

## **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sarana Dan Prasarana Kelas XI OTKP di SMK Negeri 2 Tuban**

Nur Oktafia Fadilawati

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: [nurfadilawati16080314039@mhs.unesa.ac.id](mailto:nurfadilawati16080314039@mhs.unesa.ac.id)

Novi Trisnawati

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: [novitrisnawati@unesa.ac.id](mailto:novitrisnawati@unesa.ac.id)

### **Abstract**

*The purpose of this research is to analyze the effect of the model cooperative type scramble on student learning outcomes the subject matter of facilities and infrastructure of class XI OTKP in SMK Negeri 2 Tuban. This type of research is a Quasi Eksperimental Design. The samples in this research used two classes including XI OTKP 1 as an eksperiment of 34 students and XI OTKP 4 as a control of 34 students. Data analysis techniques used Homogeneity Test, Normality Test, and TTest (Hypothesis) and Gain Score Test with SPSS 22. The result of this study indicate that the completeness of student learning outcomes in the experiment class was declsred complete 97%, while in the control class was declared complete by 76,4%. The hypothesis test using the t test showed in the sig (2-tailed) table of  $0,000 < 0,05$  and  $t_{count}$  is  $6,365 > t_{table}$  is  $1,997$ . Then  $H_a$  is accepted and  $H_0$  rejected, so it can be said that the learning model cooperative type scramble has a significant effect on improving student learning outcomes in class XI OTKP in SMK Negeri 2 Tuban.*

**Keywords:** *Learning Model Cooperative Type Scramble, and Learning Outcomes.*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah sebuah sistem yang bertujuan untuk mengajak siswa agar mampu menempatkan diri dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan pada siswa dan berguna dimasa depan (Hamalik, 2015:3). Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan lulusan siswa yang mempunyai kemampuan dalam melaksanakan tugas dan perannya di masa depan. Jadi dengan adanya pendidikan yang memadai dapat mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki siswa yang akan dibutuhkan dimasa depan.

Pendidikan di Indonesia sering mengalami pergantian kurikulum mulai di tahun 2004 yaitu penggunaan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) kemudian pada tahun 2006 mengganti KBK dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Lalu pada tahun 2013 memperbaiki kurikulum menjadi Kurikulum 2013 (K13) kemudian tahun 2018 kurikulum 2013 diganti menjadi kurikulum 2013 revisi yang mana pada kurikulum ini menuntut keaktifan siswa dan guru hanya sebagai fasilitator. Perubahan kurikulum ini disebabkan oleh faktor pemerataan kesempatan belajar, upaya peningkatan kualitas pendidikan, dan perubahan paradigma pendidikan (Siregar & Nara, 2015:70). Kurikulum memiliki tujuan yaitu memberikan peluang kepada siswa dalam proses pendidikan berdasarkan pada tujuan pendidikan dan sumber daya manusia berkualitas dapat dihasilkan. Jadi semua aktifitas yang perlu dilaksanakan siswa akan direncanakan didalam kurikulum.

Guru sebagai tenaga kependidikan disekolah harus mempunyai kemampuan professional dalam bidang pembelajaran dan memiliki banyak tugas seperti melatih, mengajar, mendidik, membimbing, dan mengarahkan siswa. Ketika belajar dikelas sebagai guru mengusahakan dapat membangun situasi pembelajaran yang nyaman serta kondusif. Mewujudkan situasi yang nyaman serta kondusif dapat

dengan memberikan variasi dalam mengajar seperti halnya menggunakan model pada saat mengajar. Model pembelajaran kooperatif bisa dijadikan sebagai model pengajaran guru saat dikelas. Menurut Fathurrohman (2015:44), model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mementingkan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan belajar kooperatif yaitu mengoptimalkan siswa saat belajar dikelas agar hasil akademik secara individu atau kelompok bisa meningkat.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai berbagai tipe seperti tipe *scramble*. Menurut Zaenab (2018:20) mengatakan “model *scramble* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan lembar soal dan lembar jawaban acak dan siswa bertugas untuk menyusun menjadi jawaban kata yang benar”. Pada model ini siswa diminta untuk menerka jawaban yang benar melalui kartu jawaban yang telah disediakan dengan cara diacak. Ketelitian serta kecekatan berfikir siswa saat menjawab soal sebagai kunci dari model pengajaran ini. Sehingga dengan adanya model ini dapat meningkatkan siswa berfikir lebih kreatif saat menemukan dan mengurutkan jawaban dan dapat meningkatkan pemahaman siswa karena siswa menjadi lebih aktif (Huda, 2013:304). Sintak dalam pembelajaran ini ada tiga tahap yaitu tahap pertama guru menyajikan materi dan pembagian kartu soal beserta kartu jawaban kepada setiap kelompok, tahap kedua siswa berdiskusi dengan kelompoknya, tahap ketiga pengayaan berupa pemberian tugas atau soal (Zaenab, 2018:22).

