

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V SD NEGERI NO.066045 MEDAN HELVETIA T.A 2016/2017

Dewi Lestari

Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan  
Corresponding author : dewilestari406@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Perbedaan pengaruh hasil belajar PKN siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran Ekspositori, 2) perbedaan pengaruh motivasi hasil belajar PKN siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* dan motivasi hasil belajar PKN siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Ekspositori, 3) Interaksi antara hasil belajar PKN siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* dan hasil belajar PKN siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Ekspositori. Penelitian ini dilaksanakan bulan Maret s/d April (Semester genap tahun ajaran 2016/2017 ). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 066045 Medan Helvetia Tahun pembelajaran 2016/2017 yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 44 siswa, diantaranya kelas Va terdiri dari 22 siswa dan kelas Vb terdiri dari 22 siswa. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *Purposive Random Sampling* yaitu dari kelas Va dan kelas Vb selanjutnya penentuan untuk kelas Model Pembelajaran *Scramble* dan kelas Ekspositori dilakukan secara undian. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi dan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan anava dua jalur. Hasil penelitian sebagai berikut : 1) Hasil belajar PKN siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran Ekspositori. Hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran Ekspositori dalam materi pelajaran yang sama yaitu diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 84,32 atau berbeda sebesar 31,8 %. 2) Motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Ekspositori. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dalam materi pelajaran yang sama. Rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi 81,30 atau berada sebesar 34,8 lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah 73,33 atau berbeda sebesar 28,6 %. 3) Motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Ekspositori. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dalam materi pelajaran yang sama. Rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi 81,30 atau berada sebesar 34,8 lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah 73,33 atau berbeda sebesar 28,6 %.

**Kata kunci:** model pembelajaran, motivasi belajar, hasil belajar

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa sebab pendidikan merupakan instrumen utama pengembangan SDM. Pengembangan SDM ini bukan hanya berdasarkan kualitas seseorang dalam menguasai suatu keterampilan khusus, namun terlebih lagi dapat menjadi manusia yang dapat diandalkan (*desirable person quality*). Manusia dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, sebab pendidikan merupakan kunci dari masa depan manusia yang dibekali dengan akal pikiran. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten dan berkualitas. Untuk membentuk manusia agar dapat diandalkan, maka diperlukan sebuah pengetahuan yang berperan dalam pembentukan karakter dan watak luhur seseorang. Hal tersebut berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 bahwasanya Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Untuk itu Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Selain itu PKN juga merupakan mata pelajaran yang memiliki fokus pada pembinaan karakter warga Negara dalam perspektif kenegaraan, dimana diharapkan melalui mata pelajaran ini dapat terbina sosok warga Negara yang baik (*good citizenship*).

Menurut Ahmadi (2003) rendahnya mutu pendidikan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu (1) faktor dana pendidikan yang masih kecil, (2) faktor sarana dan prasarana pendidikan yang belum memadai, (3) faktor kurikulum yang kurang menunjang peningkatan mutu pendidikan karena masih terlalu sentralistik dan (4) manajemen pendidikan, termasuk di dalamnya faktor besarnya campur tangan birokrasi pemerintah dan faktor rendahnya mutu guru. Dari lima faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan yang dikemukakan Ahmadi di atas, faktor guru merupakan faktor yang sangat

menentukan, karena gurulah yang berperan secara langsung dalam proses pembelajaran yakni dalam hal penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dan mempengaruhi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu perkembangan siswa. Guru harus mampu menunaikan tugasnya dengan baik dengan terlebih dahulu harus memahami dengan seksama hal-hal yang berhubungan dengan proses belajar mengajar, karena keberhasilan proses belajar didukung oleh kemampuan pengajar dalam mengembangkan dan membangkitkan keaktifan dan siswa dalam proses belajar.

Namun, jika dilihat realita sekarang dalam proses pembelajaran di sekolah cenderung masih satu arah yakni berpusat pada guru saja, yakni selalu menggunakan metode ceramah yang tentu akan membosankan murid. Menurut Buchari (2008:3) Metode ceramah yang digunakan terus menerus tentu sangat melelahkan baik untuk tingkat, Sekolah Dasar, perguruan tinggi maupun tingkat SMP dan SMA. Selanjutnya Buchari (2008:3) juga menyatakan, metode ceramah merupakan sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif.

