

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE UNTUK PENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS DI KELAS X MULTIMEDIA 1 SMK NEGERI 5 KUPANG

Dorkas M Malaikari¹, I Made Parsa², Ichsan Fahmi³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Teknik Elektro,

Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Cendana
Jalan Adisucipto, Penfui, NTT

²md_parsa@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* Pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X Multimedia 1 SMK Negeri 5 Kupang, 2). Untuk mengetahui sejauhmanakah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas, Dalam penelitian ini yakni siswa kelas X Multimedia 2 SMK N 5 Kupang. Siswa berjumlah 15 (lima belas) orang yang dijadikan sampel dalam penelitian. Setelah menerapkan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran dasar desain grafis materi unsure-unsur tata letak di kelas X Multimedia SMK N 5 Kupang, hasil belajar siswa mengalami peningkatan di setiap kegiatan pembelajaran. Pada tes siklus I terdapat 8 orang siswa (53,00%) yang memperoleh skor 75 ke atas dengan nilai rata-rata 70,66%. Terjadi peningkatan lagi setelah dilakukan tes siklus II terdapat 15 orang siswa (100%) yang memperoleh skor 75 ke atas dengan nilai rata-rata 87,33%.

Kata Kunci: *scramble*, hasil belajar, dasar desain grafis

ABSTRACT

study aims to improve the basic learning outcomes of graphic design in class X Multimedia 1 SMK Negeri 5 Kupang, how is student learning outcomes and the extent to which student learning outcomes increase by applying the scramble learning model on the basic subjects of graphic design in class X Multimedia 1 SMK Negeri 5 Kupang.

This research is a type of classroom action research, in this study the students of class X Multimedia 2 SMK N 5 Kupang. Students totaled 15 (fifteen) people who were sampled in the study. After implementing the scramble learning model in the basic subjects of graphic design material layout elements in class X Multimedia at SMK N 5 Kupang, student learning outcomes have increased in each learning activity. In the first cycle test, there were 8 students (53.00%) who obtained a score of 75 and above with an average value of 70.66%. There was an increase again after the second cycle test, there were 15 students (100%) who obtained a score of 75 and above with an average value of 87.33%.

Keywords: *scramble*, learning outcomes, basic graphic design

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri individu yang belajar, bukan saja mengenai pengetahuan, tetapi juga kemampuan untuk membentuk kecakapan dalam bersikap.[1]“hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar”.

Mata pelajaran dasar desain grafis merupakan mata pelajaran yang diberikan pada siswa-siswi kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 5 Kupang yang terdiri dari teori sekaligus praktik.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mendapatkan rendahnya hasil prestasi belajar siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 5 Kupang dikarenakan banyak faktor, contohnya kurangnya motivasi belajar siswa, minat belajarnya masih rendah, metode yang digunakan adalah metode ceramah yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, dan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dasar desain grafis pada materi pokok Menerapkan Unsur-unsur tata letak berupa ilustrasi, tipografis warna gelap terang tekstur dan ruang. Menerapkan Unsur-unsur tata letak berupa ilustrasi, tipografi warna gelap terang tekstur dan ruang di SMK Negeri 5 Kupang masih rendah dan masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan Minimum tersebut. Terbukti dari hasil Nilai Ulangan Harian atau Ujian Kompetensi dari seluruh jumlah 15 siswa, hanya yang dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) hanya sebanyak 3 siswa yaitu sebesar 20%, sedangkan yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 12 siswa yaitu 80%.

[2]”Menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* adalah salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang memiliki titik tekan pada partisipasi dari aktivitas siswa untuk mencari sendiri jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru. Mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari”. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*. Model *Group Investigation* dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan sehingga dapat terjadi interaksi atau hubungan timbal balik yang baik antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya, sehingga proses pembelajaran akan lebih

menyenangkan karena siswa lebih aktif dan dapat melatih siswa untuk saling bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sekelasnya. Jadi siswa akan lebih mudah dalam menyerap materi pelajaran dan hal tersebut akan berdampak pada hasil belajarnya, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

II. LANDASAN TEORI DAN METODE

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

a. Model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, dimana siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil yang beranggota 3-4 orang yang heterogen. [3] Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan siswa dalam tugas terstruktur.

b. Model Pembelajaran *Scramble*

Scramble merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang fokus pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun setiap jawaban dengan cara menyusun kalimat yang diacak sehingga membentuk suatu jawaban yang benar. Model pembelajaran *scramble* adalah suatu metode belajar yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban atau diurutkan menjadi urutan yang logis.