SMK Negeri 2 Tuban adalah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di kota Tuban. Sekolah ini berkurikulum 2013 dan terakreditasi A. Sekolah ini untuk kelas XI jurusan Otomatisasi Tata Kelola dan Perkantoran (OTKP) terdapat empat kelas meliputi kelas OTKP 1, OTKP 2, OTKP 3, dan OTKP 4.

Sesuai hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti kondisi saat ini yang terjadi di sekolah tersebut yaitu masih banyaknya guru yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah yang mengakibatkan siswa kurang tertarik dengan pengajaran tersebut. Dengan guru memakai metode ceramah maka proses pembelajaran didominasi oleh guru dan komunikasi terjadi satu arah saja yaitu siswa hanya bisa mendengarkan guru menjelaskan materi dan menuliskannya. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak semuanya aktif, adanya siswa yang menghiraukan penjelasan guru, belum bisa secara maksimal menguasai penjelasan guru, siswa merasa bosan sehingga mereka berbicara dengan temannya serta ketika pembelajaran berlangsung siswa hanya diam dan tidak bertanya kepada guru. Hal itu berdampak pada hasil belajar siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sarana dan prasarana mengatakan bahwa dari 136 siswa sebanyak 54% mendapatkan nilai kurang dari KKM dan 46% mencapai di atas KKM. Melihat permasalahan tersebut, guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar di kelas.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari (2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *scramble* 91% berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar alat dan bahan kearsipan. Hasil penelitian serupa yang dilakukan oleh Parinding & Antoh, Alfred (2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *scramble* berpengaruh terhadap minat belajar sebesar 57,1% dan hasil belajar siswa sebesar 55,5%. Penelitian Suliadi, Said, & Jura (2017) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 72,4%. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* sangat cocok diterapkan disekolah ini, mengingat masih banyaknya guru yang mengajar dengan metode ceramah.

Berdasarkan dari fenomena tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian di SMK Negeri 2 Tuban dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana kelas XI OTKP di SMK Negeri 2 Tuban.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Belajar**

Menurut Siregar & Nara (2015:4) mengemukakan “Belajar sebagai sebuah perubahan yang terjadi sebagai bentuk baru dari reaksi sikap/kebiasaan”. Sedangkan menurut Hamdayama (2016:26) menjelaskan “belajar merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara sadar agar dapat mengetahui dan bisa melakukannya”. Belajar memiliki beberapa unsur yaitu tujuan, kesiapan, situasi, interpretasi, respons, konsekuensi, dan reaksi terhadap kegagalan (Hanafiah & Suhana, 2012).

Dari pendapat ahli di atas, jadi kesimpulannya belajar yaitu perubahan pada seseorang diakibatkan karena pengalaman yang pernah dilakukan. Seseorang dapat dinyatakan telah belajar ketika mengalami perubahan pada dirinya.

### **Pembelajaran**

Menurut Al-Tabany (2015:19) “Pembelajaran merupakan cara yang dilakukan guru secara sadar berinteraksi dengan siswa agar dapat mencapai sebuah tujuan yang telah ditentukan”. Hal ini sependapat dengan Sagala (2006:61) “Pembelajaran yaitu komunikasi antara guru dan siswa, pihak sebagai pendidik adalah guru dan siswa adalah pihak yang melakukan belajar”.

Dari pernyataan para ahli di atas, maka kesimpulannya pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan guru dengan siswa menggunakan komunikasi dua arah agar tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa (Latupeirisa, Veronica, Purnama, Nuryanti, & Mustapa, 2018).

