

**PEMBELAJARAN SCRAMBLE UNTUK MENINGKATKAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA**
(Peneilitian pada siswa kelas V di Dusun Ngadiwongso, Desa
Ngadirejo Salaman Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Novi Tri Susanti
16.0305.0127

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi merupakan suatu aktivitas dasar manusia, dengan adanya komunikasi manusia dapat saling berhubungan antara satu dengan yang lain baik dalam kehidupan sehari-hari di dalam rumah tangga, pekerjaan, di pasar, di dalam lingkungan masyarakat maupun dimana manusia itu berada. Sebagian besar atau komunikasi hal yang paling sering diperbincangkan, bukan hanya di kalangan ilmuwan komunikasi melainkan di kalangan awam juga menyangkut tentang pembicaraan komunikasi, sehingga kata komunikasi itu sendiri banyak mempunyai banyak arti di dalam persepsi-persepsi masyarakat. Pendek kata, istilah komunikasi sedemikian lazim di kalangan kita semua meskipun setiap orang mengartikan komunikasi secara berlainan tetapi mempunyai makna yang hampir serupa (Mulyana, 2007: 45).

Interpersonal bagi kehidupan sehari-hari sangat penting. Tanpa interpersonal manusia tidak akan bisa hidup karena sejatinya manusia merupakan makhluk sosial. Dalam dunia pendidikan interpersonal sangat penting antara guru dan siswa agar terjalinya pembelajaran yang baik. Tanpa Interpersonal tidak akan terjadi interaksi dalam pembelajaran. Sehingga, pembelajaran menjadi tidak efektif dan siswa akan mengalami ketertinggalan dalam pembelajaran. Komunikasi interpersonal sangat di pengaruhi oleh konsep diri pada perilaku manusia itu sendiri, bagaimana cara memandang diri sendiri dan bagaimana orang lain memandang dan dapat mempengaruhi

interaksi dengan orang lain. Komunikasi interpersonal mempengaruhi komunikasi dan hubungan dengan orang lain. Wenburg dan Wilmat 1973 (dalam Arni Muhammad, 2003:59) menyatakan bahwa persepsi individu tidak dapat dicek oleh orang lain, tetapi semua arti atribut di tentukan oleh masing-masing individu, karena semua pesan bermula dari diri kita sendiri. Komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi di antara seseorang dengan paling kurang di antara dua orang yang dapat langsung balikkannya. Dengan bertambahnya orang yang terlibat berkomunikasi maka akan bertambahlah persepsi orang dalam kejadian komunikasi sehingga akan 5 bertambahlah kompleks komunikasi tersebut. Komunikasi interpesonal adalah membentuk hubungan dengan orang lain (Muhammad, 2009 : 159).

Interpersonal sangat penting dimiliki oleh siswa khususnya siswa sekolah dasar. Karena dalam pembelajaran siswa juga perlu berinteraksi dengan teman satu kelasnya. Maka dari itu siswa perlu interpersonal yang bagus agar mendapatkan nilai yang memuaskan. Pembelajaran biasanya guru sering menggunakan metode kelompok. Anak lebih mudah memahami materi pembelajaran bersama temanya dari pada gurunya. Hal tersebut dapat membantu anak untuk belajar dengan mudah.

Banyak permasalahan interpersonal siswa dalam kelas diantaranya siswa apatis terhadap lingkungan. Selain itu, siswa cenderung lebih suka dalam kerja mandiri dari pada kerja kelompok. Hal itu disebabkan oleh kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Banyak anak pendiam yang mengalami ketertinggalan dalam materi pembelajaran. Mereka tertinggal

karena kurang berinteraksi dengan guru dan teman satu kelasnya. Guru tidak memperhatikan siswanya dan si anak tidak pernah bertanya terhadap teman satu kelasnya, sehingga anak tersebut mengalami ketertinggalan.

Hal ini membuat permasalahan didalam cara bermain anak. Masalah ini dibuktikan di tempat tinggal saya yaitu di Ngadiwongso Salaman. Terdapat beberapa anak yang sulit berinteraksi dengan teman sebayanya. Jika, hal itu terjadi terus - menerus akan membuat anak sulit mencari teman dan sulit berinteraksi dengan orang baru. Guru juga menggunakan metode tanya jawab dengan siswa agar terjadi interaksi antara guru dan anak.

Permasalahan Interpersonal tersebut terjadi karena beberapa faktor. Faktor yang paling utama dalam permasalahan Interpersonal ialah kurangnya interaksi anak tersebut dengan lingkungan di sekitarnya. Beberapa faktor pendukung terjadinya permasalahan interpersonal siswa yaitu kurang nyamannya si anak terhadap lingkungan tersebut. Bisa dikatakan lingkungan tersebut kurang mendukung. Bahkan lingkungan keluarga tidak berpihak dengan si anak sehingga, anak merasa tidak nyaman dengan lingkungan sekitarnya.

Upaya yang dilakukan oleh sekolah untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan beberapa cara. Salah satu cara ialah guru sering menggunakan metode diskusi dan membuat kelompok. Menurut guru metode tersebut paling efektif. Karena dengan metode tersebut siswa dapat berinteraksi dengan teman satu kelasnya. Diharapkan dengan menggunakan metode pembelajaran tersebut menjadi efektif. Selain itu, guru telah memberikan tugas kelompok dalam

pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Selanjutnya, kepala sekolah memberikan beberapa upaya pengembangan ekstrakurikuler pramuka untuk menekankan aktivitas kelompok.

Upaya tersebut belum optimal, belum optimalnya pada strategi pembelajaran kurang dalam penyampaian materi dan kurang menekankan aktivitas siswa di dalamnya. Siswa sering merasa bosan dengan jalannya pembelajaran karena dalam pembelajaran tidak di selipkan dengan permainan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran belum optimal dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa menjadi bosan dan tidak sedikit siswa yang ketiduran saat terjadi pembelajaran. Hal tersebut membuat anak menjadi kurang memahami materi pembelajaran sehingga, anak mengalami ketertinggalan materi pelajaran.

Pembelajaran scrambel mampu menginovasi pembelajaran untuk interpersonal siswa. Pembelajaran akan lebih menarik dan materi pelajaran akan tersampaikan. Anak tidak akan bosan saat berlangsungnya pelajaran karena dalam model scramble ini anak akan di ajak bermain dan belajar. Model scramble juga dapat di jadikan sebagai pembelajaran mengenai interpersonal. Siswa diajak untuk berdiskusi dan bermain. Sehingga, anak akan merasa senang dan materi akan tersampaikan.

