PAI STAI Auliurasyidin Tembilahan, Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan metode *scramble* dengan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir. Manfaat penelitian ini adalah Sebagai bahan informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan metode mengajar guru dengan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran dan Siswa kelas IV, V, dan VI di Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *scramble*. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dan dokumentasi, teknik analisa data dengan rumus uji t.

Hasil penelitian pada taraf signifikansi 5% t, $-t_{tabel} \leq t_{hitung}$, atau $-1,994 \leq -60,64$. Dengan kesimpulan terdapat pengaruh penggunaan metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV, V, VI di Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir.

Kata Kunci: Metode *scramble*, Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Menurut Zuhairini tujuan Pendidikan agama Islam di lembaga-lembaga pendidikan formal di Indonesia ini dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu tujuan umum dan khusus.¹

Pertama, tujuan umum pendidikan agama ialah membimbing anak agar mereka menjadi orang Muslim sejati, beriman, teguh, beramal saleh, dan berakhlak mulia serta berguna bagi

masyarakat, agama, dan negara. Tujuan pendidikan agama tersebut merupakan tujuan yang hendak dicapai oleh setiap orang yang melaksanakan pendidikan agama. Karena dalam mendidik agama yang perlu ditanamkan terlebih dahulu ialah keimanan yang teguh, sebab dengan adanya keimanan yang teguh, maka akan menghasilkan ketaatan menjalankan kewajiban agama.

Kedua, tujuan khusus pendidikan agama ialah tujuan pendidikan agama pada setiap tahap atau tingkat yang dilalui seperti tujuan pendidikan agama disekolah dasar berbeda dengan tujuan pendidikan agama untuk sekolah

¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), Cet ke-1, h.280-281

menengah dan berbeda untuk perguruan tinggi. Adapun tujuan pendidikan agama Islam untuk tingkat sekolah dasar, yaitu : (1) Penanaman rasa agama kepada peserta didik. (2) Menanam perasaan cinta kepada Allah dan Rasul-Nya. (3) Memperkenalkan ajaran Islam yang bersifat global, seperti rukun Islam, dan Rukun Iman. (4) membiasakan anak-anak berakhlak mulia, dan melatih anak-anak untuk mempraktikkan ibadah yang bersifat praktis, seperti shalat, dan puasa. (5) Membiasakan contoh teladan yang baik.

Berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar (SD), telah dilakukan pemerintah dengan tujuan untuk menyiapkan masa depan sumberdaya manusia yang berkualitas. Guru sebagai ujung tombak dalam rangka peningkatan mutu pendidikan perlu menyesuaikan diri seiring dengan tuntutan masyarakat dan paradigma pendidikan masa kini. Sebagai praktisi di kelas guru sangat dituntut untuk menjalankan perannya antara lain sebagai motivator, edukator, fasilitator, dan administrator.

Implementasi proses pembelajaran di kelas perlu diterapkan metode pembelajaran yang membuat siswa aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, dan menarik dapat tercapai. Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga tergantung pada strategi dan metode pembelajaran yang tepat, dan hasil belajar siswa tidak hanya tergantung pada sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum maupun metode, akan tetapi guru mempunyai posisi yang strategis dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam penggunaan metode

yang tepat, dan mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Ragam metode dapat memberi keleluasaan kepada guru untuk menggunakan metode-metode mengajar. Hal ini penting, karena suatu metode mengajar dapat digunakan untuk merangsang, terutama untuk menarik minat terhadap pelajaran yang disampaikan.

Dalam proses interaksi edukatif kedudukan metode mengajar sangat penting, karena pengertian metode tidaklah hanya sekedar suatu cara, akan tetapi merupakan teknik di dalam proses penyampaian materi pengajaran. Di dalam sebuah istilah metode mengajar terkandung dua pengertian yang bila disatukan menjadi satu pengertian kegiatan yang menunjang pencapaian tujuan-tujuan pengajaran. Bila dirinci antara metode dan mengajar, terdapat satu hubungan yang kuat yang tidak dapat dipisah. Metode mengajar berfungsi pula sebagai alat yang tetap untuk menambah partisipasi peserta didik dan menanamkan kepemimpinan dengan usaha menciptakan situasi mengajar dan belajar yang tepat dan berguna.²

Metode *scramble* berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling

²Zainal Arsil, *Micro Teaching*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2012), Cet ke-4 h.5

membantu teman sekelompok untuk dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah mencari penyelesaian soal.

