

Model Pembelajaran Scramble

Sahal Imam Ma'ruf (172071000056), Muhammad Salsabila Zamhari (172071000079)
Mahasiswa Fakultas Agama Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam,
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

PEMBAHASAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana secara sistematis untuk mewujudkan suasana dan proses belajar mengajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki dan mengembangkan spiritual keagamaan, penendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat.¹ Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik (yang disertai tanggung jawab) untuk mempengaruhi anak didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita yang diinginkan. Pendidikan diberikan kepada anak dalam usaha menumbuhkan pertumbuhan jasmani maupun rohaninya untuk mencapai *gezag* / kewibawaan.² Dalam proses belajar mengajar adanya media merupakan suatu hal yang sangat penting. Tujuan utama adanya media dalam proses belajar mengajar yakni memahamkan siswa agar faham dan mengerti tentang materi yang dijelaskan.

Media pembelajaran, kata “Media” mempunyai bentuk jamak yakni “Medium” dalam bahasa latin memiliki pengertian “Perantara atau Pengantar” dengan demikian, media merupakan tempat untuk menyalurkan informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam artian luas makna media dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik mendapat ilmu dan keterampilan.³ Sedangkan, pembelajaran adalah suatu kegiatan mendidik dan dididik dimana guru memberikan informasi kepada peserta didik. Dan murid atau peserta menerima informasi dari guru. Agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran, bukan guru saja yang menyiapkan materi untuk disampaikan melainkan murid juga harus belajar. Belajar merupakan suatu proses, suatu usaha dari siswa untuk merubah perilakunya agar menjadi lebih baik yang diperoleh dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.⁴ Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu berlangsungnya

¹ <http://www.e-jurnal.com/2013/11/pengertian-pendidikan-menurut-para-ahli.html>

² Drs. Amir Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Surabaya, USAHA NASIONAL, 1973), hal : 27.

³ Drs. Syaiful Bahri Djamarah dan Drs. Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta, PT. RINEKA CIPTA, cet : 1, 1997), hal : 136

⁴ Eni Farryatul Fahyuni, S.Pd, M.Pd.I dan Dra. Istikomah, M.Ag, *Psikologi Belajar & Mengajar* (Sidoarjo, Nizamia Learning Center, Cet: 1, 2016), hal: 40

pendidikan dan merangsang perhatian, perasaan, pikiran, dan kemampuan atau keterampilan anak didik yang dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.⁵

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. Metode *scramble* adalah pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal. Sedangkan Soeparno berpendapat bahwa metode *scramble* adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan.

Scramble merupakan 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. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata⁶.

Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Sesuai dengan sifat jawabannya menurut Patty (2015: 1-2) model pembelajaran *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk yakni:

1. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya: Tpeain = petani Kberjae = bekerja.
2. *Scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya Pergi- aku-bus-ke-naik-Bandung = aku pergi ke Bandung naik bus.
3. *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna⁷.

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Scramble* menurut Shoimin (2014) adalah sebagai berikut :

- a. Persiapan

⁵ <http://bejarpsikologi.com>

⁶ <http://pgsd-vita.blogspot.co.id/2013/01/metode-pembelajaran-scramble.html>

⁷ <http://fatkhan.web.id/pengertian-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-scramble/>

Pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban, yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa.

b. Kegiatan inti

Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing – masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok.

c. Tindak lanjut

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa, contoh kegiatan tindak lanjut antara lain :

- a) Kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda.
- b) Kegiatan menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak memperlihatkan koherensi.
- c) Kegiatan mengubah materi bacaan (memparafrase atau menyederhanakan bacaan).
- d) Mencari makna kosakata baru didalam kamus dan mengaplikasikan dalam pemakaian kalimat.
- e) Membetulkan kesalahan – kesalahan tata bahasa yang mungkin ditemukan dalam teks wacana latihan.

Satu hal yang penting dalam model ini, siswa tidak sekadar berlatih memahami dan menemukan susunan teks yang baik dan logis, tetapi juga dilatih untuk berfikir kritis analitis⁸.