B. Metode Penelitian

1. Rancangan Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk meneliti dan membahas suatu masalah. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. PTK merupakan suatu upaya dari pendidik untuk meningkatkan atau memperbaiki proses belajar mengajar ke arah tercapainya tujuan pendidikan atau pengajaran itu sendiri. [4] “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan”.Inti dari Penelitian Tindakan Kelas PTK

adalah memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran serta mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran.

[5] metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) terdiri dari empat komponen yaitu tahap Planning (perencanaan) , action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (Refleksi). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaborasi dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (treatment) tertentu dalam suatu siklus. Empat aspek dalam Penelitian Tindakan Kelas yaitu:

1. Perencanaan, yaitu merumuskan masalah, menentukan tujuan, dan metode penelitian serta membuat rencana tindakan
2. Tindakan, yaitu tindakan yang dilakukan sebagai upaya perubahan yang dilakukan
3. Observasi, yaitu kegiatan pengumpulan data yang berupa proses perubahan data yang berupa proses perubahan kinerja Proses Belajar Mengajar (PBM)
4. Refleksi, yaitu mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti telah dicatat didalam observasi.

Subyek penelitian ini adalah yakni peserta didik kelas X Multimedia 1 SMK Negeri 5 Kupang, jumlah siswa kelas sepuluh kompetensi keahlian Multimedia berjumlah 15 (Lima belas orang) siswa yang dijadikan sebagai subyek dalam penelitian.

[6] Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, masing-masing siklus terdiri atas empat tahap yang dilaksanakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik-teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi (pengamatan)

Observasi yaitu mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung terhadap objek yang akan diteliti. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola

pembelajaran dan lembar observasi kemampuan siswa selama pembelajaran.

b. Tes

Tes adalah pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

3. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Lembaran Observasi

keaktifan Siswa

Analisis data kemampuan guru dan siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase, yang berguna untuk mengetahui apakah model yang diterapkan pada pembelajaran serta siswa aktif sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Analisis ini digunakan dengan menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{n}$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Frekuensi kemampuan guru dan siswa yang muncul

N = Jumlah kemampuan keseluruhan

Membuat interval persentase dan kategori kriteria penilaian observasi guru dan siswa sebagai berikut

Tabel 1. Kategori Penilaian Hasil Pengamatan Siswa

No	Nilai %	Kategori Penilaian
1	86-100	Baik Sekali
2	75-85	Baik
3	65-74	Cukup
4	50-64	Kurang
5	1-49	Sangat Kurang

b. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar melalui penerapan model kooperatif tipe scramble untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran dasar desain grafis pada Materi unsur-unsur tata letak berupa ilustrasi tipografi warna gelap terang tekstur dan ruang. Ada dua kriteria

ketuntasan belajar, yaitu ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal. Sedangkan data hasil belajar siswa setelah dilakukan koreksi dan scoring akan dianalisis berdasarkan Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Tuntas (mastery learning), yakni 75% dari jumlah siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 sebagai ketuntasan siswa dalam penguasaan materi yang diberikan (Depdiknas, 2008). Berdasarkan ketentuan tersebut penelitian dengan menggunakan model GI dapat dihentikan jika jumlah siswa yang menguasai materi ajar telah mencapai 75%, pencapaian tersebut diketahui melalui perolehan hasil dari evaluasi.

Untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus presentase:

$$P = \frac{F}{n}$$

Keterangan:

P = Angka presentase yang dicari

F = Frekuensi siswa yang menjawab benar

N = Jumlah seluruh siswa

Tabel 2. Tabel Klasifikasi Penilaian

NO	Angka	Kriteria
1	86-100	Sangat Baik
2	70-85	Baik
3	60-69	Cukup
4	50-59	Kurang
5	0-49	Sangat Kurang

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembahasan Hasil Penelitian a.

Hasil Penelitian

Dilihat dari tabel 3, menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75%. Nilai rata-rata yang didapatkan oleh siswa yaitu 70,66% dari 15 siswa.