Pentingnya PKn diajarkan di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) agar siswa sejak dini dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkepribadian yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Susanto, 2013:233). Berdasarkan UUD 1945 Nomor 20 Tahun 2003, bahwasanya tujuan PKn dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sebagai berikut : (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Setiawan, 2015:12). Berdasarkan pemahaman ini, maka dapat disimpulkan bahwa sebuah pembelajaran PKn dikatakan berhasil apabila siswa telah mampu menguasai berbagai penanaman sikap dan karakter demokratis, positif, kritis, dan rasional dalam menanggapi kemajuan teknologi baik dari dalam maupun dari luar negeri. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Berdasarkan tingkat kognitif siswa, maka sebuah pembelajaran dikatakan telah berhasil jika 80% siswa telah mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70 secara klasikal. PKn merupakan salah satu ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Karenanya PKn mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan. Pemerintah berupaya agar mutu pendidikan PKn semakin baik. Hal ini dapat terlihat dari berbagai upaya pemerintah seperti penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku-buku pelajaran, meningkatkan kompetensi guru dan berbagai usaha lainnya yang bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas. Kondisi ini juga terjadi di SD Negeri 066045 Medan Helvetia. Berdasarkan observasi diperoleh data yang menunjukkan nilai siswa V pada mata pelajaran PKn selama 2 (dua) tahun terakhir diperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Adapun data rata-rata siswa selama 2 (dua) tahun terakhir terdapat pada Tabel 1 berikut ini :

No	Tahun Pelajaran	Nilai	Nilai	Nilai	KKM
		Tertinggi	Terendah	Rata-rata	
1	2015-2016	8,45	6,15	7,30	70
2	2016-2017	8,50	6,25	7,45	70

Dengan memperhatikan nilai rata-rata di atas terdapat peningkatan nilai PKn setiap tahun, tetapi nilai rata-rata siswa keseluruhan belum mencapai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) PKn. Peningkatan nilai di atas belum cukup berarti karena tidak semua mampu mencapai standar nilai KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran PKn yaitu yang menyatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar PKn siswa tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari data siswa yang masih banyak memperoleh nilai rendah pada mata pelajaran PKn. Kendala yang menjadi dasar kurang maksimal seperti diungkapkan oleh guru PKn, hal ini disebabkan juga oleh pola pikir siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran yang masuk ujian negara lebih penting dari pada mata pelajaran yang tidak masuk ujian negara. Pola pikir lain adalah nilai PKn tidak mungkin dituliskan di bawah nilai standar KKM. Pola pikir ini menyebabkan siswa kurang menunjukkan kreativitasnya dalam proses belajar PKn.

Hampir setiap pertemuan belajar PKn sebahagian siswa tampak kurang bergairah dan cenderung tidak aktif, sikap kurang antusias ketika pelajaran berlangsung, serta rendahnya respon umpan-balik dari siswa terhadap pertanyaan guru, begitu juga dengan model pembelajaran yang digunakan guru dalam memberikan materi pelajaran tersebut kurang tepat untuk materi tertentu. Sebenarnya guru telah membuat beberapa metode pembelajaran yang berbeda dengan cara memberikan beberapa tugas tertentu yang harus dikerjakan siswa secara berkelompok seperti mengerjakan tugas soal-soal

latihan, membuat peta konsep dari setiap materi yang dipelajari, membuat klipng dari suatu materi tertentu, tetapi bila dilihat lebih spesifik, kegiatan kelompok hanya menyelesaikan tugas. Kegiatan belajar mengajar tersebut biasanya lebih dikuasai oleh siswa yang pandai, sedangkan siswa yang kemampuannya rendah kurang berperan dalam mengerjakan tugas kelompok. Sementara itu siswa tidak dilatih untuk belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta menghargai pendapat orang lain. Dengan demikian akibat cara kerja kelompok seperti ini menyebabkan siswa yang kemampuannya kurang memperoleh hasil belajar yang tetap rendah dan adanya kesenjangan yang terlalu jauh antara hasil belajar siswa yang pandai dengan hasil belajar siswa yang kurang pandai.