Metode permainan ini diharapkan dapat memacu hasil belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Menurut Suyatno model pembelajaran kooperatif tipe scramble adalah, salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Tahapannya adalah sebagai berikut:³

- a. Guru membuat soal sesuai dengan materi yang akan disajikan kepada siswa.
- b. Guru membuat pilihan jawaban yang susunannya diacak sesuai jawaban soal-soal pada kartu soal.
- c. Guru menyajikan materi ajar kepada siswa.
- d. Guru membagikan kartu soal dan membagikan kartu jawaban sebagai pilihan jawaban soal-soal pada kartu soal.
- e. Siswa berkelompok dan saling membantu mengerjakan soal-soal yang ada pada kartu soal.
- f. Siswa mencari jawaban yang cocok untuk setiap soal yang mereka kerjakan dan memasangkannya pada kartu soal.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi yang telah ditentukan. Model pembelajaran

kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan masyarakat, sehingga bekerja sama-sama di antara sesama anggota kelompok dan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar.⁴

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dapat memotivasi belajar siswa dimana kekurangan yang mungkin terjadi dapat diminimalisir. Pembelajaran kooperatif dengan metode *scramble* mempunyai kelebihan. Kelebihannya tipe ini antara lain: (a) memudahkan siswa untuk menemukan jawaban; (b) mendorong siswa untuk mengerjakan soal tersebut karena jawaban sudah tersedia; (c) semua siswa terlibat; (d) kegiatan tersebut dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.⁵

2. Pengertian Metode *Scramble*

Proses belajar mengajar merupakan interaksi antara guru dengan peserta didik dalam suatu pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan. Berbagai pendekatan yang dipergunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang bersifat prosedural. “Segala sesuatu ada jalannya, dan jalan yang ke surga ialah ilmu (Ilmu Agama)” (HR. Ad Dailami).¹

Secara umum metode pembelajaran di definisikan sebagai cara yang

⁴Etin, Solihatin, *COOPERATIVE LEARNING Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), cet ke-3 h. 5

⁵M. Hanafi, *Pembelajaran SKI di MI*, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2010), h. 46-47.

¹Moh. Rafa'i, *300 hadits Bekal Da'wah dan Pembinaan Probadi Muslim* (Semarang: Wicaksana, 1980), h. 45-46

³<http://yusiriza.wordpress.com/2011/07/20/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-scramble/>, diakses tanggal 12 Februari 2015.

digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu metode juga dapat di artikan sebagai suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pembelajaran berakhir.

Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satupun metode mengajar. Banyak metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran Agama Islam, yang hampir tidak berbeda jauh dengan metode-metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran lainnya. Banyak atau beragamnya metode dalam pembelajaran agama ini karena akan sangat tergantung pada kekhususan-kekhususan yang ada pada masing-masing bahan/materi pelajaran, baik sifat maupun tujuan, maka diperlukan metode-metode yang berlainan. Selain itu, perbedaan latar belakang individual anak, baik latar belakang kehidupan, tingkat usianya maupun tingkat kemampuan berpikirnya, perbedaan situasi dan kondisi dimana pendidikan berlangsung, dan perbedaan pribadi dan kemampuan dari para pendidik masing-masing juga dapat menjadi faktor penyebab banyaknya metode yang digunakan.²

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus terpaku dengan

menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode bervariasi agar jalannya pengajaran tidak membosankan, tetapi menarik perhatian anak didik. Namun penggunaan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan pembelajaran bila penggunaannya tidak tepat dan sesuai dengan situasi yang mendukung dan dengan kondisi psikologi anak didik. Oleh karena itu penulis, menjelaskan salah satu metode yang dapat di gunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu Metode *Scramble*.

Metode *Scramble* merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada. Menurut Suyatno, *Scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu.