Perlu diuji dalam pembelajaran scramble terhadap interpersonal anak maka disusun penelitian yang berjudul “Pembelajaran Scrambel untuk meningkatkan Interpersonal Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah diantaranya:

1. guru masih menggunakan satu metode saja yaitu metode ceramah, sehingga siswa menjadi pasif, pembelajaran yang monoton sehingga banyak siswa kurang memperhatikan, serta belum diketahui berapa besar meningkatnya penggunaan metode scramble terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas V.
2. Beberapa siswa ada yang masih rendah komunikasi interpersonalnya sehingga mereka sulit untuk mencari teman.

C. Batasan Masalah

Masalah yang akan dibahas harus dibatasi, agar dapat dikaji lebih mendalam. Penulis membatasi masalah yaitu peningkatan Interpersonal siswa menggunakan metode Scrambel pada kelas V.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan urian latar belakang penelitian diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu Apakah pembelajaran Scrambel dapat meningkatkan komunikasi Interpersonal siswa kelas V di SD?

E. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan Interpersonal siswa kelas V menggunakan pembelajaran Scrambel di SD di Desa Ngadiwongo Salaman Kabupaten Magelang

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memperkaya wawasan diruang lingkup kampus PGSD dan mahasiswa pada umumnya. Bahkan diskusi dan penelitian yang relevan.

2. Manfaat Praktis

Menambah wawasan terhadap guru tentang pembelajaran di kelas sehingga, meningkatkan kualitas pembelajaran dan dijadikan salah satu cara meningkatkan profesionalitas guru.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Interpersonal Siswa

1. Pengertian Interpersonal

Secara konstektual, komunikasi interpersonal digambarkan sebagai suatu komunikasi antara dua individu atau sedikit individu yang mana saling berinteraksi, saling memberikan umpan balik satu sama lain. Namun, memberikan definisi konstektual saja tidak cukup untuk menggambarkan komunikasi interpersonal karena setiap interaksi antara satu individu dengan individu lain berbeda-beda.

Muhammad (2005:159) menyatakan bahwa “komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi diantara seseorang dengan paling kurang seorang lainnya atau biasanya di antara duaorang yang dapat langsung diketahui balikkannya”

Komunikasi yang terjalin diantara individu tersebut dikarenakan memiliki hubungan yang jelas seperti halnya suami dengan istri, anak dengan orang tua, dokter dengan perawat, menantu dengan mertua, guru dengan siswa dan lain sebagainya Sartika& Sulistyaningsih (2012:180).

Menurut pengertian diatas dapat disimpulkan interpersonal adalah hubungan timbal balik antar dua orang yang saling berinteraksi bisa juga dikatakan komunikasi dua arah, verbal dan non verbal yang memberikan informasi.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Interpersonal

Rahmat (2007:190) komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh persepsi interpersonal, konsep diri, atraksi interpersonal dan hubungan interpersonal.

a. Persepsi interpersonal

Persepsi interpersonal adalah memberikan makna terhadap stimulus yang berasal dari seseorang (komunikan) yang berupa pesan verbal dan nonverbal. Kecermatan dalam persepsi interpersonal akan berpengaruh terhadap keberhasilan komunikasi, seorang peserta komunikasi yang salah memberi makna terhadap pesan akan membuat komunikasi tidak berhasil atau gagal. Menurut DeVito (2016:110), menyatakan proses persepsi interpersonal berlangsung melalui lima tahapan yaitu stimulasi, organisasi, interpretasi dan evaluasi, memori, dan pengingatan.

b. Konsep diri

William D. Brooks (2007: 99) mendefinisikan konsep diri sebagai “those physical, social, and psychological perceptions of ourselves that we have derived from experiences and our interaction with others”. Konsep diri adalah pandangan dan perasaan tentang diri sendiri. Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam komunikasi interpersonal yaitu:

- 1) Setiap orang bertindak laku sedapat mungkin sesuai dengan konsep dirinya.

2) Membuka diri.

3) Percaya diri.

c. Atraksi interpersonal

Rakhmat (2007:123) mengemukakan atraksi interpersonal adalah kesukaan pada orang lain, sikap positif dan daya tarik seseorang. Atraksi interpersonal adalah kesukaan ada orang lain, sikap positif dan daya tarik seseorang. Komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh atraksi interpersonal dalam :

1) Penafsiran pesan dan penilaian.

2) Efektifitas komunikasi.

d. Hubungan interpersonal

Rahmat (2007:190) Hubungan interpersonal dapat diartikan sebagai hubungan antara seorang dengan orang lain. Hubungan interpersonal yang baik akan menumbuhkan derajat keterbukaan orang untuk mengungkapkan dirinya, makin cermat persepsinya dengan orang lain dan persepsi dirinya, sehingga makin efektif komunikasi yang berlangsung diantara peserta komunikasi.

Sehingga dapat di simpulkan bahwa terdapat 4 faktor yang mempengaruhi interpersonal. Dengan adanya 4 faktor interpersonal tersebut membuat anak mudah berinteraksi dengan orang lain. Faktor-faktor interpersonal tersebut ialah Persepsi Interpersonal, Konsep Diri, Atraksi Interpersonal, Hubungan Diri.

3. Komponen Interpersonal

Dari pengertian komunikasi interpersonal yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa komponen yang harus ada dalam komunikasi interpersonal. Menurut Suranto (2011:9) komponen-komponen komunikasi interpersonal yaitu:

a. Sumber/ komunikator

Dalam buku *Dinamika Komunikasi* Effendy (2015:106), komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap dan perilaku, baik langsung secara lisan, maupun tak langsung melalui media. Merupakan orang yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi, yakni keinginan untuk membagi keadaan internal sendiri, baik yang bersifat emosional maupun informasional dengan orang lain. Kebutuhan ini dapat berupa keinginan untuk memperoleh pengakuan sosial sampai pada keinginan untuk mempengaruhi sikap dan tingkah laku orang lain. Dalam konteks komunikasi interpersonal komunikator adalah individu yang menciptakan, memformulasikan, dan menyampaikan pesan.

b. *Encoding*

Suranto (2011:9) *Encoding* adalah suatu aktifitas internal pada komunikator dalam menciptakan pesan melalui pemilihan simbol-simbol verbal dan non verbal, yang disusun berdasarkan aturan-aturan tata bahasa, serta disesuaikan dengan karakteristik komunikan.

