

IMPLEMENTASI MEDIA SCRUMBLE WORD PUZZLE PELAJARAN SEJARAH PROKLAMASI UNTUK MENINGKATKAN NASIONALISME XI IPS SMAIAL-HIDAYAH 2021

Oleh

Erlyana Firliyanti

**Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas PGRI ARGOPURO**

Email : firlyantierliana@gmail.com

M. Iqbal Ibrahim Hamdani

**Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas PGRI ARGOPURO**

Email : iqbal.ikip3@gmail.com

Ilfiana Firzaq Arifin

**Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas PGRI ARGOPURO**

Email : ilfianafirzaq@gmail.com

Abstract

Researchers make a thesis with a background in teaching and learning activities (KBM) at SMA ISLAM AL-HIDAYAH which is somewhat less attractive due to several things, namely the lack of utilizing electronic media such as projectors. And the lack of attitude or sense of nationalism of students in schools. With this background, researchers want to increase the sense of nationalism. With these problems the researchers used the scrumble word puzzle method with proclamation material. Researchers convey electronic media as a supporter. According to Arikunto et al (2015) it consists of 2 cycles. Pre-cycle consisted of 58%, cycle 1 contained 74% and cycle 2 contained 79%. Thus the research was completed due to an increase.

Keywords : Media Implementation, Scrumble Word Puzzle, Proclamation Materials, Increasing the Sense of Nationalism

Abstrak

Peneliti membuat skripsi dengan latar belakang kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah SMA ISLAM AL-HIDAYAH yang terbilang kurang menarik yang disebabkan oleh beberapa hal yakni kurangnya memanfaatkan media elektronik seperti proyektor. Dan kurangnya sikap atau rasa nasionalisme siswa di sekolah. Dengan latar belakang ini membuat peneliti ingin meningkatkan rasa nasionalisme. Dengan permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode scrumble word puzzle dengan materi proklamasi. Peneliti menyampaikan dengan media eletronik sebagai pendukung Menurut Arikunto dkk (2015) terdiri dari 2 siklus. Pra siklus terdiri dari 58%, siklus 1 terdapat 74% dan siklus ke 2 terdapat 79%. Dengan demikian penelitian diselesaikan karna adanya peningkatan.

Keywords : implementasi media, Scrumble Word Puzzle, materi Proklamasi, meningkatkan rasa Nasionalisme

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak didik, baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban manusiawi dan lebih baik. Sebagai contoh dapat dikemukakan, anjuran atau arahan untuk anak didik lebih baik, tidak berteriak-teriak agar tidak mengganggu orang lain, bersih badan, rapi pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli dan sebagainya merupakan salah satu proses pendidikan. Menurut Silberman (2009:151) menyatakan bahwa salah satu cara terbaik untuk mengembangkan belajar yang aktif adalah memberikan tugas belajar yang diselesaikan dengan kelompok kecil peserta didik. Dukungan sejawat, keragampandangan, pengetahuan dan keahlian, membantu mewujudkan belajar kolaboratif yang menjadi satu

bagian yang berharga untuk iklim belajar di kelas. Aktivitas belajar kolaboratif membantu mengarahkan belajar aktif, kemampuan independen dan kelas penuh instruksi juga mendorong belajar aktif, kemampuan untuk mengajar melalui aktifitas kerja kolaboratif dalam kelompok kecil akan memungkinkan untuk memposisikan belajar aktif dengan cara khusus. Apa yang peserta didik diskusikan dengan yang lain dan apa yang peserta didik ajarkan pada yang lain menyebabkan dia memperoleh pemahaman dan menguasai cara belajar. (Bestari : 2011)

Pengertian Nasionalisme berasal dari kata nation yang berarti bangsa, bangsa mempunyai dua pengertian yaitu dalam pengertian antropologis, sosiologis dan politis, dalam pengertian antropologis dan sosiologis bangsa adalah suatu masyarakat yang merupakan suatu

persekutuan hidup tersebut merasa satu ras, bahasa, sejarah dan adat istiadat adapun bangsa dalam arti politik merupakan