Metode *Scramble* merupakan metode menyajikan materi ajar melalui pengajuan pertanyaan atau pernyataan yang kurang lengkap sehingga pada peserta didik diserukan untuk melengkapi pernyataan maupun menjawab pertanyaan yang telah tersedia.³

Metode *Scramble* terdiri dari beberapa macam bentuk yaitu :

a. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna misalnya

²Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), Cet ke-1, h. 281

³Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2004), cet. 3, h. 185

: *Nahdima*= Madinah *kahkme* = mekkah

- b. *Scramble* kalimat : yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar.
- c. *Scramble* wacana: yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis, bermakna.

Melalui pembelajaran kooperatif metode *scramble*, siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Scramble*

Metode ini membutuhkan media dengan pertanyaan dan jawaban yang ditulis pada sebuah kertas. Pertanyaan yang dibuat disesuaikan dengan bahan ajar yang harus dikuasai peserta didik. Jawaban atas pertanyaan diberikan pada lembar yang sama dengan mengacak hurufnya.⁴

Adapun langkah-langkah penggunaan metode ini ialah :

- Guru dapat menyajikan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- Guru mempersiapkan pertanyaan yang bersifat melengkapi dari suatu pernyataan.
- Guru membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi.

- Guru memberikan contoh cara mengerjakan pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- Kemudian membagikan lembar kerja yang akan di kerjakan peserta didik.
- Guru mengoreksi secara bersama-sama dengan siswa hasil lembar kerja.
- Pengambilan kesimpulan.
- Penutup.⁵

Contoh 1 : Susunlah huruf-huruf pada kolom sehingga merupakan kata kunci (jawaban) dari pertanyaan kolom A.⁶

4. Penerapan Metode *Scramble* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.⁷

Ahmad Tafsir mendefinisikan Pendidikan Islam sebagai bimbingan yang diberikan oleh seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam.⁸ Dengan penggunaan metode *Scramble* pendidik

⁵*loc.cit.* Istarani, h. 185

⁶Hamzah, Dkk, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), h.93

⁷Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012) h,11

⁸Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h.45

⁴Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.209

dapat meningkatkan daya pemikiran siswa. Metode ini bisa mendorong siswa untuk berfikir secara aktif dengan materi (kata acak) yang ada.

Siswa dianjurkan untuk menjawab pertanyaan yang kata-katanya diacak. Permainan ini sangat baik untuk mengembangkan daya pikir tinggi siswa. Dengan cara seperti ini pembelajaran yang berupa sejarah yang tua di dalam Pendidikan Agama Islam terasa lebih segar dan dekat dengan peserta didik.⁹

Di bawah ini dicontohkan penggunaan metode *Scramble* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

- a. Guru membuat pertanyaan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Membuat jawaban yang hurufnya diacak.

Adapun kelebihan penggunaan metode *scramble* antara lain :

- a. Siswa akan sangat terbantu dalam mencari jawaban.
- b. Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut.
- c. Semua siswa dapat terlibat aktif.
- d. Kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya sesama siswa.
- e. Adanya pembelajaran sikap disiplin.

Sedangkan kekurangan dari metode *scramble* diantaranya :

- a. Dengan materi yang telah disiapkan, membuat siswa kurang berfikir kritis.

- b. Besar kemungkinan siswa mencontek jawaban teman sejawatnya.
- c. Meniadakan sikap kreatif siswa.
- d. Siswa tinggal menerima bahan mentah.¹⁰

Tujuan metode *Scramble* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Membina penguasaan *vocabulary* untuk bidang bahasa Inggris.¹¹ Sedangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mempermudah para siswa untuk menghafal kata-kata yang sulit atau catatan yang penting. Seperti mengingat nama tokoh-tokoh atau tempat-tempat bersejarah.
- b. *Scramble* merupakan salah satu dari permainan bahasa. Yang bertujuan untuk membangkitkan kembali kesegaran belajar siswa yang mulai melesu. Dan sikap kompetitif yang ada dalam permainan, dapat mendorong siswa berlomba-lomba maju yang tidak kalah menarik dari permainan ini adalah materi yang dikomunikasikan lewat permainan bahasa biasanya berkesan sehingga sukar dilupakan.
- c. Permainan *scramble* bertujuan untuk mengembangkan daya pikir tinggi peserta didik dengan materi (kata acak) yang ada. Sehingga fakta-fakta sejarah yang terdapat dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam lebih terasa