c. Pesan

Pesan dalam buku pengantar Ilmu Komunikasi yang ditulis oleh Hafied (2004: 14), bahwa pesan adalah serangkaian isyarat/symbol yang diciptakan oleh seseorang untuk maksud tertentu dengan harapan bahwa penyampaian isyarat/symbol itu akan berhasil dalam menimbulkan sesuatu. Merupakan hasil *encoding*. Pesan adalah seperangkat simbol-simbol baik verbal maupun non verbal, atau gabungan keduanya, yang mewakili keadaan khusus komunikator untuk disampaikan kepada pihak lain. Dalam aktivitas komunikasi, pesan merupakan unsur yang sangat penting. Pesan itulah disampaikan oleh komunikator untuk diterima dan diinterpretasi oleh komunikan.

d. Saluran

Menurut Suranto (2011:9) merupakan sarana fisik penyampaian pesan dari sumber ke penerima atau yang menghubungkan orang ke orang lain secara umum. Dalam konteks komunikasi interpersonal, penggunaan saluran atau media semata-mata karena situasi dan kondisi tidak memungkinkan dilakukan komunikasi secara tatap muka.

e. Penerima/ komunikan

Menurut Suranto (2011:9) adalah seseorang yang menerima, memahami, dan menginterpretasi pesan. Dalam proses komunikasi interpersonal, penerima bersifat aktif, selain menerima pesan melakukan pula proses interpretasi dan memberikan umpan balik. Berdasarkan umpan balik dari komunikan inilah seorang komunikator akan dapat mengetahui

keefektifan komunikasi yang telah dilakukan, apakah makna pesan dapat dipahami secara bersama oleh kedua belah pihak yakni komunikator dan komunikan.

f. *Decoding*

Menurut Suranto (2011:9) *Decoding* merupakan kegiatan internal dalam diri penerima. Melalui indera, penerima mendapatkan bermacam-macam data dalam bentuk “mentah”, berupa kata-kata dan simbol-simbol yang harus diubah kedalam pengalaman-pengalaman yang mengandung makna. Secara bertahap dimulai dari proses sensasi, yaitu proses di mana indera menangkap stimuli.

g. Respon

Menurut KBBI (2008:1170) Respon berasal dari kata response, yang berarti tanggapan, aksi, ataupun jawaban dari suatu masalah terhadap khalayak. Yakni apa yang telah diputuskan oleh penerima untuk dijadikan sebagai sebuah tanggapan terhadap pesan. Respon dapat bersifat positif, netral, maupun negatif. Respon positif apabila sesuai dengan yang dikehendaki komunikator. Netral berarti respon itu tidak menerima ataupun menolak keinginan komunikator. Dikatakan respon negatif apabila tanggapan yang diberikan bertentangan dengan yang diinginkan oleh komunikator.

h. Gangguan (*noise*)

Menurut Suranto (2011:9) gangguan atau *noise* atau *barier* beraneka ragam, untuk itu harus didefinisikan dan dianalisis. *Noise* dapat terjadi di dalam komponen-komponen manapun dari sistem komunikasi.

Noise merupakan apa saja yang mengganggu atau membuat kacau penyampaian dan penerimaan pesan, termasuk yang bersifat fisik dan psikis.

i. Konteks komunikasi

Menurut Suranto (2011:9) Komunikasi selalu terjadi dalam suatu konteks tertentu, paling tidak ada tiga dimensi yaitu ruang, waktu, dan nilai. Konteks ruang menunjuk pada lingkungan konkret dan nyata tempat terjadinya komunikasi, seperti ruangan, halaman dan jalanan. Konteks waktu menunjuk pada waktu kapan komunikasi tersebut dilaksanakan, misalnya: pagi, siang, sore, malam. Konteks nilai, meliputi nilai sosial dan budaya yang mempengaruhi suasana komunikasi, seperti: adat istiadat, situasi rumah, norma pergaulan, etika, tata krama, dan sebagainya.

Menurut Arni (2005:17-18) komponen-komponen komunikasi interpersonal, antara lain:

1) Pengirim pesan

Pengirim pesan adalah individu atau orang yang mengirim pesan. Pesan yang akan dikirimkan berasal dari otak pengirim pesan. Sebelum mengirim pesan, pengirim pesan harus menciptakan pesan yang akan dikirimkan.

2) Pesan

Pesan adalah informasi yang akan dikirimkan kepada penerima pesan. Pesan ini dapat berupa pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal dapat secara tertulis seperti buku, majalah, surat kabar sedangkan

pesan secara lisan seperti percakapan telepon. Pesan non verbal dapat berupa isyarat, gerak tubuh, ekspresi muka, dan nada suara.

3) Saluran

Saluran adalah jalan yang dilalui pesan dari pengirim dengan penerima. Penyampaian pesan dapat berlangsung melalui bermacam-macam alat seperti buku, televisi, surat kabar. 18 Penerimaan pesan juga dapat dilakukan melalui alat indra penciuman, alat pengecap dan peraba.

4) Penerima Pesan

Penerima pesan adalah yang menganalisis dan menginterpretasikan isi pesan yang diterimanya. Selain itu penerima juga harus memberikan umpan balik dari pesan yang disampaikan oleh pengirim.

5) Balikan

Balikan adalah respons terhadap pesan yang diterima dan yang dikirimkan kepada pengirim pesan. Reaksi kepada pengirim, pengirim akan dapat mengetahui apakah pesan yang diinterpretasikan oleh penerima sama dengan yang dimaksudkan oleh pengirim. Apabila pesan yang dimaksudkan tersebut sama berarti komunikasi berjalan dengan efektif.

Kesimpulan diatas terdapat 9 dan 5 komponen Interpersonal siswa dari pendapat dua ahli. Jika, komponen- komponen tersebut dapat dilakukan maka Interpersonal seseorang dinyatakan bagus. Sehingga, anak dapat berinteraksi dengan baik.

4. Tujuan Interpersonal

Muhammad (2005:168) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

1) Menemukan Diri Sendiri

Salah satu tujuan komunikasi interpersonal adalah menemukan personal atau pribadi. Bila kita terlibat dalam pertemuan interpersonal dengan orang lain kita belajar banyak sekali tentang diri kita maupun orang lain. Komunikasi interpersonal memberikan kesempatan kepada kita untuk berbicara tentang apa yang kita sukai, atau mengenai diri kita. Adalah sangat menarik dan mengasyikkan bila berdiskusi mengenai perasaan, pikiran, dan tingkah laku kita sendiri. Dengan membicarakan diri kita dengan orang lain, kita memberikan sumber balikan yang luar biasa pada perasaan, pikiran, dan tingkah laku kita.