Jika hal demikian tetap terjadi, maka standar kompetensi dari suatu mata pelajaran sulit tercapai yang ditandai dengan rendahnya hasil belajar. Hal ini terbukti dengan dua tahun terakhir ini presentase tingkat keberhasilan proses pembelajaran PKn di sekolah tersebut masih rendah. Sekolah yang bersangkutan belum mencapai nilai, mengingat KKM mata pelajaran yang dituntut harus mencapai 75.

Dalam rangka mengatasi persoalan-persoalan hasil belajar PKn yang relatif rendah, adapun upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran PKn. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang digunakan guru selama ini penyajiannya bersifat monoton dan ekspositoris yang pola penyampaiannya berpusat pada guru sehingga siswa kurang termotivasi dan antusias untuk belajar dan mengakibatkan pelajaran tersebut kurang menarik serta guru juga tidak menunjukkan contoh-contoh yang lebih konkret dalam pelajaran tersebut. Pembelajaran akan semakin efektif apabila strategi pembelajaran yang digunakan semakin sesuai dengan karakteristik siswa yang diajar begitu juga dengan tipe materi pelajaran itu sendiri.

Rendahnya nilai siswa dan pasifnya dalam proses pembelajaran menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif yakni strategi pembelajaran yang digunakan guru belum tepat. Hal inilah yang hendak diatasi dengan jalan menggunakan variasi-variasi. Buchari (2008:42) menyatakan "membuat variasi adalah suatu hal yang sangat penting dalam perilaku mengajar". Yang dimaksud dengan variasi dalam hal ini adalah menggunakan berbagai pendekatan, metode dan gaya mengajar. Misalnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran yakni variasi dalam bentuk interaksi antara guru dan murid.

Namun, tidak semua model pembelajaran tersebut cocok digunakan untuk menyampaikan materi-materi dalam PKn. Juliati (2000 dalam Isjoni, 2009 : 15) mengemukakan, pembelajaran kooperatif lebih tepat digunakan pada pembelajaran PKn. Selanjutnya, Isjoni (2009 : 15) menyatakan belajar dengan model kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman dan saling memberi pendapat serta bekerja sama dan tolong menolong dalam latihan soal-soal.

Dari beberapa model pembelajaran yang dilakukan dalam proses kegiatan belajar maka dapat diambil salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dipilih yaitu model pembelajaran *Scramble*.

Model pembelajaran *Scramble* diharapkan sebagai metode untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dimana hasil yang diharapkan adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Scramble* juga mengajak siswa untuk aktif dalam mencari jawaban atau menyusun jawaban yang dianggap benar dengan pertanyaan yang ada. Selain itu, disini siswa juga diajak seperti bermain dalam menyusun dan merangkai kata pada jawaban yang telah tersedia pertanyaannya sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Guru tidak dapat mengevaluasi apa yang sedang dibuat siswa atau apa yang mereka katakan. Yang harus dikerjakan guru adalah menunjukkan kepada siswa bahwa yang mereka pikirkan itu tidak cocok atau tidak sesuai untuk persoalan yang dihadapi. Oleh karena itu tidak ada gunanya mengatakan siswa itu salah karena hanya merendahkan motivasi belajar. Dalam proses belajar siswa aktif mencari tahu dengan membentuk pengetahuannya sedangkan guru memantau agar pencarian itu berjalan dengan baik. Dalam banyak hal guru dan siswa bersama-sama membangun pengetahuan.

## PEMBAHASAN

### Rangkuman Data Hasil Perhitungan Analisis Deskriptif

Ringkasan Data		Model Pembelajaran		Jumlah
		<i>Scramble</i>	Ekspositori	
Motivasi Belajar	Tinggi	N = 12	N = 11	N = 23
		$\sum X = 1015$	$\sum X = 855$	$\sum X = 1870$
	$\sum X^2 = 86825$	$\sum X^2 = 67675$	$\sum X^2 = 154500$	
	$\bar{X} = 84,58$	$\bar{X} = 77,73$	$\bar{X} = 81,30$	
Rendah	Rendah	N = 10	N = 11	N = 21
		$\sum X = 840$	$\sum X = 700$	$\sum X = 1540$
	$\sum X^2 = 71400$	$\sum X^2 = 45450$	$\sum X^2 = 116850$	
	$\bar{X} = 84,00$	$\bar{X} = 63,64$	$\bar{X} = 73,33$	