⁹Hanafi, M, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama Islam RI, 2009), h.207

¹⁰Imas Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Kata Pena, 2015), cet.2, h. 100

¹¹Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa* (Yogyakarta: PT. Intan Pariwara, 1988), h.75

segar dan dekat dengan peserta didik.¹²

5. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Fatih Arifah dalam bukunya *Evaluasi Pembelajaran*, Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹³

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif tetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Akan yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.¹⁴

Ada beberapa macam pembagian hasil belajar, yaitu :

- a. Keterampilan dan kebiasaan
- b. Pengetahuan dan pengertian
- c. Sikap dan cita-cita

Masing-masing jenis hasil belajar tersebut dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Meski

demikian, dalam sistem pendidikan Indonesia, rumusan hasil belajar siswa berkiblat pada klasifikasi yang terbagi dari tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah Kognitif, adalah hal-hal yang terkait dengan intelektual seseorang, misalnya adalah menghafal, memberikan definisi, mengerjakan soal, mengarang, dan sebagainya. Secara umum, proses kognitif terbagi dalam enam kategori, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*understand*), aplikasi (*apply*), analisis (*analyze*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluate*).
- b. Ranah Afektif adalah hal-hal yang terkait dengan sikap seseorang.
- c. Ranah Psikomotor adalah ranah yang terkait dengan gerakan. Menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Fatih Arifah dalam bukunya *Evaluasi Pembelajaran*, bahwa hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skills*) dan kemampuan bertindak individu.¹⁵

6. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. *Pertama*, Siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa

¹²*Ibid.*, h. 207

¹³Fatih Arifah dan Yustisianisa, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Mentari Pustaka, 2012), h. 65

¹⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), Cet ke-1, h.5

¹⁵*op.cit*, Fatih Arifah, h.66-76

baik jasmani maupun rohani. *Kedua*, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, dan keluarga.¹⁶

Pendapat yang senada di kemukakan oleh Muhibbin Syah, belajar adalah “tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.¹⁷ Muhibbin Syah membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa menjadi tiga macam, yakni :

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan / kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.¹⁸

Penyelenggaraan evaluasi hasil belajar dalam satu semester terbagi menjadi dua hal, yaitu ; evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Kedua jenis evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan guru dalam mengajar dilihat dari hasil atau prestasi yang dikuasai siswa.

¹⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), Cet ke-1, h.12

¹⁷Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), cet. 12, h.68

¹⁸Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 145-146

- a. Evaluasi Formatif adalah evaluasi atau penilaian yang dilakukan setelah satu pokok bahasan selesai dipelajari oleh siswa. Evaluasi formatif terutama dimaksud untuk memberikan umpan balik kepada guru mengenai keberhasilan proses belajar mengajarnya. Dalam hal ini keberhasilan siswa merupakan petunjuk utama yang bersangkutan dan dikenal dengan ulangan harian.
- b. Evaluasi sumatif dikenal dengan test yang diselenggarakan oleh guru setelah menempuh satu jangka waktu tertentu.¹⁹

Menurut E. Mulyasa penilaian hasil belajar dilakukan oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau hasil belajar ada 4 bentuk penilaian diantaranya:²⁰

- a. Ulangan harian (UH) dilakukan setiap selesai proses pembelajaran dalam kompetensi dasar tertentu. Ulangan harian ini sendiri terdiri dari seperangkat soal yang harus dijawab pada peserta didik, tugas-tugas terstruktur yang berkaitan dengan konsep dan kompetensi dasar yang sedang dibahas. Ulangan harian minimal dilakukan tiga kali dalam setiap semester. Ulangan harian ini terutama ditujukan untuk memperbaiki program pembelajaran, tetapi tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan-tujuan lain, misalnya sebagai bahan pertimbangan

¹⁹Suharsimi Arikunto, dkk. *Manajemen Pendidikan*, (Yogyakarta: Aditya Media, 2012), cet.1 ed. revisi, h. 106