### **Model Pembelajaran**

Menurut Ahmadi, Setyono, & Amri (2011:83) mengatakan “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”. Menurut Rusman (2012:133) mengatakan “model pembelajaran adalah rencana yang digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas”.

Jadi bisa diambil kesimpulan model pembelajaran yaitu runtutan cara pengajaran yang dirancang guru saat menjalankan tahapan pembelajaran dari pembukaan sampai penutup.

### **Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Fathurrohman (2015:44) “Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Senada dengan pendapat Al-Tabany (2015:109) “pembelajaran kooperatif merupakan suatu kelompok strategis pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama”.

Dari definisi di atas, bisa diambil kesimpulan model pembelajaran kooperatif yaitu proses belajar dimana para siswa sama-sama berinteraksi didalam kelompok guna menyelesaikan pekerjaan atau tugas. Pembelajaran kooperatif mengacu pada paham konstruktivisme, dimana siswa dituntut untuk belajar secara mandiri dan berkelompok, mengkonstruksi pengetahuan, siswa diharuskan mengidentifikasi permasalahan yang ada, mencari penyelesaian, dan menyesuaikan hasil yang didapat dengan hasil yang benar (Latupeirisa, Nuryanti, & Mustapa, 2018).

### Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Menurut Zaenab (2018:20) berpendapat “Model *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menyusun kata/kalimat dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban”. Pendapat Huda (2013:303) “Model pembelajaran tipe *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa”.

Dari definisi di atas, maka kesimpulannya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu pengajaran yang mengharuskan siswa bekerjasama untuk merangkai kata yang telah diacak sesuai dengan soal yang diberikan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada belajar kelompok dan belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbentuk latihan soal berupa kartu yang terdiri dari kartu jawaban dan kartu yang diacak (Nuha, Rosana, & Susilowati, 2018). Menurut Zaenab (2018:21) “Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki tiga jenis yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat, dan *scramble* wacana”.

Sintak model pembelajaran ini meliputi tiga tahap yaitu: tahap pertama persiapan (meliputi guru menyajikan materi, guru membagi kelompok, guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban disetiap kelompok), tahap kedua kegiatan inti (meliputi siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya, guru memeriksa pekerjaan siswa, guru menunjuk perwakilan kelompok untuk presentasi, guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendapatkan nilai terbaik); dan tahap ketiga tindak lanjut (meliputi kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas).

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki kelebihan meliputi semua siswa lebih aktif, membuat siswa lebih kreatif, membuat siswa lebih mudah mengingat teori yang diajarkan, serta mendorong siswa lebih termotivasi saat belajar. Sedangkan kelemahan dari model ini adalah menimbulkan kegaduhan karena model pembelajaran ini bersifat permainan.

Model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa, membuat siswa lebih bisa berinteraksi satu sama lain dalam kelompoknya untuk menyelesaikan soal dengan jawaban acak yang tersedia sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa menjadi lebih semangat dalam belajar (Latupeirisa, Nuryanti, & Mustapa, 2018).

### Hasil Belajar

Menurut Thobroni (2015:22) mengatakan “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”. Pendapat Purwanto (2016:46) “Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang disebabkan karena telah mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar”.

Jadi kesimpulannya yang dimaksud dengan hasil belajar yaitu ukuran yang dipakai guru dalam menilai kemampuan setiap siswa. Menurut Zaenab (2018:33) hasil belajar dibedakan menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif (ranah yang berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa), ranah afektif (ranah yang berkaitan dengan tingkatan penerimaan maupun penolakan terhadap sesuatu), dan ranah psikomotorik (ranah yang berkaitan dengan penguasaan hafalan materi).

### Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana

Di SMK Negeri 2 Tuban mata pelajaran sarana dan prasarana merupakan pelajaran yang produktif pada program keahlian OTKP kelas XI. Manfaat mempelajari mata pelajaran sarana dan prasarana adalah untuk memahami ruang lingkup administrasi sarana prasarana kantor, memahami regulasi sarana prasarana kantor, menerapkan K3 perkantoran, menganalisis peralatan atau perlengkapan kantor, menerapkan penggunaan mesin-mesin kantor, menerapkan penggunaan mesin komunikasi kantor, menganalisis perabot kantor, menerapkan penataan interior kantor, menganalisis tata ruang

kantor, menganalisis perencanaan kebutuhan sarana prasarana kantor, menerapkan pengadaan sarana dan prasarana, menerapkan penerimaan penyimpanan dan penyaluran saran dan prasarana, menerapkan inventarisasi sarana dan prasarana, menerapkan pemanfaatan sarana dan prasarana, dan menerapkan pengamanan pemeliharaan sarana dan prasarana.