Yatim (1999). Menurut Suhardi (2014: 156) Nasionalisme secara umum melibatkan identifikasi identitas etnis dengan negara. Dengan nasionalisme rakyat dapat meyakini bahwa bangsanya adalah sangat penting. Nasionalisme juga merupakan kata yang dimengerti sebagai gerakan untuk mendirikan atau melindungi tanah air. Dalam banyak kasus identifikasi budaya nasional yang homogen itu dapat dikombinasikan dengan pandangan negatif atau ras, budaya, atau bangsa lain (asing). (Agung dkk : 2017)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER pada tanggal 18 september – 27 november 2021. Peneliti menggunakan sekolah SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER. Disini peneliti menemukan masalah dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah Indonesia, peneliti menemukan beberapa aspek dengan pembelajaran yang digunakan guru hanya mengandalkan buku paket dan LKS dengan model pembelajaran ceramah dan diskusi saja sehingga membuat siswa menjadi kurang tertarik terlebih pada saat jam pelajaran terakhir siswa akan merasa bosan, jenuh, mengantuk sehingga membuat siswa kurang fokus pada apa yang guru tersebut

masyarakat dalam satu daerah yang sama dan mereka tunduk kepada kedaulatan negaranya sebagai suatu kekuatan tertinggi

jelaskan dan membuat siswa bergurau dengan temannya, tertidur dikelas atau tidak mengikuti pelajaran. Selain kurangnya model pembelajaran yang mengakibatkan siswa cepat bosan dan malas seperti yang tertera diatas, serta kurangnya rasa nasionalisme ini juga dapat dilihat, seperti kurang bangsa sebagai bangsa Indonesia, rela berkorban demi kepentingan umum, menghargai dan melestarikan kebudayaan bangsa dan menghargai jasa para pahlawan.

Dalam hal ini, banyak media yang diajarkan guru dinilai kurang efektif, dengan demikian saya menggunakan media Scrumble Word Puzzle dinilai cukup efektif untuk mendukung sebagai alat media pembelajaran di kelas. Media ini mudah untuk diterapkan karena siswa sekarang banyak menggunakan handphone dan dengan handphone tersebut siswa juga dapat menerapkannya saat pembelajaran berlangsung. Dengan ini peneliti berharap siswa dapat terbantu untuk memahami materi pelajaran yang guru sampaikan khususnya mata pelajaran sejarah Indonesia. Dari penjelasan diatas peneliti menemukan 3 permasalahan yakni : Bagaimana kondisi awal pembelajaran sejarah disekolah SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER?, Bagaimana

implementasi media scramble word puzzle pada mata pelajaran sejarah di SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER?, Bagaimana hasil implementasi media scrumble words puzzle di SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER?.

Adapun rujukan peneliti sebagai berikut :

Menurut Deti Detia Sari, Avelius Dominggus Sore, dan Yulia Suriyanti yang berjudul **Impelementasi Model Pembelajaran Scrumble dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Negara Berkembang dan Negara Maju di Kelas IX A pada Tahun 2017** ini mengalami peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pada materi negara berkembang dan negara maju sangat signifikan dalam hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa dalam menjawab soal yang diberikan oleh peneliti dengan hasil belajar pada siklus I dengan rata-rata 74% dan meningkat menjadi 85% sehingga terjadi peningkatan 11%. Tingkat ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 68,18% dan pada siklus II 86,36% dan meningkat sebesar 18,18%. Keputusan pada siklus I didasarkan persentase ketuntasan pada siklus I belum mencapai 85% ketuntasan. Keputusan pada siklus II yang didasarkan pada persentase ketuntasan pada siklus II sudah mencapai target 85% ketuntasan.

Menurut Indrianti Bailang, Jorie Emor, dan John R. Wenas yang berjudul **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrambel Terhadap hasil Belajar Matematika pada materi Persamaan Linear Satu Variabel pada Tahun 2017** ini juga mengalami peningkatan Hasil pembelajaran persamaan linear satu variabel dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, yaitu evaluasi setelah akhir pembelajaran. Jumlah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Rainis di Tuabatu yang berjumlah 19 siswa yang hadir memiliki Ketuntasan belajar siswa sebesar = 62 %. Dari hasil siklus I terlihat bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus satu tidak mencapai ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 65 % hanya mencapai 62% oleh karena itu tindakan siklus I belum berhasil sehingga perlu dilanjutkan tindakan pada siklus II. Hasil pembelajaran persamaan linear satu variabel dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* melalui tes diakhir pembelajaran terlihat pada hasil ketuntasan belajar siswa = 76%. hasil siklus II terlihat bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus II mencapai ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 76% dan dapat disebut hasil capaian yang sangat memuaskan sehingga tindakan yang dilakukan pada siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan tindakan pada siklus yang ke III.