Menurut Atwater dan Duffy (2005:112) konsep diri merupakan keseluruhan kesan dan kesadaran yang dimiliki mengenai diri sendiri, termasuk didalamnya adalah semua persepsi mengenai saya (pribadi) dan aku (kepemilikan di luar diri pribadi), bersama dengan perasaan, keyakinan, dan nilai yang dimiliki.

2) Menemukan Dunia Luar

Menurut Muhammad (2004 :165-168) Hanya komunikasi interpersonal menjadikan kita dapat memahami lebih banyak tentang diri kita dan orang lain yang berkomunikasi dengan kita. Banyak informasi yang kita ketahui datang dari komunikasi interpersonal, meskipun banyak

jumlah informasi yang datang kepada kita dari media massa hal itu seringkali didiskusikan dan akhirnya dipelajari atau didalami melalui interaksi interpersonal.

- 3) Menurut Muhammad (2004 :165-168) Membentuk Dan Menjaga Hubungan Yang Penuh Arti Salah satu keinginan orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain. Banyak dari waktu kita pergunakan dalam komunikasi interpersonal diabdikan untuk membentuk dan menjaga hubungan sosial dengan orang lain.
- 4) Menurut Muhammad (2004 :165-168) Berubah Sikap Dan Tingkah Laku Banyak waktu kita pergunakan untuk mengubah sikap dan tingkah laku orang lain dengan pertemuan interpersonal. Kita boleh menginginkan mereka memilih cara tertentu, misalnya mencoba diet yang baru, membeli barang tertentu, melihat film, menulis membaca buku, memasuki bidang tertentu dan percaya bahwa sesuatu itu benar atau salah. Kita banyak menggunakan waktu waktu terlibat dalam posisi interpersonal.
- 5) Bermain dan Kesenangan

Menurut Muhammad (2004:165-168) Bermain mencakup semua aktivitas yang mempunyai tujuan utama adalah mencari kesenangan. Berbicara dengan teman mengenai aktivitas kita pada waktu akhir pekan, berdiskusi mengenai olahraga, menceritakan cerita dan cerita lucu pada umumnya hal itu adalah merupakan pembicaraan yang untuk

menghabiskan waktu. Dengan melakukan komunikasi interpersonal semacam itu dapat memberikan keseimbangan yang penting dalam pikiran yang memerlukan rileks dari semua keseriusan di lingkungan kita.

6) Membantu

Menurut Muhammad (2004:165-168) Ahli-ahli kejiwaan, ahli psikologi klinis dan terapi menggunakan komunikasi interpersonal dalam kegiatan profesional mereka untuk mengarahkan kliennya. Kita semua juga berfungsi membantu orang lain dalam interaksi interpersonal kita sehari-hari. Kita berkonsultasi dengan seorang teman yang putus cinta, berkonsultasi dengan mahasiswa tentang mata kuliah yang sebaiknya diambil dan lain sebagainya.

Menurut Mulyana (2005:110) Dalam pelaksanaannya komunikasi interpersonal memiliki tujuan diantaranya sebagai berikut :

1) Mengetahui diri sendiri dan orang lain

Maksudnya dengan membicarakan diri sendiri pada orang lain maka akan mendapat perspektif baru tentang diri sendiri. Dan dengan komunikasi interpersonal dapat membuka diri pada orang lain yang dan berlanjut juga akan mengenal orang lain lebih mendalam

2) Mengetahui dunia luar

Dengan komunikasi interpersonal memungkinkan untuk memahami apa yang ada disekitar dengan baik.

3) Menciptakan dan melihara hubungan menjadi bermakna

Manusia hidup sebagai makhluk sosial yang tidak dapat terlepas dari interaksi dengan lainnya. Komunikasi interpersonal mengarahkan untuk mencari perhatian dan diperhatikan orang lain.

4) Mengubah sikap dan perilaku

Dalam komunikasi interpersonal sering terjadi upaya mempengaruhi, merubah sikap dan perilaku orang lain. Seseorang ingin mengikuti cara dan pola yang dimiliki

5) Bermain dan menjadi hiburan

Komunikasi interpersonal dapat memberi hiburan, rasa tenang, santai dari berbagai kesibukan dan tekanan

Terdapat 6 dan 5 tujuan tujuan interpersonal tujuan-tujuan tersebut dapat membuat anak menjdi lebih aktif dan mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain.

5. Hubungan Interpersonal

Komunikasi interpersonal (interpersonal comunication) adalah pertemuan antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara verbal maupun non verbal'. Komunikasi yang efektif akan menciptakan hubungan interpersonal yang baik. Karena dalam hubungan interpersonal dilakukan dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi, sehingga orang yang melakukan interaksi tersebut akan bisa mengetahui reaksi orang

lain baik yang bersifat verbal maupun non verbal Rochmaningsih (2004:110).

Effendy Liliweri (2005:12) menyatakan bahwa hakikatnya komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara seorang komunikator dengan seorang komunikan. Jenis komunikasi tersebut dianggap paling efektif untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku manusia berhubung prosesnya yang dialogis. Hubungan interpersonal dilakukan secara tatap muka, maka akan lebih efektif untuk merubah sikap, pendapat atau perilaku seseorang karena dalam proses hubungan interpersonal itu dilakukan secara tatap muka dan terjadi secara langsung antara individu yang berinteraksi. Selain itu, dalam hubungan interpersonal terjadi suatu proses psikologis, yang akan memungkinkan seseorang bisa berubah karena adanya proses yang dialogis antara individu.

Hubungan Interpersonal ialah hubungan dengan dua orang atau lebih sehingga terjalinya komunikasi antar manusia. Hubungan Interpersonal lebih efektif jika dilakukan secara tatap muka. Komunikasi Interpersonal perlu ditingkatkan dengan cara berinteraksi secara langsung dengan antar manusia.

B. Pembelajaran Scrambel

1. Pengertian Pembelajaran *Scrambel*

Huda (2013:303) model pembelajaran *scramble* adalah “salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan serta ketepatan berpikir siswa”. Kokom Komalasari Fitriana (2017: 15) *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “perebutan, perjuangan,

model pembelajaran scramble mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban yang tepat dan benar”.

Yustisia, (2007:201) menyatakan bahwa scramble adalah teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong keinginan belajar mereka. Jika siswa-siswa menginginkan agar team mereka memperoleh penghargaan (reward) maka mereka akan belajar lebih baik guna meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran scramble adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah dengan cara bermain kelompok. Siswa mempunyai keinginan untuk memenangkan permainan sehingga ada motivasi belajar dengan teman satu kelompoknya. Pembelajaran scramble juga bisa membuat siswa menjadi aktif dan berkonsentrasi dengan materi pembelajaran.

a. Langkah-Langkah Pembelajaran Scrambel

Langkah-langkah model pembelajaran scramble adalah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan materi sesuai topik pembelajaran.
- 2) Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Anggota setiap berjumlah 5 orang.
- 3) Membagikan kartu soal dengan jawaban yang diacak susunannya (scramble).