Mata pelajaran sarana dan prasarana memiliki 9 Kompetensi Dasar yang diantaranya membahas tentang ruang lingkup administrasi sarana dan prasarana, regulasi sarana prasarana kantor, melaksanakan K3 perkantoran, menganalisis peralatan kantor, menerapkan penggunaan mesin kantor, penggunaan mesin komunikasi kantor, memilih perabot kantor, menata interior kantor, dan menganalisis tata ruang kantor. Mesin komunikasi kantor termasuk pada kompetensi dasar penggunaan mesin komunikasi kantor. Diharapkan setelah mempelajari kompetensi dasar menerapkan penggunaan mesin komunikasi kantor siswa mampu memahami definisi mesin komunikasi kantor dan mampu mengidentifikasi jenis-jenis mesin komunikasi kantor serta mengemukakan prosedur pengoperasian dan pemeliharaan mesin komunikasi kantor.

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, maka hipotesis yang diambil peneliti adalah Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana kelas XI OTKP di SMK Negeri 2 Tuban.

## **METODE PENELITIAN**

Eksperimen yaitu jenis penelitian yang digunakan dengan desain *quasi eksperimental design*. Terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol di penelitian ini. Keseluruhan populasi yaitu semua siswa kelas XI OTKP yang terbagi dalam empat kelas, jumlah masing-masing kelas yaitu OTKP 1 sebanyak 34 siswa, OTKP 2 terdapat 35 siswa, OTKP 3 sejumlah 33 siswa, dan OTKP 4 sejumlah 34 siswa. Sampel yang akan dipilih haruslah bersifat homogen.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *Non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling* atau pengambilan sampel dengan mempertimbangkan sesuatu. Pemilihan kelas XI OTKP 1 selaku keompok eksperimen dan XI OTKP 4 selaku kelompok kontrol berdasarkan pertimbangan kemampuan akademik yang setara dari kedua kelas didapatkan dari rata-rata hasil belajar ulangan harian siswa KD memahami regulasi sarana dan prasarana kantor.

Metode pengumpulan data meliputi lembar tes, wawancara, dan dokumentasi. Lembar tes dipakai untuk melihat hasil belajar siswa dari nilai *pretest* dan *posttest*. Wawancara dibutuhkan untuk mendapatkan *penjelasan* mengenai bagaimana guru mengajar, penggunaan model pembelajaran, serta bagaimana kondisi siswa saat proses pengajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan agar peneliti mendapatkan data secara langsung berupa foto kegiatan dan data pendukung lainnya. Lembar tes *pretest* digunakan untuk melihat tingkat pemahaman siswa sebelum diberikan perlakuan, lembar *posttest* digunakan untuk melihat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

Analisis butir soal instrument penelitian di uji cobakan kepada kelas XII OTKP 1, soal terdiri dari 30 pertanyaan pilihan ganda. Validitas dibantu dengan SPSS 22 dengan hasil 20 soal dikatakan valid dan 10 soal dikatakan tidak valid. Reliabilitas tes dibantu SPSS 22 dengan hasil sebesar ,897 maka 30 butir soal dikatakan reliabel dan termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Taraf kesukaran dibantu dengan SPSS 22 diklasifikasikan 29 soal sedang dan 1 soal sulit. Daya beda dibantu dengan Microsoft Excel 2010 diklasifikasikan 17 soal baik, 10 soal cukup, dan 3 soal jelek. Berdasarkan analisis butir soal sebanyak 20 soal layak digunakan dalam uji instrument ini. Berikut hasil uji homogenitas:

**Tabel 1**  
**HASIL UJI HOMOGENITAS SAMPEL PENELITIAN**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.401	1	66	.241

Sumber: data diolah oleh peneliti (2020)