Menurut Sulastri yang berjudul **Penerapan Model Pembelajaran Scrambel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum dan Peradilan Nasional Pada Siswa kelas XI Sma Negeri 3 Rembang Semester 1 Tahun 2015/2016** ini mengalami peningkatan sebagai berikut adanya peningkatan hasil belajar dari pra siklus semula yang tuntas 13 anak atau 42 % dengan rata-rata kelas 66.06, pada siklus pertama setelah diadakan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran Scramble diperoleh hasil, siswa yang tuntas 18 siswa atau 60 % dengan rata-rata kelas 70.6, berarti ada peningkatan sekitar 18 % dari pra siklus. Pada siklus kedua dengan model pembelajaran yang sama , tetapi lebih diintensipkan dengan memberi rangkuman materi, diperoleh hasil yang cukup meningkat yaitu siswa yang tuntas 27 siswa atau 87 % dengan rata-rata kelas 83. Jadi ada peningkatan sekitar 27 % dari hasil siklus pertama. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini yang menunjukkan perbandingan dari hasil pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua.

Berikut ialah teori-teori yang digunakan dalam penulisan skripsi :

Gagne dan Berliner dalam Anni (2006:2) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana suatu

organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Slameto (2003:2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan Slavin dalam Anni (2006:2) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dipahami bahwa belajar adalah perubahan perilaku manusia sebagai akibat dari latihan, praktek, dan pengalaman. Perubahan yang terjadi setelah seseorang melakukan kegiatan belajar dapat berupa keterampilan, sikap, pengertian, maupun pengetahuan. Belajar merupakan peristiwa yang terjadi secara sadar dan disengaja, artinya seseorang yang terlibat dalam peristiwa belajar pada akhirnya menyadari bahwa ia mempelajari sesuatu, sehingga terjadi perubahan pada dirinya sebagai akibat dari kegiatan yang disadari dan sengaja dilakukannya tersebut. Sedangkan pembelajaran ialah Ramdhani dalam Artikel Pembelajaran Aktif (2010) menyatakan bahwa pembelajaran aktif (*Active Learning*) adalah proses belajar dimana peserta didik mendapatkan kesempatan untuk lebih banyak melakukan

aktivitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman daripada hanya sekedar untuk menerima pelajaran yang diberikan. Sedangkan menurut Samadhi (2010) berpendapat pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran sejarah itu sendiri ialah Pembelajaran Sejarah yang Ideal Tujuan utama belajar sejarah adalah menjadikan seseorang bijaksana (Kartodirdjo, 1992; Kuntowijoyo, 1995). Belajar sejarah merupakan pintu untuk memelajari dan menemukan hikmah terhadap apa yang sudah terjadi. Belajar sejarah adalah belajar tentang kemanusiaan dalam segala aspeknya. Belajar sejarah akan melahirkan kesadaran tentang hakekat perkembangan budaya dan peradaban manusia, hasil belajar inilah yang kemudian dikenal sebagai kesadaran sejarah (*historical consciousness*). Jadi tujuan belajar sejarah salah satunya adalah melahirkan kesadaran sejarah. Dengan demikian, proses pembelajaran sejarah di sekolah juga harus didorong untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkembangkan kesadaran sejarah. Dalam dokumen kurikulum pendidikan