- 4) Setiap anggota kelompok harus bekerja sama mencari kartu jawaban yang tepat untuk kartu soal yang didapatkan. Guru membagikan kartu refleksi, siswa menuliskan proses mereka menemukan jawaban.
- 5) Memberikan waktu tertentu untuk mengerjakan soal.
- 6) Mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan.
- 7) Mengecek waktu dan memeriksa pekerjaan.
- 8) Jika waktu mengerjakan soal sudah habis, semua lembar kerja wajib dikumpulkan. Dalam hal ini, baik yang sudah maupun belum selesai harus mengumpulkan jawaban.
- 9) Melakukan penilaian yang dilakukan berdasarkan seberapa cepat mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dikerjakan dengan benar.
- 10) Memanggil salah satu anggota dari setiap kelompok maju ke depan kelas untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tata nama senyawa.
- 11) Apabila anggota kelompok yang maju ke depan dapan menjawab soal dengan benar maka akan memperoleh poin nilai untuk dirinya dan anggota kelompoknya.

2. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Scrambel

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran scramble.

Kelebihan dalam model pembelajaran scramble yang dikemukakan Aris (2016:168) yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan metode pembelajaran scramble, antara lain:
 - a) Setiap anggota kelompok atau setiap siswa bertanggung jawab atas.
 - b) Segala sesuatu yang dikerjakan dalam kegiatan belajar mengajar.
 - c) Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil.
 - d) Bermain, mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir.
 - e) Mempelajari sesuatu secara santai dan tidak tertekan.
 - f) Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan,
 - g) Model pembelajaran ini juga dapat memupuk rasa disiplin atau
 - h) Kedisiplinan dan solidaritas antar siswa.
 - i) Materi yang diberikan melalui salah satu permainan biasanya akan
 - j) Mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
 - k) Sifat kompetitif dalam model pembelajaran ini dapat mendorong

Menurut Suyatno (2009 :76) kelebihan metode Scramble adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama, setiap anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, setiap anggota kelompok akan dikenai evaluasi, setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan

untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan setiap anggota kelompok akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif, sehingga dalam teknik ini, setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu di kelompok diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.

- 2) Metode pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan.
- 3) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, metode Scramble juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- 4) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- 5) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Kelebihan metode scrambel membuat siswa menjadi aktif di dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa terjalinnya komunikasi dan interaksi dengan teman atau guru.

2) Kekurangan atau kelemahan model pembelajaran scramble Miftahul (2013:306) yaitu:

- a) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
- b) Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik.
- c) Kelemahan selanjutnya yaitu yang dikemukakan oleh Aris, (2016:168) mengemukakan bahwa:
- d) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merancangya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- e) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru suit menyesuaikan dengan waktu yang terlalu ditentukan.
- f) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru.
- g) Metode permainan ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan.

Adapun kekurangan metode Scramble Menurut Suyatno (2009 :76) adalah sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.

- (2) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- (3) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit di implementasikan oleh guru.
- (4) Metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan. Perubahan perilaku pada diri siswa ke arah yang lebih baik dapat dijadikan indikator bahwa siswa memiliki motivasi belajar. Keberhasilan guru dalam memotivasi siswanya mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa dan rasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru

Upaya untuk mengatasi kekurangan model pembelajaran scramble agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, mengharuskan guru perlu merencanakan pembelajaran secara baik, terstruktur, dan direncanakan secara matang. Hal ini karena dalam menggunakan pembelajaran scramble pemahaman guru sangat penting, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

3. Bentuk-Bentuk Pembelajaran Scrambel

Scramble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada

dengancara membagikan lembar soal atau lembar jawaban yang tersedia. Model pembelajaran scramble merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau Aris (2016:166) Scramble dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Sesuai dengan sifat menyebutkan bahwa scramble yang terdiri atas bermacam-macam bentuk yaitu:

- 1) *Scramble* Kata, yakni sebuah permainan dengan menyusun huruf-huruf yang telah diacak susunannya sehingga membentuk suatu kata yang bermakna, Misalnya:
 - a) A-l-p-j-e-r-a= Pelajar,
 - b) t-u-k-i-l = kulit.
- 2) *Scramble* Kalimat , yakni sebuah permainan dengan menyusun kalimat dari kata-kata yang telah diacak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya:
 - a) pergi-ibu-pasar-ke Menjadi :Ibu pergi ke pasar.
 - b) pasar-penjual-pembeli-di-ada-dan Menjadi : Di pasar ada penjual dan pembeli.
- 3) *Scramble* Paragraf , yakni sebuah permainan menyusun suatu paragraf berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan paragraf hendaknya logis, bermakna. Contohnya:
 - a) Paginya ikut pergi ke pasar membeli sayuran bersama ibu.
 - b) Sehabis makan aku membantu ibu mencuci piring.
 - c) Setiap hari minggu aku membantu ibu.

d) Membantu ibu memasak di dapur. Kalimat acak tersebut disusun menjadi kalimat runtut: Setiap hari minggu aku membantu ibu. Membantu ibu memasak di dapur. Paginya ikut pergi ke pasar membeli sayuran bersama ibu. Sehabis makan aku membantu ibu mencuci piring.

4) *Scramble* Wacana, yakni permainan menyusun wacana logis dan bermakna. Hasil susunan wacana dalam permainan *scramble* wacana hendaknya logis dan bermakna.

Terdapat 4 bentuk pembelajaran *scrambel* yakni *Scramble* Kata, *Scramble* Kalimat, *Scramble* Paragraf, *Scramble* Wacana.

Siswa diharapkan mampu berinteraksi dengan teman satu kelas karena pembelajaran *scramble* menuntut keaktifan dan keterampilan siswa, karena dalam pembelajaran ini selain siswa bisa menyelesaikan masalah namun siswa juga harus paham dalam proses atau cara menyelesaikan masalah yang dihadapi sebagai bekal untuk menemukan kartu jawaban yang paling tepat dan menjelaskan jawabannya dihadapan teman-temannya.