Hasil rata-rata nilai siswa dapat dilihat dari rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$X = \frac{1060}{15} = 70,66\%$$

Tabel 3. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Yang Diperoleh	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Anjelika Kore	60		Tidak Tuntas
2	Delsi Trayanus	60		Tidak Tuntas
3	Desinta Alumat	60		Tidak Tuntas
4	Muhamad Ilham	60		Tidak Tuntas
5	Ester Liman	70		Tidak Tuntas
6	Fitriani Tamonob	70		Tidak Tuntas
7	Hilgardis Fautlo	70		Tidak Tuntas
8	Maria Malo	70		Tidak Tuntas
9	Mema Baunsele	75	Tuntas	
10	Sebastian Tupen	75	Tuntas	
11	Ovi Talaen	75	Tuntas	
12	Priskila Doko	75	Tuntas	
13	Wirce Haleng	80	Tuntas	
14	Maria Baunsele	80	Tuntas	
15	Noviyanti Tanebet	80	Tuntas	
Jumlah		1060	Tidak Tuntas	
Rata-rata		70,66		

Kriteria tingkat keberhasilan siswa pada siklus I dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa Pada Siklus I

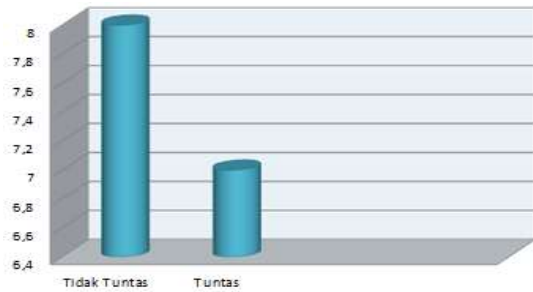
No	Tingkat keberhasilan	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	90-100	Sangat Tinggi		
2	80-99	Tinggi	3	20,00 %
4	70-79	Sedang	8	53,00 %
5	50-69	Rendah	4	26,66 %
6	0-49	Sangat rendah	-	-
Jumlah			15 Siswa	100%

Tabel 4. menunjukkan data siswa yaitu memiliki nilai tinggi berjumlah 3 orang (20,00%), memiliki nilai sedang berjumlah 8 orang (53,00%), memiliki nilai rendah berjumlah 4 orang (26,66%) dan mendapatkan nilai yang sangat rendah tidak.

Tabel 5. Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Pos Test (Tes Akhir)

No	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Presentase
1	<75%	Tidak Tuntas	8	53,33%
2	>75%	Tuntas	7	46,67%
Jumlah			15	100%

Dari tabel 5 hasil belajar siswa pada tahap siklus I diatas, dapat digambarkan pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Hasil rata-rata yang diperoleh siswa pada tes akhir siklus I belum masuk dalam kategori tuntas belajar pada materi Menerapkan macam-macam rangkaian shift register. Hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai ketuntasan belajar.

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari tingkat ketuntasannya yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{15} \times 100\%$$

$$P = 53,33\%$$

Data diatas, dikatakan siswa masih sangat rendah dalam kategori tuntas belajar. Siswa yang termasuk dalam katagori tuntas belajar hanya 8 orang (53,333%), maka diperlukan perbaikan pembelajaran terhadap siklus berikut yaitu siklus II dengan tujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada siklus I dalam memahami materi Menerapkan unsur-unsur tata letak berupa ilustrasi warna gelap terang tekstur dan ruang dengan menggunakan model pembelajaran scramble.

Tabel 6. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Yang Diperoleh	Kerangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Anjelika Kore	80	Tuntas	
2	Delsi Trayanus	80	Tuntas	
3	Desinta Alunat	80	Tuntas	
4	Muhamad Ilham	80	Tuntas	
5	Ester Liman	85	Tuntas	
6	Fitriani Tamonob	85	Tuntas	
7	Hildigardis Fautlo	85	Tuntas	
8	Maria Malo	85	Tuntas	
9	Merna Baunsele	95	Tuntas	
10	Sebastian Tupen	95	Tuntas	
11	Ovi Talaen	95	Tuntas	
12	Priskila Doko	95	Tuntas	
13	Wirce Haleng	90	Tuntas	
14	Maria Baunsele	90	Tuntas	
15	Noviyanti Tanebet	95	Tuntas	
Jumlah		1310		
Rata-Rata		87,33%	Tuntas	

Pada tabel 6 diatas, dijelaskan bahwa setelah melakukan pembelajaran siklus II dan melakukan post test siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa memuaskan telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minumim (KKM) yaitu 75% . Total nilai rata-rata dari 15 siswa yaitu 87,33%; dimana 15 siswa telah dikategorikan tuntas belajar. Hasil rata-rata nilai siswa dapat dilihat dari rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$X = \frac{1310}{15} = 87,33\%$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model kooperatif tipe Scramble pada materi Menerapkan unsur-unsur tata letak berupa ilustrasi warna gelap terang tekstur dan ruang untuk siklus ke II di kelas X Multimedia 1 SMK Negeri 5 Kupang telah mencapai ketuntasan belajar Minimum.