²⁰E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), h. 258-260

- dalam memberikan nilai bagi para peserta didik.
- b. Ulangan Tengah Semester (UTS). Dilakukan setelah pembelajaran mencapai standar kompetensi tertentu (kurang lebih 50 persen SK pada semester tersebut). Ulangan tengah semester terdiri dari seperangkat soal yang harus dijawab para peserta didik mengenal materi standar dan KD yang telah dibahas dalam setengah semester pertama.
 - c. Ulangan Akhir Semester. Ulangan akhir semester (UAS) sering disebut ulangan umum, dengan bahasan yang diujikan sebagai berikut:
 - 1) UAS pertama soalnya diambil dari materi standar, SK, dan KD semester pertama
 - 2) UAS kedua soalnya merupakan gabungan materi standar, SK, dan KD semester pertama dan kedua.
 - 3) Ulangan kenaikan kelas. Ulangan kenaikan kelas dilakukan pada akhir semester genap, ulangan kenaikan kelas dilakukan untuk menentukan peserta didik yang berhak pindah atau naik ke kelas yang berada di atasnya. Sedangkan ulangan kenaikan kelas yang dilakukan pada semester genap terakhir merupakan ulangan untuk menentukan kelulusan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan terdapat beberapa jenis penilaian yang dapat digunakan oleh guru menilai hasil belajar siswa.

B. METODOLOGI

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan. objek penelitian dalam

penelitian ini adalah pengaruh metode scramble (kata acak) terhadap hasil belajar siswapada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV,V,VI di Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV,V,VI Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan yang berjumlah 54orang.

Teknik pengumpulan data sebagai berikut: Observasi, dan dokumentasi. Dalam menganalisa data yang berbentuk pengaruh maka penulis memilih rumus Uji t karena rumus ini digunakan untuk menentukan signifikansi pengaruh antara penggunaan metode *sramble* terhadap hasil belajar siswa. Uji t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan (kesamaan) dua kelompok data.⁶Data yang sudah terkumpul penulis kualifikasikan atau tuangkan kedalam bentuk angka-angka sehingga data tersebut bersifat kuantitatif. Pengalihan data ke dalam bentuk kuantitatif ini ditempuh dengan menggunakan rumus Uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{S_{x-y}^2 + \left(\frac{1}{n_x} + \frac{1}{n_y}\right)}}^7$$

⁶Husaini Usman, dkk. *Pengantar Statistika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006) ed. Kedua, cet., 1, h.145

⁷*Ibid*, h. 144

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata variabel x (penggunaan metode)

\bar{Y} = Rata-rata variabel y (hasil belajar)

n_x = Jumlah banyak variabel x

n_y = Jumlah banyak variabel y

B. PEMBAHASAN

Dari tabel rekapitulasi dapat diketahui bahwa hasil observasi untuk jawaban “Ya” adalah berjumlah 146 dari keseluruhan aspek yang diamati terhadap 18 kali observasi, sedangkan hasil observasi untuk jawaban “tidak” berjumlah sebanyak 34 kali dengan persentasenya. Perhatikan hasil dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Untuk menemukan F, penulis menggunakan pengskoran YA = 1 dan TIDAK = 0.

Adapun cara penghitungannya ialah:

$$\begin{aligned} \text{YA} &= 146 \times 1 = 146 \\ \text{TIDAK} &= 34 \times 0 = 0 + \\ &\quad \quad \quad \frac{\quad}{146} \end{aligned}$$

Maka F = 146

Sedangkan untuk mencari N adalah dengan cara:

$$N = \text{Item observasi} \times \text{skor tinggi} \times \text{responden} \times \text{jumlah observasi}$$

$$\begin{aligned} N &= 10 \times 1 \times 1 \times 18 \\ &= 180 \end{aligned}$$

Mana N = 180

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{146}{180} \times 100\% \\ &= 81,11\% \end{aligned}$$

Maka P = 81,11%

Dari hasil rekapitulasi di atas, dapat disimpulkan bahwa Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sudah amat baik dalam menjalankan pembelajaran menggunakan metode *scramble* di kelas IV, V, dan VI dengan persentase 90% dikategorikan **amat baik** karena terletak pada interval 80-90%.