Jumlah	N = 22	N = 22	N = 44
	$\sum X = 1855$	$\sum X = 1555$	$\sum X = 3410$
	$\sum X^2 = 158225$	$\sum X^2 = 113125$	$\sum X^2 = 271350$
	$\bar{X} = 84,32$	$\bar{X} = 70,68$	$\bar{X} = 77,50$

Untuk keperluan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik analisis varians dua jalur (ANOVA) faktorial 2x2 dan uji lanjut Scheefe diperlukan harga rata-rata tiap kelompok. Rangkuman data hasil belajar seni musik dapat dilihat pada Tabel di atas dengan menggunakan analisis deskripsi. Setelah data Tabel di atas diolah dengan ANOVA 2 jalur factorial 2x2, maka diperoleh hasil analisis seperti ditunjukkan pada Tabel 4.14

Tabel 4.14 .

Ringkasan Hasil Perhitungan ANOVA Faktorial 2x2

Sumber Varians	JK	Dk	RJK	Fhitung	Ftabel	Keterangan
Antar Kolom	2045,45	1	697,46	7,266	4,08	Signifikan
Antar Baris	697,46	1	2045,45	21,309		Signifikan
Interaksi	396,44	1	396,44	4,130		Signifikan
Galat (Error)	3935,64	41	95,99	-		
TOTAL	7075,00	44	-	-		

Berdasarkan rangkuman di atas maka dirincikan pengujian hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Pertama

Pengujian hipotesis pertama yaitu: ada pengaruh model pembelajaran *scramble* yang diajarkan kepada siswa kelas V SD Negeri 066045 Medan Helvetia pada pokok bahasan Kebebasan Berorganisasi lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan model ekspositori. Hipotesis statistiknya adalah:

$$H_0 : \mu_{A_1B_1} = \mu_{A_1B_2}$$

$$H_a : \mu_{A_1B_1} > \mu_{A_1B_2}$$

Dari hasil analisis data ditemukan rata-rata hasil belajar PKn siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* sebesar 84,32 dan rata-rata hasil belajar PKn siswa yang diajarkan dengan menggunakan model ekspositori sebesar 70,68. Berdasarkan perhitungan Anava diperoleh F hitung 7,266 sedangkan nilai F tabel 4.08 sehingga  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *scramble* yang diajarkan kepada siswa kelas V SD Negeri 066045 Medan Helvetia pada pokok bahasan Kebebasan Berorganisasi lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan model ekspositori teruji kebenarannya.

2. Hipotesis Kedua

Pengujian hipotesis kedua yaitu: terdapat pengaruh model pembelajaran *scrambel* dan ekspositori dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 066045 Medan Helvetia pada pokok bahasan Kebebasan Berorganisasi. Hipotesis statistiknya adalah:

$$H_0 : \mu_{B_1A_1} = \mu_{B_2B_2}$$

$$H_a : \mu_{B_1A_1} > \mu_{B_2B_2}$$

Dari hasil analisis data ditemukan rata-rata hasil belajar PKn siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi sebesar 81,30 dan rata-rata hasil belajar PKn siswa yang memiliki motivasi belajar rendah sebesar 73,30. Berdasarkan perhitungan anava diperoleh F hitung 21,309 sedangkan nilai F tabel 4.08 untuk  $dk_{(1;41)}$  dan taraf nyata 5%, ternyata nilai F hitung  $21,309 > F_{tabel} 4,08$  sehingga  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Scrambel* dan Ekspositori dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 066045 Medan Helvetia pada pokok bahasan Kebebasan Berorganisasi teruji kebenarannya.