Tabel 7. Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa Pada Siklus II

No	Tingkat keberhasilan	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	90-100	Sangat Tinggi	7	46,66 %
2	80-89	Tinggi	8	53,33%
4	70-79	Sedang	-	-
5	50-69	Rendah	-	-
6	0-49	Sangat rendah	-	-
Jumlah			15 Siswa	100%

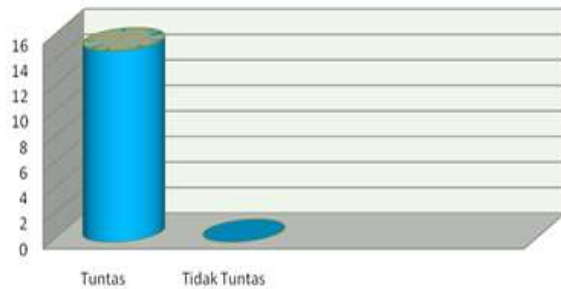
Tabel 7 diatas menunjukkan data siswa yaitu memiliki nilai sangat tinggi sebanyak 7 orang (46,66 %), memiliki nilai tinggi sebanyak 8 orang (53,33%), memiliki nilai sedang tidak ada, memiliki nilai rendah tidak ada dan memiliki nilai yang sangat rendah tidak ada.

Jadi siswa yang mencapai KKM sebanyak 15 orang siswa (100%) dan yang belum mencapai nilai KKM tidak ada. Dapat dilihat ketuntasan hasil belajar siswa mencapai >75% dan telah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan.

Tabel 8. Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Post Test (Tes Akhir)

No	Presentasen Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Presentase
1	<75%	Tidak Tuntas	-	
2	>75%	Tuntas	15	100%
Jumlah			15	100%

Dari tabel 8 hasil belajar siswa pada tahap siklus II diatas dapat digambarkan pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Penerapan Dasar desain grafis Siklus II

Hasil rata-rata yang diperoleh siswa pada tes akhir siklus II sudah termasuk dalam kategori tuntas belajar pada materi Menerapkan unsur-unsur tata letak berupa ilustrasi tipografi warna gelap terang tekstur dan ruang. Hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan belajar dan telah mencapai nilai KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari tingkat ketuntasannya yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{15}{15} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Tahap observasi pada siklus II jumlah siswa yang diamati sebanyak 15 siswa. Setiap pembelajaran berlangsung, diadakan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa. Hal ini dimaksudkan agar diperoleh data mengenai pemberian model pembelajaran Scramble terhadap perubahan keaktifan siswa didalam proses pembelajaran.

Pada pelaksanaan siklus II, siswa dan peneliti biasa melaksanakan pembelajaran scramble dengan baik sama hal dengan pelaksanaan siklus I, siswa lebih fokus pada pembelajaran tanpa mengganggu siswa yang lain. Mengerjakan soal post test pun siswa lebih serius, kondisi didalam kelas lebih tenang. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*action research*). Penelitian ini dilakukan untuk melihat kemampuan siswa serta hasil melalui penerapan model kooperatif belajar siswa tipe Scramble pada materi Menerapkan unsur-unsur tata letak berupa garis ilustrasi warna gelap terang tekstur dan ruang.

Data ini diperoleh dari hasil pengamatan kemampuan guru dan siswa serta dari hasil belajar siswa.

b. Pembahasan Penelitian

a. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran Scramble

Untuk melihat hasil belajar siswa secara keseluruhan terhadap materi menerapkan unsur-unsur tata letak. Pelaksanaan siklus I, peneliti menerapkan model pembelajaran *scramble*. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat diketahui ketika memberikan tes akhir (*post test*) I. Siklus I terdapat 7 orang siswa (46,67%) yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sedangkan terdapat 8 orang siswa (53,33%) yang belum mencapai ketuntasan belajar ini disebabkan oleh siswa yang belum terbiasa dengan penerapan model pembelajaran *Scramble* sehingga siswa belumterlalu antusias mengikuti proses pembelajaran dan masih ada siswa yang belum mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh peneliti. Hal ini dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar di kelas.

Siklus II dibuat dari pengembangan siklus I, dalam proses pembelajaran peneliti masih menerapkan model pembelajaran *scramble* . Untuk hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar terdapat 8 orang siswa (46,67%), sedangkan yang belum mencapai ketuntasan belajar terdapat 7 orang siswa (53,33%) dan siklus II menunjukkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar terdapat 15 orang siswa (100%), sedangkan yang belum mencapai ketuntasan belajar tidak ada.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe Scramble pada materi Menerapkan unsur-unsur tata letak berupa ilustrasi warna gelap terang tekstur dan ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Rusman (2012) Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian dari pendekatan, strategi, metode,teknik, dan taktik Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awals ampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas atau mengatur tutorial,dan untuk menentukan materi/perangkat pembelajaran

termasuk semua kebutuhan yang dibutuhkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Kooperatif berarti bekerja sama.