4. Peningkatan Melalui Pembelajaran Scrambel Terhadap Interpersonal Siswa

Tabel 1
Langkah-Langkah Pembelajaran Scrambel

Sintak	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
Fase 1 Stimulus/pemberian ransangan (Stimulation)	Menanyakan kepada siswa tentang pengetahuan atau pengalaman seputar materi.	a. Menyimak pertanyaan yang diberikan oleh guru. b. Siswa akan belajar tentang kondisi goegrafi di Indonesia.
Fase 2 Pertanyaan/identifikasi masalah (Problem Statement)	Guru membimbing siswa untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan materi.	a. Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran. b. Siswa akan belajar tentang kondisi goegrafi di Indonesia.
Fase 3 Pengumpulan data atau informasi (Data Collection)	a. Menyampaikan materi sesuai yang dijabarkan dalam RPP. b. Membagikan kartu soal dan kartu jawaban yang telah diacak susunannya.	a. Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran. b. Siswa mengerjakan soal sesuai arahan guru.
Fase 4 Pengelolaan data (Data Processing)	Menyampaikan durasi waktu dalam pengerjaan soal.	Menyimak arahan dari guru.
Fase 5 Pembuktian Verification ()	Membimbing siswa dalam mengerjakan soal yang telah di berikan sesuai durasi.	Jika durasi yang diberikan selesai, semua siswa wajib mengumpulkan pekerjaannya.
Fase 6 Menarik kesimpulan/generalisasi (Generalization)	a. Meminta salah satu siswa maju kedepan untuk menjawab soal yang telah diberikan. b. Menyampaikan skor nilai yang diperoleh salah satu siswa yang berhasil menjawab soal cepat dan tepat.	a. Menyimak dan mendengarkan jawaban dari temannya.

Menurut Atika (2013: 13)

Interaksi siswa di SD kurang aktif padahal di dalam pembelajaran yang baik perlu melibatkan siswa sehingga, siswa menjadi aktif. Dalam meningkatkan keaktifan siswa perlu diterapkannya model pembelajaran yang menarik dan inovatif yaitu pembelajaran scramble.

Pembelajaran scramble merupakan pembelajaran yang menginovasikan permainan di dalam materi. Siswa akan merasa senang dan materi akan tersampaikan. Dalam memecahkan masalah tersebut pembelajaran ini melakukan permainan secara berkelompok sehingga, siswa bisa berinteraksi dengan teman dan gurunya.

Melalui pembelajaran scramble siswa tidak akan bosan dalam pembelajaran dan interpersonal anak akan berkembang. Sehingga, anak tidak akan mengalami ketertinggalan dalam materi dan anak akan menjadi lebih aktif.

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lisna Hutabarat pada tahun 2017 yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Scrambel untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif teknik scramble dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV di SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam. Keberhasilan ini disebabkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik scramble aktivitas siswa menjadi lebih aktif yang berarti aktivitas siswa cenderung positif dalam mengikuti proses pembelajaran yang

diberikan oleh guru maupun dalam melakukan diskusi di dalam dan antar kelompoknya. Dengan kondisi tersebut, maka tingkat penerimaan siswa akan meningkat dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya. Namun penelitian ini belum sempurna karena dalam proses pembelajarannya belum efektif karena banyak anak yang tidak terkondisikan. Hal itu terjadi karena kebiasaan anak hanya mendengarkan dalam pembelajaran dan kurang bekerja sama.

Selain itu penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Abdul Aziz Dermawan yang berjudul “ Komunikasi Interpersonal Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta AL-Hikmah Marelan pada tahun 2018. Hasil penelitian berisi tentang Komunikasi interpersonal guru dan siswa dalam proses pembelajaran PAI di SMP Al-Hikmah Marelan sudah bagus hal ini dapat dilihat dari hasil observasi bahwa sudah sebagian guru PAI dan siswa yang sudah menerapkan komunikasi interpersonal diantara keduanya yang menjalin hubungan sosial yang baik dan menjaga kualitas komunikasi diantara keduanya. Berdasarkan hasil observasi dilapangan bahwa guru PAI di SMP AlHikmah dalam proses pembelajaran tidaklah selalu berjalan baik, tentunya akan banyak terjadi hambatan-hambatan pada perjalannya. Hambatan yang sering muncul adalah hambatan komunikasi interpersonal, karena komunikasi interpersonal adalah kunci utama dalam kesuksesan saat proses pembelajaran PAI diantaranya:Beberapa siswa yang ribut dikelas sehingga pembelajaran terganggu, kemudian komunikasi interpersonal dalam pembelajaran akan terjadi hambatan dikelas

apabila menampilkan media yang kurang dan tidak memadai dan terlalu banyak menyampaikan pesan verbal tanpa didampingkan dengan pesan nonverbal yang sesuai sehingga pesan bersifat satu arah. Namun dalam penelitian ini belum sempurna karena di dalam penelitian tersebut belum ada indikasi bahwa penelitian tersebut berhasil atau belum.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andi Muhammad Yusuf pada tahun 2017 yang berjudul Pengaruh Komunikasi Interpersonal Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 7. Skripsi ini membahas tentang pengaruh komunikasi antarpersonaguruterhadap prestasi akademik siswa SMK Negeri 7 Makassar. Tujuannyamengetahui pengaruh komunikasi interpersonal guru terhadap prestasi akademik siswa SMK Negeri 7 Makassar. Jenis penelitian ini merupakan studi deskriptif dengan teknik kuantitatif. Subyek penelitian siswa 154 jumlah populasi, sedangkan sampelnya 60 orang dengan menggunakan rumus slovin. Adapun teknik analisis data peneliti menggunakan “product moment”. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa pengaruh komunikasi interpersonal guru terhadap prestasi akademisiswa menunjukkan tingkat yang cukup kuat dengan korelasi product moment sebesar 0,57. Karena berada pada jarak interval 0,40-0,599 hal ini dapat dilihat pada hasil dari variable yang diteliti yaitu komunikasi antarpersona guru dengan 5 indikator keterbukaan, empaty, dukungan, kepositifan, dan kesetaraan dengan presentase 80% sedangkan prestasi akademik siswa yaitu nilai rapor dengan rata-rata 79,6%. Melalui penelitian ini disarankan kepada guru dan siswa