nasional, tujuan mata pelajaran sejarah dijabarkan dengan rinci, ironisnya tujuan ini seolah hanya menjadi referensi. Media pembelajaran adalah Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk, 1990:13) Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association Education and Communication Technologi/AECT*). Asosiasi Pendidikan Nasional (*Nasional Education Association (NEA)*) memberikan batasan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya (Sadiman, 1990:6). Macam dan jenis media itu sendiri ialah menurut Briggs, (dalam Arif Sadiman, 1993) bahwa terdapat 13 macam media, yaitu : (1). Obyek. (2). Model. (3). Suara langsung. (4). Rekaman audio. (5). Media cetak. (6). Pembelajaran terprogram. (7). Papan tulis. (8). Media transparansi. (9). Film rangkai. (10). Film bingkai. (11). Film. (12). Televisi. (13). Gambar. Dari berbagai jenis-jenis media yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengidentifikasi komunikasi dan interaksi antar dosen/guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di

sekolah. (Talizaro T :2018). Media scramble word puzzle adalah Menurut Hanafiah dan Suhana dalam Nur (2011) model pembelajaran scramble bersifat aktif, siswa dituntut aktif bekerja sama serta bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk menyelesaikan kartu soal guna memperoleh poin dan diharapkan dapat meningkatkan kebersamaan siswa. Metode ini merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada proses belajar dalam kelompok, bukan mengerjakan sesuatu bersama kelompok. Dalam metode pembelajaran ini guru akan membantu siswa menemukan dan saling berinteraksi antara satu sama lain (Iis, 2011; Daniel dan David, 2008; Rakhmawati, dkk., 2012; Suyatno, 2009). Model Scramble merupakan salah satu strategi pembelajaran motivasional yang diyakini mampu meningkatkan motivasi ataupun prestasi siswa dalam belajar. Model ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa. (Putri S. dkk : 2017). Dengan fungsi media pembelajaran ialah Setiap manusia memerlukan belajar untuk mengembangkan pengetahuan, bakat dan

minatnya. Dalam pengembangan kemampuan tersebut, seseorang membutuhkan orang lain untuk mendidiknya. Selain itu, peran media juga sangat diperlukan dalam mendidik peserta didik. Hal ini dijelaskan oleh (Iwan Falahudin, 2014) bahwa peran pembelajar adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi para pembelajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang , melainkan juga sumbe-sumber belajar yang lain. Oleh karena itu, dalam meningkatkan kemampuannya untuk belajar maka diperlukan sumber belajar. Dengan adanya sumber belajar maka peserta didik dapat mengerti apa yang dipelajarinya. Salah satu sumber belajar yang dikenal selama ini adalah media pembelajaran.

Pengertian nasionalisme ialah Menurut Yatim (Fauzi, 2012:1) nasionalisme adalah suatu paham yang menciptakan dan mempertahankan kedaulatan sebuah negara (dalam bahasa Inggris nation) dengan mewujudkan satu konsep identitas bersama untuk sekelompok manusia. Nasionalisme adalah semangat memiliki atau sifat dari keinginan untuk berusaha mempertahankan identitas kelompok dengan melembagakan dalam bentuk sebuah Negara. Nasionalisme dapat diperkuat oleh ikatan persamaan ras, bahasa, sejarah, dan agama, oleh

karenanya nasionalisme selalu terpaut dengan wilayah tertentu. Nasionalisme sebagai gejala sosial massal dapat meningkatkan solidaritas dan rasa memiliki terhadap bangsa dan negara. Stoddard (Fauzi, 2012:2) 'Nasionalisme adalah keadaan rohani, yakni suatu kepercayaan yang dianut sejumlah orang yang mempunyai suatu rasa kebangsaan (*nationality*), suatu perasaan tergolong besama-sama menjadi bangsa dan negara'. Generasi muda bangsa Indonesia telah mengalami penurunan nilai nasionalisme. Hal ini menunjukkan kepada kita bahwa semangat untuk menggelorakan nilai nilai nasionalisme sudah luntur dan tidak bergairah untuk menggelorakan semangat untuk mencintai pemakaian produk dalam negeri Indonesia. Hidayat (Soemantri, 2011:553) 'Kehidupan sosial masyarakat seiring berkembangnya zaman telah memudarnya rasa nasionalisme mulai mengalami perubahan, bahkan cenderung dijajah lebih parah. Budaya konsumtif, pergaulan bebas, pornografi, narkoba, yang dahulu dilarang dan tabu, sekarang mendapat pembelaan dai mereka yang mengusung jargon "kebebasan berekspresi" dan Hak Asasi Manusia' (Acep Supriadi Dkk : 2014). Manfaat nasionalisme sendiri ialah Meningkatkan rasa rela berkorban, karena apabila seseorang telah memiliki jiwa nasionalisme secara alami orang tersebut akan rela dan siap melakukan segala cara