3. Hipotesis Ketiga

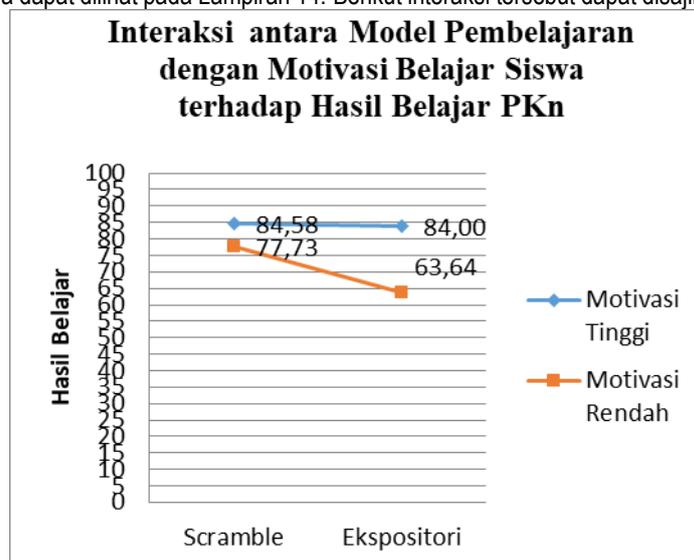
Pengujian hipotesis ketiga yaitu: terdapat interaksi antara Model Pembelajaran *Scramble* dan ekspositori dengan motivasi belajar siswa terhadap Hasil Belajar PKn Siswa kelas V SD Negeri 066045 Medan Helvetia pada pokok bahasan Kebebasan Berorganisasi. Hipotesis statistiknya adalah:

$$H_0 : A < B = 0$$

$$H_a : A < B \neq 0$$

Berdasarkan analisis data ditemukan nilai rata-rata hasil belajar PKn siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* sebesar 84,58 dan rata-rata hasil belajar PKn siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* sebesar 84,00. selanjutnya rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran ekspositori sebesar 77,73 dan rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan model pembelajaran ekspositori sebesar 63,64.

Berdasarkan perhitungan Anava diperoleh F hitung 4,130 sedangkan Ftabel 4.08 untuk  $dk_{(1,41)}$  dengan taraf nyata 5%, ternyata nilai F hitung  $4,130 > Ftabel 4.08$  sehingga  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat interaksi antara Model Pembelajaran *Scramble* dengan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa kelas V SD Negeri 066045 Medan Helvetia pada pokok bahasan Kebebasan Berorganisasi teruji kebenarannya. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 14. Berikut interaksi tersebut dapat disajikan pada gambar 9.



Gambar 9: Interaksi Antara Model Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa

Dengan terujinya secara signifikan interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PKn siswa, maka dilakukan uji lanjut. Sehubungan dengan jumlah sampel (n) pada setiap kelompok tidak sama, maka dilakukan uji lanjut dengan menggunakan Uji Scheefe. Hasil perhitungan uji lanjut untuk setiap kelompok yang dibandingkan disajikan pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 : Rangkuman Uji Lanjut

No.	Kelompok	Uji Scheefe Fh	Ft = 0.05
1	A1B1 dengan A2B1	2,81ts	2,94
2	A1B1 dengan A2B2	26,23*	2,94
3	A1B1 dengan A1B2	0,02ts	3,10
4	A1B2 dengan A2B1	2,15ts	3,14
5	A1B2 dengan A2B2	22,63*	3,14
6	A2B1 dengan A2B2	11,38*	2,98

Keterangan:

\* = Signifikan

Ts = Tidak Signifikan

A1 = Model pembelajaran *Scramble*

A2 = Model pembelajaran ekspositori

B1 = Motivasi belajar tinggi

B2 = Motivasi belajar rendah

A1B1 = Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble*

A1B2 = Hasil belajar siswa yang memiliki belajar rendah dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble*

A2B1 = hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori

A2B2 = Hasil belajar siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori

## PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis seperti yang telah diuraikan, penelitian ini menyimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar PKn siswa dengan model pembelajaran *Scramble* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran Ekspositori. Hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran Ekspositori dalam materi pelajaran yang sama yaitu diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 84,32 atau berbeda sebesar 31,8 %. 2. Motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Ekspositori. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dalam materi pelajaran yang

sama. Rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi 81,30 atau berada sebesar 34,8 lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah 73,33 atau berbeda sebesar 28,6 %. 3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran *Scramble* dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar PKn. Untuk siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn pada materi kebebasan berorganisasi jika menggunakan model pembelajaran *Scramble*, sedangkan untuk siswa yang memiliki motivasi belajar rendah lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble*