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 7 Makassar agar apa yang kurang seperti beberapa indikator dukungan, empaty, dan kesetaraan dalam penelitian ini ditingkatkan lagi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan siswa dapat meraih prestasi yang diinginkan, dan pada penelitian berikutnya dapat ditambahkan variable lainnya yang dapat memengaruhi prestasi belajar akademik siswa.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andi Muhammad Yusuf pada tahun 2017 yang berjudul Pengaruh Komunikasi Interpersonal Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 7. Skripsi ini membahas tentang pengaruh komunikasi antarpersonaguruterhadap prestasi akademik siswa SMK Negeri 7 Makassar. Tujuannyamengetahui pengaruh komunikasi interpersonal guru terhadap prestasi akademik siswa SMK Negeri 7 Makassar. Jenis penelitian ini merupakan studi deskriptif dengan teknik kuantitatif. Subyek penelitian siswa 154 jumlah populasi, sedangkan sampelnya 60 orang dengan menggunakan rumus slovin. Adapun teknik analisis data peneliti menggunakan “product moment”. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa pengaruh komunikasi interpersonal guru terhadap prestasi akademisiswa menunjukkan tingkat yang cukup kuat dengan korelasi product moment sebesar 0,57. Karena berada pada jarak interval 0,40-0,599 hal ini dapat dilihat pada hasil dari variable yang diteliti yaitu komunikasi antarpersona guru dengan 5 indikator keterbukaan, empaty, dukungan, kepositifan, dan kesetaraan dengan presentase 80% sedangkan prestasi akademik siswa yaitu nilai rapor dengan

rata-rata 79,6%. Melalui penelitian ini disarankan kepada guru dan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 7 Makassar agar apa yang kurang seperti beberapa indikator dukungan, empaty, dan kesetaraan dalam penelitian ini ditingkatkan lagi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan siswa dapat meraih prestasi yang diinginkan, dan pada penelitian berikutnya dapat ditambahkan variable lainnya yang dapat memengaruhi prestasi belajar akademik siswa.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Ida Lailatul Fitriyah yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Scrambel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Ketapangjuning Jombang ”. Penelitian tersebut meneliti tentang Latar belakang penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya pada kelas V SDN Ketapangkuning Jombang. Tujuan dari penelitian dengan menggunakan metode scramble ini, peneliti ingin meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Aktivitas guru mengalami peningkatan pada siklus I 65,3%, siklus II 75,9%, dan pada siklus III meningkat menjadi 90,3%. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dari siklus I 66,25%, siklus II 76,25%, dan pada siklus III meningkat menjadi 90%. Hasil belajar siswa pun juga mengalami peningkatan dari siklus I 46%, siklus II 75%, dan pada siklus III meningkat menjadi 89%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran scramble dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Namun penelitian ini belum sempurna karena masih banyak responden yang belum aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut terjadi kurang minatnya responden terhadap pembelajaran tersebut.

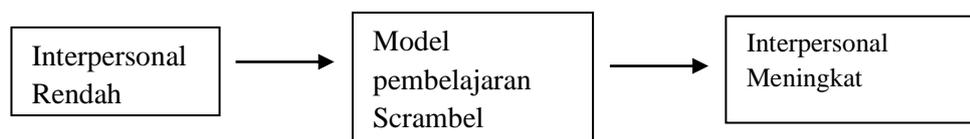
Penelitian yang dikemukakan diatas, merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah diperlukanya interpersonal siswa agar terciptanya pembelajaran yang efektif, dimana interpersonal merupakan variabel terikat dari penelitian ini. Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa, setiap orang perlunya interaksi dengan orang lain agar terjalinnya hubungan yang baik. Sehingga, dari permasalahan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran scramble lebih efektif untuk meningkatkan interpersonal anak. Hal itu yang membuat acuan peneliti untuk melakukan penelitian dengan tujuan meningkatkan interpersonal siswa agar terjadinya pembelajaran yang baik pada siswa kelas V.

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang ada, maka dalam meningkatkan interpersonal siswa diperlukan model pembelajaran yang melibatkan siswa menjadi lebih aktif. Pada kondisi awal yang terlihat di kelas V Interpersonal siswanya masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Kurang aktifnya siswa karena model pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa menjadi bosan. Siswa dalam pembelajaran cenderung pasif hanya mendengar dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut membuat interpersonal siswa masih

rendah. Berdasarkan kondisi awal siswa kelas V maka perlu pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan model pembelajaran scrambel. Hal ini membuat siswa akan lebih nyaman di dalam pembelajaran sehingga, siswa menjadi lebih aktif.

Berdasarkan kondisi awal tersebut maka dilakukan tindakan dalam strategi pembelajaran menggunakan pembelajaran scramble. Hal tersebut dapat meningkatkan interpersonal siswa sehingga, siswa menjadi aktif.



Gambar 1
Kerangka Berpikir

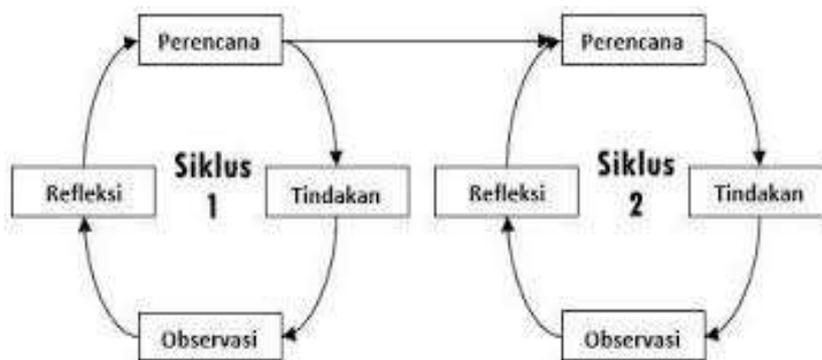
E. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dari kerangka penelitian, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah Pembelajaran Scrambel dapat Meningkatkan Interpersonal Siswa di SD.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan Interpersonal siswa menggunakan pembelajaran *scramble* terhadap Interpersonal siswa kelas V. Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2006:3) mengatakan bahwa PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.



Gambar 2
Siklus Penelitian Tindakan Kelas

B. Variabel Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas Terdapat beberapa macam variabel yaitu Variabel *input*, variabel proses dan variabel *output*. Penjelasan secara langsung mengenai masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

1. Variable *Input*

Variable *Input* dalam penelitian ini adalah rendahnya interpersonal siswa yang ditandai dengan:

- a. Siswa belum mengerti pentingnya interpersonal.
- b. Siswa memiliki interpersonal yang rendah.
- c. Siswa belum memahami interpersonal.

2. Variable Proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah tindakan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model Scrambel. Pelaksanaan ditempuh dengan tujuan agar anak mampu mengubah variabel Input yaitu interpersonal yang rendah menjadi meningkatnya interpersonal.