Untuk mendapatkan $\Sigma \bar{X}$ yaitu :
 $\Sigma X : N_x = 146 : 18 = 8,11$

Untuk mendapatkan $\Sigma \bar{Y}$ yaitu :
 $\Sigma Y : N_y = 4496 : 54 = 83,25$

Selanjutnya, masukkan ke dalam rumus Uji t :

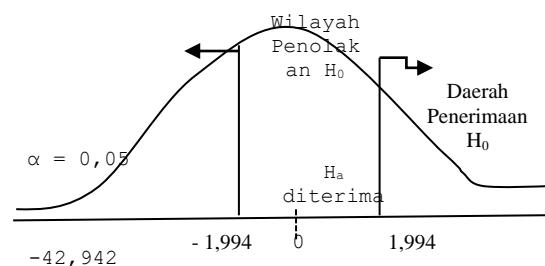
$$t = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{S_{x-y}^2 \left(\frac{1}{n_x} + \frac{1}{n_y} \right)}}$$

Langkah 1 :

$$\begin{aligned} S_{x-y}^2 &= \frac{\Sigma(X - \bar{X})^2 + \Sigma(Y - \bar{Y})^2}{n_x + n_y - 2} \\ S_{x-y}^2 &= \frac{17,776 + 2884,375}{18 + 54 - 2} = \frac{2897,151}{70} = 41,387 \end{aligned}$$

Langkah ke-2 :

$$t = \frac{8,11 - 83,259}{\sqrt{41,387 \left(\frac{1}{18} + \frac{1}{54} \right)}} = \frac{-75,149}{\sqrt{3,065}} = \frac{-75,149}{1,750} = -42,942$$



Karena t_{hitung} terletak pada daerah penolakan, maka H_a diterima.

Kesimpulan:

Terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *scramble* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, dapat disimpulkan- $t_{tabel} \leq t_{hitung}$, maka H_a diterima, dan H_0 ditolak atau $-1,994 \leq -60,64$. Yaitu terdapat pengaruh penggunaan metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil penelitian sehingga dapat dikategorikan amat baik bagi penggunaan metode *scramble* diantaranya adalah:

- Sudah baiknya guru membuat Rencana Pembelajaran.
- Guru membuat pertanyaan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- Sudah baiknya guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menyampaikan informasi tentang metode yang digunakan.
- Guru dapat mengorganisir siswa kedalam kelompok, dan mengawasi siswa selama pembelajaran berlangsung.
- Sudah baiknya guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa dan memberikan tindak lanjut terhadap hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Ahmad, Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013, Cet ke-1
- Ahmad, Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005

- Burhan, Bungin, *Metodolgi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Prenada Media Group: 2010
- Cholid, Narbuto dan Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2002
- Desy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Amelia, 2005
- E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008
- Etin, Solihatin, *COOPERATIVE LEARNING Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008, cet ke-3
- Fatih, Arifah dan Yustisianisa, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2012
- H.M. Musfiqon, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya: 2012
- Hamzah, Dkk, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013
- Hanafi, M, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama Islam RI, 2009
- Heri, Jauhari Muchtar, *Fikih Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005, Cet. ke-1
- Husaini, Usman, dkk. *Pengantar Statistika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006, ed. Kedua, cet ke-1
- Husein, Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008
- Imas Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, Jakarta: Kata Pena, 2015, cet ke-2
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2004, cet ke-3

- M. Hanafi, *Pembelajaran SKI di MI*, Jakarta: Kementerian Agama RI, 2010
- Moh. Rafa'i, *300 hadits Bekal Da'wah dan Pembinaan Probadi Muslim*, Semarang: Wicaksana, 1980
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012, cet ke-12
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2013
- Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013
- Sanapiah Faisal, *Format-Format Penelitian*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007
- Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, Yogyakarta: PT. Intan Pariwara, 1988
- Sofan, Amri, *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*, Jakarta: Pesta Sipustaka Karya, 2010
- Suharsimi Arikunto dan Muchtarom, *Sejarah Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009
- Suharsimi Arikunto, dkk. *Manajemen Pendidikan*, Yogyakarta: Aditya Media, 2012, cet.1 ed. revisi
- Sukadi, *Metodologi penellitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005
- Zainal, Arsil, *Micro Teaching*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2012, Cet ke-4