untuk melindungi bangsa dan negaranya. Menumbuhkan rasa patriotisme, dalam membela dan memajukan negaranya dilandasi dengan manfaat tidak putus asa, penuh keberanian, tidak mengenal rasa takut, serta rela untu berjuang dan rela berkorban. Menumbuhkan rasa solidaritas, di balik keberagaman bangsa selalu menjunjung nilai kebersamaan, persaudaraan, kekeluargaan dan persahabatan karena hidup bersatu dengan rukun merupakan kunci untuk melewati segala hambatan dalam mencapai tujuan bersama.

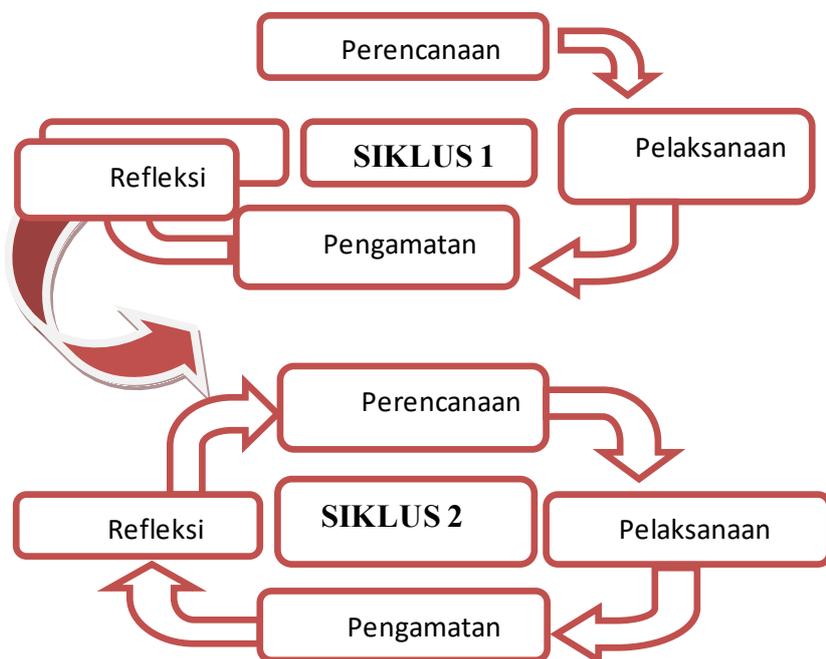
METODE

Metode yang digunakan dalam penyelsaian rumusan masalah tersebut ialah menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu langkah nyata yang dilakukan oleh guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran yang

dilaksanakannya. Hal ini didasari pada permasalahan yang dihadapi oleh guru saangat beragam dalam kegiatan belajar mengajar. Permasalahan harus diidentifikasi dan diformulasi untuk dicarikan upaya pemecahan dalam wadah penelitian tindakan kelas sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan secara efektif. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki dan dilakukan oleh guru untuk menjaga profesionalitas kerjanya. Subjek penelitian merupakan sumber data yang digunakan di dalam penelitian. Menurut Arikunto (2010:172) “subjek penelitian adalah sumber data dalam penelitian”. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMA Islam Al-Hidayah Jember yang berjumlah 24 siswa , terdiri 6 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu Data Primer dan Sekunder: Data primer adalah data utama dimana data ini berisi tentang instrument pengamatan, wawancara secara langsung. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Adapun dalam penelitian ini sumber data primer adalah warga sekolah seperti: Kepala sekolah, guru, staff sekolah, siswa. Data sekunder adalah data pendukung dari data primer atau disebut data kedua seperti: Studi kepustakaan, buku, koran, majalah, arsip-arsip tertulis yang berhubungan

dengan objek yang akan di teliti pada penelitian ini. Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data dan data sekunder ini sebagai pendukung atau penguat sumber yang peneliti butuhkan dan juga sebagai penambah kuat kevalidan pada penelitian ini. Menurut Arikunto, dkk (2016), “penelitian tindakan kelas adalah yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK dikelasnya untuk meningkatkan proses pembelajarannya.” Penelitian tindakan kelas ini dirancang pada 2 (dua) siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 (Tiga) kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan/ tindakan (*action*), observasi/evaluasi, dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, dkk).