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan bantuan SPSS 22 melalui uji *Levene Statistic* diperoleh hasil signifikansi.241 (0,241) yang berarti nilai signifikansi (0,241) > taraf signifikansi (0,05). Jadi kedua kelas dinyatakan homogen. Berikut hasil uji normalitas:

**Tabel 2**  
**HASIL UJI NORMALITAS**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest kelas eksperimen (tipe <i>scramble</i> )	.137	34	.106	.947	34	.097
	Posttest kelas eksperimen (tipe <i>scramble</i> )	.141	34	.083	.939	34	.057
	Pretest kelas kontrol (konvensional)	.133	34	.137	.939	34	.056
	Posttest kelas kontrol (konvensional)	.145	34	.066	.944	34	.079

Sumber: data diolah oleh peneliti (2020)

Sesuai data uji diatas, diperoleh nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yaitu ,106 dan ,083 > taraf signifikansi 0,05 (5%). Kelas kontrol nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* adalah ,137 dan ,066 > taraf signifikansi 0,05 (5%). Maka kesimpulannya data di atas berdistribusi normal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana Kelas XI OTKP di SMK Negeri 2 Tuban**

Tujuan dari hasil penelitian ini untuk melihat apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana kelas XI OTKP di SMK Negeri 2 Tuban dengan cara melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dengan bantuan SPSS 22 melalui uji *Independent Sample Test*. Berikut hasil analisis hipotesis dengan uji t:

**Tabel 3**  
**UJI T HIPOTESIS**

Uji t (Hipotesis)	t hitung	Taraf Signifikansi	t tabel
Hasil Belajar	6.365	.000	1.997

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2020)

Sesuai hasil diatas diperoleh nilai signifikansi (.000) dan  $t_{hitung}$  sebesar 6,365.  $T_{tabel}$  dapat diketahui dengan menggunakan tabel distribusi t sehingga  $t_{tabel}$  sebesar 1,997. Sesuai tabel 3 diketahui bahwa nilai signifikansi  $0,000 < \text{taraf signifikansi } 0,05$  dan  $t_{hitung} (6,365) > t_{tabel} (1,997)$  maka  $H_a$  diterima. Sementara perhitungan *Gain Score* dilakukan dengan *Microsoft Excel 2010*. Kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan didapatkan rata-rata 55,29, sedangkan setelah diberikan perlakuan diperoleh rata-rata sebesar 88,9. Peningkatan hasil belajar tersebut kemudian dianalisis dengan uji

*Gain Score* dan diperoleh hasil untuk kelas eksperimen yaitu 0,73. Kelas kontrol sebelum dilakukan pengajaran didapatkan rata-rata 56,9, sedangkan hasil belajar sesudah dilakukan pembelajaran diperoleh rata-rata 77,6. Peningkatan hasil belajar tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji *Gain Score* dan mendapatkan hasil sebesar 0,46.

Berdasarkan hasil uji *Gain Score* dapat ditarik kesimpulan bahwa kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki selisih nilai rata-rata, oleh karena itu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada mata pelajaran sarana dan prasarana ini bisa membuat meningkatkan nilai siswa. Model pembelajaran saat ini telah menekankan proses pengajaran yang fokus pada siswa dan guru sebagai fasilitator. Menurut Nuha, Rosana, & Susilowati (2018) “Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pada belajar kelompok dan berbentuk latihan soal berupa kartu yang terdiri dari kartu jawaban dan kartu kata yang diacak”. Model pembelajaran kooperatif dipilih karena mempunyai kelebihan meliputi semua siswa akan menjadi aktif, memudahkan siswa mengingat teori yang diajarkan, dan mendorong siswa lebih termotivasi saat belajar. Namun, model ini juga mempunyai kekurangan yakni menimbulkan kegaduhan karena model pembelajaran ini bersifat permainan.

Penelitian ini didukung dengan hasil penelitian dari Puspitasari (2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa bisa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flannel board. Hasil tersebut senada dengan penelitian Artingsih, Riyanto, & Harmanto (2019) menunjukkan pelaksanaan pembelajaran tipe *scramble* pada citra media berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa kelas 2 SD. Kemudian penelitian dari Nuha, Rosana, & Susilowati (2018) hasil menunjukkan model pembelajaran tipe *scramble* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep siswa.