Berdasarkan tabel 9 dibawah menunjukkan hasil pelaksanaan pembelajaran pada tes siklus I dan siklus II terungkapnya peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Scramble.

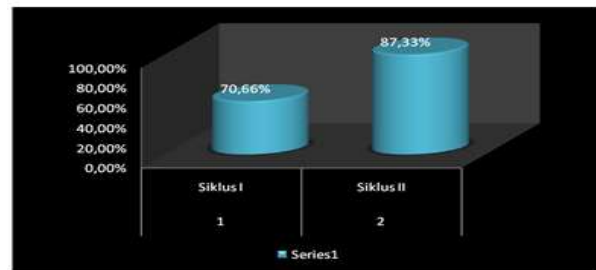
Dengan menggunakan model pembelajara Scramble pada pelaksanaan pembelajaran materi Menerapkan unsur-unsur tata letak berupa ilustrasi warna gelap terang teksutur dan ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model scramble. di kelas X Multimedia 1 SMK Negeri 5 Kupang.

Dari hasil pelaksanaan pembelajaran pada tes awal, siklus I, dan siklus II terungkap bahwa penerapan model pembelajaran scramble dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan dan penerapan model pembelajaran Scramble dalam proses belajar mengajar sangat berperan aktif karena disini siswa dituntut aktif dalam mengikuti pelajaran dan saling bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan penggunaan model pembelajaran Scramble dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Multimedia 1 SMK Negeri 5 Kupang pada mata pelajaran Dasar desain grafis dengan kompetensi dasar Menerapkan Unsur-unsur tata letak berupa ilustrasi, Tipografi warna gelap terang, tekstur dan ruang. Dengan demikian, pembelajaran dicukupkan sampai disiklus II. Peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya karena pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran scramble dapat mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan juga mampu meningkatkan keaktifan siswa. Hasil belajar siswa yang diperoleh pada tes awal, siklus I, dan siklus II dapat disimpulkan pada tabel berikut :

Tabel 9. Peningkatan hasil belajar pada Tes Siklus I dan siklus II

No	Deskripsi Nilai	Presentase ketuntasan siswa
1	Siklus I	70,66%
2	Siklus II	87,33%

Dari tabel 9 hasil belajar siswa pada tahap siklus II diatas dapat digambarkan pada diagram berikut ini



Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil Belajar siklus I dan siklus II

IV. KESIMPULAN

1. Dari hasil penerapan model pembelajaran scramble oleh peneliti pada kelas X Multimedia 1 SMK Negeri 5 Kupang tahun pelajaran 2019/2020, Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan model pembelajaran scramble dapat meningkatkan hasil belajar siswa selama proses belajar mengajar dikelas berlangsung. Hasil belajar siswa dan juga kekatifan siswa merupakan salah satu penunjang keberhasilan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hasil dari penerapan model pembelajaran scramble pada mata pelajaran dasar desain grafis ini Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan Model Pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa pada materi unsur-unsur tata letak tipografi,ilustrasi warna gelap terang tekstur dan ruang kelas X Multimedia 1 SMK Negeri 5 kupang. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa pada siklus I sampai dengan siklus II yang mengalami peningkatan hingga mencapai indikator pencapaian kompetensi yaitu pada siklus I memperoleh nilai sebesar 70,66% dan masuk pada kategori cukup baik dan meningkat menjadi 87,33% dan masuk pada kategori baik pada siklus II. Hal ini didukung juga dengan peningkatan aktivitas siswa siklus I mendapat presentase 61,6% yang masuk pada kategori kurang baik meningkat pada siklus II sebesar 84,00% dan masuk pada kategori baik. Maka sejauh ini terdapat perubahan peningkatan hasil belajar

siswa dan juga perubahan sikap peserta didik dari siklus I ke siklus II dengan menerapkan model pembelajaran scramble di kelas X Multimedia 1 SMK Negeri 5 Kupang.

REFRENSI

1. Arikunto, Suharsimi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research). Jakarta: Bumi Aksara
2. Dimiyati. 2010. Strategi belajar pembelajaran scramble. Yogyakarta. Gramedia pustaka
3. Dimiyati dan Mudjiono. 2000. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
4. Rusman. 2012. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
5. Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
6. Kemiss S dan Mc. Taggart. 1992. The action Research Planner. Victoria: Deakrin University.