Gambar 3.1. Modifikasi siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto dkk, 2015)



Tahapan tindakan siklus dijelaskan sebagai berikut.

- a. Pengertian perencanaan ialah peneliti menyiapkan angket penelitian, bahan ajar media pembelajaran dll yang dibutuhkan saat kegiatan pembelajaran di kelas XI IPS SMAI AL-HIDAYAH JEMBER,
- b. Pengertian pelaksanaan yakni peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas dengan membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran dikelas agar dapat terstruktur dengan baik.
- c. Pengamatan ialah sebagai peneliti melakukan setiap pengamatan di dalam kelas khususnya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, agar peneliti dapat menilai dengan baik.
- d. Refleksi ialah tahap ini dimana ketika kita sebagai peneliti telah melakukan rangkaian diatas kemudian menilai apakah telah terjadi perubahan atau perkembangan yang baik, jika tidak adanya perubahan yang membaik maka dilakukan lah tindakan siklus ini dari awal sampai terdapat hasil yang lebih baik.

PEMBAHASAN

1. Bagaimana Kondisi Awal Pembelajaran Sejarah di Sekolah SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER

Kondisi awal pembelajaran sejarah di sekolah SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER pada kelas XI Ips yang beranggotakan 24 siswa yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Dimana saat observasi yang berlangsung peneliti mengamati apa saja yang terjadi dalam kelas. Saat guru melakukan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran sejarah tersebut masih tergolong kurang menarik dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa didampingi oleh media pembelajaran yang dapat menarik siswa sehingga dapat menciptakan pembelajar aktif dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) tersebut seperti yang di jelaskan oleh Samadhi (2010) berpendapat pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan hal ini membuat guru kesulitan dalam menciptakan kelas yang aktif dan mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan baik. Dan dengan penggunaan media yang kurang menarik siswa membuat siswa merasa bosan sehingga terciptanya kondisi kelas yang tidak kondusif maka dari

itu perlu adanya media pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif, hal ini perlu adanya media yang dapat membantu seperti media Scrumble Word Puzzle yang dinyatakan oleh Shoimin (2014) menyatakan bahwa Scrumble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara menbagikan lembar soal dan lembar jawaban yang sesuai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Scrumble dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Rober (dalam Huda : 2013) juga menyatakan bahwa Scrumble sebagai salah satu metode pembelajaran konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Dengan penjelasan tersebut dapat digunakan sebagai media yang cukup efektif dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) hanya saja peneliti mengemas media Scrumble ini menjadi media online dimana siswa dapat mengaksesnya melalui internet yang bisa melalui handphone masing-masing siswa. Dengan adanya media tersebut diharapkan dapat memperbaiki kondisi proses pembelajaran dikelas XI Ips sekolah

SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER.

2. Bagaimana Implementasi Media Scrumble Word Puzzle Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER

Implementasi media Scrumble Word Puzzle di sekolah SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER Menurut Arikunto, dkk (2016), “penelitian tindakan kelas adalah yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK dikelasnya untuk meningkatkan proses pembelajarannya.” Penelitian tindakan kelas ini dirancang pada 2 (dua) siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 (Tiga) kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan/ tindakan (*action*), observasi/evaluasi, dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, dkk).