Manfaat Penggunaan Metode *Scramble* Bagi Peserta Didik :

- a. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengingat istilah yang sulit akan berkurang bebannya.
- b. Peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.
- c. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan bersosialisasi.

Bagi guru :

- a. Mendapat Pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran.

⁸ <http://pattyanox.blogspot.co.id/2015/09/model-pembelajaran-scramble-dan.html>

- b. Sebagai motivasi meningkatkan keterampilan untuk memilih strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik.
- c. Guru dapat semakin menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan tapi tetap serius⁹.

Kelebihan yang dimiliki model pembelajaran scramble :

1. dalam model pembelajaran scramble , tidak ada siswa atau anggota kelompok yang pasif atau hanya diam, hal ini dikarenakan setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk keberhasilan kelompoknya. Setiap anggota kelompok diharuskan untuk mengetahui segala hal yang di kerjakan di dalam keklompoknya, membagi tugas dan juga tanggung jawab yang sama diantara anggotanya.
2. Model pembelajaran scramble membuat siswa lebih kreatif dalam belajar dan berpikir, mempelajari materi secara lebih santai karena model pembelajaran scramble adalah belajar sambil bermain.
3. Model pembelajaran scramble dapat menumbuhkan rasa saling membantu satu sama lain diantara anggota kelompoknya.

Kelemahan model pembelajaran scramble :

Model pembelajaran scramble memiliki kelemahan atau kekurangan sebagai berikut :

1. model pembelajaran ini sangat sulit dalam hal perencanaanya karena belum terbiasa dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
2. Memerlukan waktu yang panjang dalam pembuatan bahan, sehingga guru susah menyesuaikan waktu yang sudah ditetapkan.
3. Model pembelajaran ini sulit di fahami karena masih ditentukan oleh kemampuan siswa.

⁹ <http://pgsd-vita.blogspot.co.id/2013/01/metode-pembelajaran-scramble.html>

4. Karena menggunakan metode permainan, model pembelajaran ini sering kali menimbulkan kegaduhan yang bisa mengganggu kelas yang ada di sekitarnya

Kelebihan dari kelompok ini :

1. Sangat bagus model permainan yang di berikan kepada siswa.
2. Cepat dan sigap dalam mengarahkan siswa
3. Selalu memantau kelompok apabila ada kelompok yang tidak faham di jelasin lagi.

Kekurangan dari kelompok ini :

1. Masih belum bisa membagi kelompok dengan secara benar / adil karena model pembelajaran ini kan seperti permainan, seharusnya siswa di suruh hitung 1 sampai 2 dari siswa yang duduk di depan pojok sampai belakang pojok dan nanti yang tadinya bilang 1 kumpul sama yang bilang 1.
2. Belum bisa memegan situasi saat per kelompok sedang mengerjakan, akibatnya terjadi kegaduhan / ramai sendiri sendiri, seharusnya sebelum membagi kelompok situasi harus di tenangkan dulu.
3. Waktu yang di tentukan tidak jelas.
4. Sebelum pembagian kelompok, penjelesan tentang materi permainan penyusun kata tidak dapat di fahami oleh siswa, jadi sebelum permainan di mulai kita harus menjelaskan secara detail tentang bagaimana caranya menyelesaikan permainan itu.

DAFTAR PUSTAKA

Bahri Djamarah, Syaiful dan Aswan Zain. 1997. *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta:PT. RINEKA CIPTA, cet : 1. hal : 13

Daien Indrakusuma, Amir. 1973. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya:USAHA NASIONAL. hal : 27.

Fahyuni, Eni Fariyatul dan Istikomah. 2016. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Sidoarjo:Nizamia Learning Center,Cet: 1,hal: 40

<http://bejarpsikologi.com>

<http://pgsd-vita.blogspot.co.id/2013/01/metode-pembelajaran-scramble.html>

<http://fatkhan.web.id/pengertian-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-scramble/>

<http://pattyanox.blogspot.co.id/2015/09/model-pembelajaran-scramble-dan.html>

<http://pgsd-vita.blogspot.co.id/2013/01/metode-pembelajaran-scramble.html>