## REFERENSI

- Afzal, Hasan. 2010. A study Of University Students Motivation And Its Relationship With Their Academic Performance : Internatinal Journal Of Business and Management, Volume 5, Nomor 4, Halaman 132
- Ahmad, Rustam. 2016. Improving the results of math learning through scramble cooperative model with the approach of contextual teaching and learning model. Journal of mathemathic aducation, Volume 1, Nomor 1, Halaman 7-14
- Ariyanto. 2016. Peningkatan hasil belajar IPA Materi kenampakan rupa bumi menggunakan model scramble. Jurnal Profesi pendidikan dasar, Volume 3, Nomor 2, Halaman 134-140
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- BSNP. 2006. *Permendiknas No.22 Tahun 2006, Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Depdiknas
- Diani. R. 2016. The Best Of Effect Size Scramble Learning Model With Video Learning Media Towards Students Learning Results On Physics Of Class X MAN 1 Pesisir Barat : Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika, Volume 5, Nomor 2, Halaman 129
- Dewi, Rosmala, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Pasca Sarjana Unimed
- Djamarah, 2000. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Gagne, R.M, Briggs & Wager (1992). *Principles of instructional design. Second edition*. New York : Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_ 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_ 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : Pustaka Setia
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Isnawati, Nina. 2012. Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Akutansi Pada Kompetensi Mengelola Dokumen Transaksi Siswa Kelas X SMK Cokrominoto : Journal Pendidikan Indonesia, Volume 10, Nomor 1, Halaman 79
- Joyce,B,Weil,M,Calhoun. 2009. *Model Of Teaching*. Jakarta : Pustaka Pelajar
- Kumar, Kiran. 2010. Efficient Digital Encryption Al Gorithm Based On Matrix Scrambling Technique : Internasional Journal Of Network Security & Its Application, Volume 2, Nomor 4, Halaman 98
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung : Refika Aditama
- Magdalena, Maria. 2011. Effective civic education : an educational effectiveness model for explaining students' civic knowledge. Journal School effectiveness and school improvement, Volume 22, Nomor 3, Halaman 313-333
- Muhibbinsyah. 2010. *Psikologi Pendidikan. Bandung :Remaja Rosdakarya*
- Munawaroh, Lailatul. 2015. Meningkatkan Pembelajaran dengan cara menulis. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, Volume 1, Nomor 3, Halaman 263-273 (ISSN: 2442-3750)
- Nidawati. 2013. Belajar dalam perspektif psikologi dan agama. Jurnal pionir. Volume 1, Nomor 1, Halaman 13-28
- Purwanto. 2011. *Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Raehang. 2014. Pembelajaran Aktif Sebagai Induk Pembelajaran Kooperatif. Jurnal Al-Ta'dib, Volume. 7, Nomor 1, Halaman 151
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Sadirman.2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press
- Setiawan, Deny. 2016. *Kapita Selekta Kewarganegaraan*, Medan : Larispa Indonesia
- \_\_\_\_\_ 2014. *Kapita Selekta Kewarganegaraan*, Medan : Larispa Indonesia
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Sudjana. Nana 2002. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito
- \_\_\_\_\_ 2009. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito
- \_\_\_\_\_ 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sunhaji. 2014. Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. Jurnal Kependidikan, Volume II, Nomor 2, Halaman 32
- Sumarno, Normalina, 2015, Motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble di SMP: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 3, Nomor 1 : Universitas Lambung Mangkurat.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Suyatno, 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur : Masmedia Buana Pustaka

- Trianto, 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta : Kencana Prenada Media
- Wahidmurni, Alifin Mustikawan, dan Ali Ridho. 2010. *Evaluasi Pembelajaran : Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta : Nuha Letera
- Widiantari, Widiana, 2009. Pengaruh model pembelajaran Scramble berbantuan Media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD GUGUS V Kecamatan buleleng : Tesis IPA Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Winataputra, U. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.