Pada pertemuan pertama mengajak siswa untuk mengingatkan terlebih dahulu tentang materi proklamasi dan mengajak siswa untuk bertanya mengenai seputar materi proklamasi, kemudian peneliti menerangkan kembali materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan menampilkan sebuah kronologi peristiwa proklamasi tersebut kepada siswa dengan menggunakan media

viewers dan proyektor. Siswa dapat menyimak dengan baik dalam proses pembelajaran tersebut. Setelah itu peneliti menyuruh untuk mencatat apa saja yang penting pada peristiwa proklamasi tersebut yang akan peneliti beri tugas di pertemuan berikutnya. Pada pertemuan kedua peneliti kembali mengingatkan materi pelajaran tentang proklamasi kemerdekaan Indonesia lalu peneliti adakan tugas kelompok dengan menggunakan media Scrumble Word Puzzle tersebut dengan cara membagi 24 siswa menjadi 5 kelompok dan memberikan bagaimana langkah-langkah mengerjakan tugas yang sudah peneliti berikan. Tugasnya peneliti bagikan melalui link yang telah peneliti bagi kepada salah satu siswa untuk menyebarkan pada grup kelasnya. Setelah mereka mengerjakan bersama kelompok masing-masing lalu mereka mengumpulkan kembali tugas masing-masing kelompok untuk dikirim kepada peneliti melalui link yang telah peneliti berikan dan tidak lupa untuk mengisi daftar nama kelompok masing-masing. Setelah itu peneliti menyuruh siswa untuk kembali ke tempat masing-masing dan memberi motivasi agar siswa tetap bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas.

3. **Bagaimana Hasil Implementasi Media Scrumble Word Puzzle di**

Sekolah SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER

Hasil implementasi media Scrumble Word Puzzle di SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER terdapat 2 siklus yang berurutan dari pra siklus, siklus 1 dan siklus ke 2 dimana tindakan-tindakan tersebut dapat membuahkan hasil yang baik dalam penelitian penggunaan media Scrumble Word Puzzle ini. Pra siklus membuahkan hasil rata-rata sebesar 58% terbilang rendah, siklus 1 mendapat peningkatan menjadi 74% terbilang cukup baik karena adanya peningkatan sebesar 16%, namun peneliti masih melakukan tindakan siklus 2 agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi. Perolehan hasil rata-rata dari siklus 2 yakni 79% dimana hasil tersebut lebih dari separuh siswa mendapat prosentase yang baik, maka dari itu peneliti memberhentikan tindakan pada siklus 2 ini.

Tabel peningkatan nilai rata-rata

Kegiatan penelitian	Nilai Rata-Rata
Pra Siklus	58 %
Siklus 1	74%
Siklus 2	79%

SIMPULAN

Permasalahan yang pertama yakni bagaimana kondisi awal

pembelajaran di sekolah SMA AL-HIDAYAH JEMBER Tahun 2021, setelah peneliti melakukan sesi observasi dan pengamatan sebelum melakukan penelitian tersebut, kondisi yang terjadi saat itu masih terbilang kurang baik dikarenakan media yang dilakukan oleh guru-guru di sekolah tersebut kurang inovasi, hal ini terjadi karena saat proses (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar di sekolah tersebut masih menggunakan metode diskusi dan ceramah saja, hal tersebut membuat siswa jadi kurang bersemangat karena timbul rasa bosan terlebih pada jam-jam pelajaran terakhir. Dengan penelitian yang telah saya lakukan bertujuan agar metode pembelajaran yang telah saya buat dapat berjalan lebih baik kedepannya. Media scrumble word puzzle ini setelah saya terapkan pada siswa dikelas XI Ips dapat terlihat peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya. Harapan saya selaku peneliti disini, media ini dapat digunakan untuk (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar khususnya mata pelajaran sejarah.

Permasalahan kedua yakni bagaimana implementasi media scrumble word puzzle pada mata pelajaran sejarah di SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER Tahun 2021.

Sebelum melakukan implementasi media scrumble word puzzle tersebut saya telah melakukan observasi atau pengamatan pada proses pembelajaran sejarah dikelas tersebut. Implementasi ini dilakukan dengan menjelaskan bagaimana cara penggunaan media scrumble word puzzle pada proses KBM dikelas dengan memberi selebaran metode penggunaan medianya, kemudian setelah tata cara tersebut telah dipahami oleh siswa dan siswa langsung menggunakan media tersebut. Dalam penggunaan media ini saya telah membagi menjadi 3 siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua pembelajaran yang telah dilakukan, membandingkan pra siklus dan siklus pertama. Meningkatnya rasa nasionalisme tersebut adalah dari 58% menjadi 74% . Dan karena dirasa belum maksimal akhirnya peneliti melakukan perbaikan atau peningkatan untuk hasil yang lebih baik, meningkatnya dari siklus pertama ke siklus kedua menjadi 79% dimana siswa sudah terdapat peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian hasil akhirnya adalah 79% , dengan hasil tersebut telah cukup memenuhi KKM.