Selain itu penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Suliadi, Said, & Jura (2017) menunjukkan bahwa dengan penggunaan pembelajaran tipe *scramble* memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa kelas X di SMAN 8 Palu. Kemudian didukung juga dengan penelitian dari Parinding & Antoh (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian dari Latupeirisa, Nuryanti, & Mustapa (2018) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif dan permainan turnamen dan tipe *scramble* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Berikut penelitian lain yang sesuai adalah penelitian Diani, Yuberti, & Syafotri (2016) menunjukkan hasil belajar fisika siswa sebanyak 79% meningkat karena pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan media video. Senada dengan penelitian Afridawanti (2016) hasil penelitian mengungkapkan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, penelitian dari Dewi & Kurniawan (2017) hasil penelitian mengungkapkan terdapat pengaruh model *scramble* terhadap kemampuan menyusun kalimat. Selanjutnya penelitian Rustam & Adli (2016) hasil penelitian membuktikan hasil belajar siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Latambaga melalui model pembelajaran kooperatif *scramble* dengan CTL berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

### KESIMPULAN

Sesuai penjelasan diatas pada kelas eksperimen hasil belajar meningkat secara signifikan dari pada kelas kontrol. Bisa dilihat dari rata-rata hasil belajar dimana pada kelas eksperimen nilai *pretest* 55,29 dan nilai *posttest* 88,9 dengan rata-rata *Gain Score* 0,73. Kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* 56,9 dan nilai *posttest* 77,6 dengan rata-rata *Gain Score* 0,46. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana kelas XI OTKP di SMK Negeri 2 Tuban.

Keterbatasan penelitian meliputi 1) Responden penelitian ini ditujukan kepada kelas XI OTKP. 2) Hasil belajar hanya terbatas pada ranah kognitif. 3) Lokasi yang digunakan di SMK Negeri 2 Tuban.

Saran yang diajukan yaitu penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menambahkan beberapa Kompetensi Dasar lain atau terhadap mata pelajaran lain pada model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afridawanti. (2016). Improve Student Effectiveness And Efficiency In Reading With Ability Using Scramble Technique At Sd Negeri 08 Pasar Surantih. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 1(2), 20–27.
- Ahmadi, I. K., Setyono, H. A., & Amri, S. (2011). *Pembelajaran Akselerasi*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Al-Tabany, T. I. B. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI)*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Artingsih, S., Riyanto, Y., & Harmanto. (2019). Influence of Learning Model Type Cooperative Scramble with Picture Media on Motivation and Student's Learning Outcomes of IPS Class 2 SDN 2 Tropodo. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 9(7), 613–617.
- Dewi, Noverita, S., & Kurniawan, A. (2017). The Effect of Scramble Game Towards the Ability of Composing Sentences for Students with Intellectual Disability. *Journal of ICSAR*, 1(1), 81–84.
- Diani, R., Yuberti, & Syafitri, S. (2016). Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 05(2), 267–277.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Latupeirisa, Veronica, Purnama, S., Nuryanti, S., & Mustapa, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments dan Tipe Scramble Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Pada Materi Larutan Asam-Basa di SMAN 1 Bunta. *Jurnal Akademik Kimia*, 7(3), 159–163.
- Nuha, U., Rosana, D., & Susilowati. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Scramble Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Tema Tata Surya Pada Peserta Didik Kelas VII SMP N 1 Kota Mungkid. *E-Journal Pendidikan IPA*, 7(1), 19–26.
- Parinding, M., & Antoh, Alfred, A. (2015). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri I Manokwari. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 3(2), 32–38.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspitasari, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media



Flannel Board Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Alat dan Bahan Kearsipan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 07(02), 21–25.

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.

Rustam, A., & Adli, M. (2016). Improving the Results of Math Learning Through Scramble Cooperative Model with the Approach of Contextual Teaching and Learning Model. *Journal of Mathematics Education*, 1(2), 7–14. Retrieved from

Sagala, S. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV ALFABETA.

Siregar, E., & Nara, H. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Suliadi, I., Said, I., & Jura, Minarni, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon di Kelas X SMA Negeri 8 Palu. *Jurnal Akademik Kimia*, 6(4), 214–218.

Thobroni, M. (2015). *BELAJAR & PEMBELAJARAN Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Zaenab. (2018). *Model Pembelajaran Scramble*. Kalimantan Barat: Puataka One.