Permasalahan yang terakhir atau 3 yakni bagaimana hasil implementasi media pembelajaran

scramble word puzzle di SMA ISLAM AL-HIDAYAH JEMBER Tahun 2021.

Setelah melakukan tindakan atau penerapan media diatas terdapat peningkatan yang baik pada siswa tersebut. Berikut hasil peningkatannya ; siklus 1 = 58% , siklus 2 = 74% dan siklus 3 = 79% . Dengan hasil demikian media tersebut yang memusakan dapat dijadikan solusi untuk memperbaiki metode pembelajaran siswa kelas XI IPS SMA AL-HIDAYAH JEMBER Tahun 2021.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal/Skripsi

- Amin, M. D. (2009). Puzzle Aksara Jawa Dari Kardus Bekas Sebagai Media Inovatif Pembelajaran Bahasa Jawa Pada Satu Kelas IV Min Ngloro, Saptosari, Gunung Kidul. *Pelita* , IV, 02. Diunduh tanggal 13 desember 2021
- Apriada Pane, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* , 3, 2. diunduh tanggal 13 desember 2021
- Aulia Sintya, S. (2017). Permainan Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Mneyusun Kalimat Sederhana Siswa Tunarungu. *Jurnal Ortopedagogia* , 3 (1), 13-18. diunduh tanggal 11 januari 2021
- Damayanti, A. (2017). Pengaruh Tayangan Film "Guru Bangsa : Tjokroaminoto" Terhadap Rasa Nasionalisme Siswa-Siswi Smun 4 Depok. *Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi* , 1, 1. diunduh tanggal 25 januari 2021
- Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* , 03, 02. diunduh tanggal 17 januari 2021
- Handayani, B. D. (2011). Efektivitas Pembelajaran Aktif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif (collaborative learning) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Sektor Publik Pokok Bahasan Akuntansi Satuan Kerja Pengelola Keuangan Daerah (SKPKD). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* , VI, 66-77. diunduh tanggal 14 desember 2021
- Khomsoh, R. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 1, 2. diunduh 19 januari 2021
- Maimunnah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *JURNAL AL-AFKAR* , V, 1. diunduh tanggal 20 januari 2021
- Maisari, A. (2019). Implementasi Media Puzzle 3D PKN Untuk Menumbuhkan Nilai-nilai Demokrasi Pada Peseta Didik Kelas X MA NU Tanjung karang. *Digital Repository Unila* , 33. diunduh tanggal 27 januari 2021
- Ricky Iferdymamahit, V. T. (2017). Rancangan Bangun Aplikasi Wors Game Scramble Untuk Pengenalan Budaya Minahasa. *E-Journal Teknik Informatika* , 11, 1. diunduh tanggal 18 januari 2021
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah. *Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dari Pragmatis ke Idealis* , 7, 1. 18 januari 2021
- Supriadi, A., Matnuh, H., & Mitha. (2014). Internalisasi Nilai Nasionalisme Dalam Pembelajaran Pkn Pada Siswa Man 2 Model Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* , 4, 8. diunduh tanggal 22 januari 2021
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar

- Skripsi Deti Detia Sari, A. D. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Scumble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Negara Berkembang Dan Negara Maju Dikelas IX A. *VOX Edukasi* , 8, 2.
- Skripsi Indriani Bailing, J. E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scumble Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Jurnal Sains, Matematika, Edukasi (JSME) FMIPA UNIMA* , 5, 2.
- Skripsi Sulastri. (2018). Penerapan Pembelajaran Scumble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum Dan Peradilan Nasional Pada Siswa Kelas XI Sma Negeri 3 Rembang Semester 1 Tahun pelajaran 2015/2016. *Didaktika Pgri* , 4, 1.