3. Variabel *Output*

Variabel *Output* adalah hasil yang diharapkan dengan adanya proses yang telah dilaksanakan dalam rencana tindakan penelitian berupa meningkatnya interpersonal siswa. Hasil yang ingin dicapai yaitu adanya peningkatan interpersonal siswa yang dijadikan subjek penelitian. Siswa yaitu:

- a. Siswa memiliki interpersonal yang baik.
- b. Meningkatnya Interpersonal siswa.
- c. Siswa mampu memahami pentingnya interpersonal

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Pembelajaran scramble adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah dengan cara bermain kelompok. Siswa mempunyai

keinginan untuk memenangkan permainan sehingga ada motivasi belajar dengan teman satu kelompoknya. Pembelajaran scrambel juga bisa membuat siswa menjadi aktif dan berkonsentrasi dengan materi pembelajaran. Beberapa sintak dari pembelajaran Scrambel adalah Stimulus/ pemberian rangsang, pertanyaan, pengumpulan data, pengelolaan data, pembuktian, menarik kesimpulan.

2. Interpersonal adalah hubungan timbal balik antar dua orang yang saling berinteraksi bisa juga dikatakan komunikasi dua arah, verbal dan non verbal yang memberikan informasi.

D. Subyek Penelitian

a. Populasi

Menurut Morissan (2012: 19) Populasi ialah sebagai suatu kumpulan subjek, variabel, konsep, atau fenomena. Kita dapat meneliti setiap anggota populasi untuk mengetahui sifat populasi yang bersangkutan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di desa Ngadiwongso Salaman. Terdapat 20 anak yang digunakan dalam penelitian

b. Sampel

Menurut Arikunto (2006: 131) Sampel adalah sebagian atau sebagai wakil populasi yang akan diteliti. Jika penelitian yang di lakukan sebagian dari populasi maka bisa dikatakan bahwa penelitian tersebut adalah penelitian sampel. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas V SD.

c. Sampling

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel Sugiyono (2001: 56). Sampling yang digunakan adalah sampling jenuh dimana dalam penelitian ini menggunakan siswa sejumlah 20 anak. Karena semua anggota populasi digunakan dan jumlah siswa dalam penelitian kurang dari 30.

E. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

a. Kuesioner (angket)

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui Interpersonal siswa di dalam pembelajaran.

b. Observasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (2017:170) dalam penelitian ini, peneliti mengobservasi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan didalam kelas sebagai bahan pengkajian latar belakang.

F. Instrumen Penelitian

a. Panduan angket

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah panduan angket dengan tingkat jawaban disusun berdasarkan pada tingkatan mudah-sedang dan sukar, agar mencakup seluruh aspek internal maupun eksternal seluruh siswa yang dijadikan teste. Pada penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner (angket).

Adapun rincian kisi-kisi instrumen dari kuesioner(angket) pengaruh pembelajaran scramble terhadap interpersonal Siswa kelas V. Jumlah pernyataannya 30 item.

Tabel 2
Kisi-Kisi Angket Penelitian

ASPEK	INDIKATOR	NOMOR BUTIR	
		+	-
Keterbukaan	Mampu terbuka kepada temanya dalam hal interaksi.	1,2	3,4
	Beraksi secara jujur dan terbuka terhadap apa yang diucapkan kepada orang lain.	5,6	7,8
	Mampu mengungkapkan perasaan, gagasan, dan bertanggung jawab kepada orang lain	9,10	11,12
Empati	Mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain.	13,14	15,16
	Mampu memahami perasaan dan sikap orang lain.	17, 18	19, 20
	Mampu berkomunikasi verbal dan nonverbal kepada orang lain.	21,22	23,24
Sikap mendukung	Mampu memberikan dukungan kepada orang lain.	25,26	27,28
	Mampu menerima karakteristik orang lain.	29,30	31,32

Kesetaraan	Mampu menghargai pendapat orang lain.	33,34	35,36
	Mampu menerima dan menghargai orang lain secara positif.	37,38	39,40

Menurut Huda dalam Atika(2013: 13)

b. Panduan Observasi

Lembar interpersonal siswa ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar interaksi siswa. Adapun kisi-kisi panduan observasi pembelajaran dalam kelas sebagai berikut:

Tabel 3
Kisi-Kisi Panduan Interpersonal Siswa

ASPEK	INDIKATOR	NO BUTIR
Keterbukaan	Menyediakan informasi tentang terbuka kepada temanya dalam hal interaksi.	1,2
Empati	Panduan memahami motivasi dan pengalaman orang lain.	3,4
Sikap mendukung	Memahami motivasi dan pengalaman orang lain.	5,6
Kesetaraan	Mampu melakukan menghargai pendapat orang lain.	7,8

Menurut Huda dalam Atika(2013: 13)

G. Uji Instrumen

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan oleh peneliti untuk kegiatan mengumpulkan data atau informasi agar menjadi sistematis dan mudah. Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Angket Validasi (Expert Judgement) dan Tanggapan

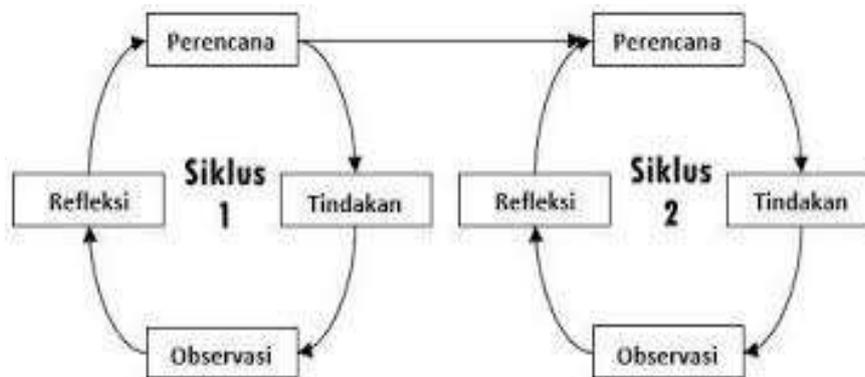
Angket yang digunakan dalam instrumen penelitian ini yaitu berupa angket validasi ahli materi dan validasi ahli media pembelajaran. Angket validasi tersebut digunakan untuk penilaian produk dan validasi produk. Selain itu, terdapat angket tanggapan siswa dan guru. Angket

tanggapan berisi pernyataan mengenai penilaian terhadap tampilan MPVT secara keseluruhan serta kemudahan menggunakan MPVT untuk pembelajaran. Angket tersebut menggunakan skala Likert yang menyediakan alternatif pilihan jawaban: sangat layak (SL) atau sangat setuju (SS), layak (L) atau setuju (S), kurang layak (KL) atau kurang setuju (KS), dan tidak layak (TL) atau tidak setuju (TS). Masing-masing jawaban diberi skor sebagai berikut. SL atau SS=4, L atau S=3, KL atau KS = 2, dan TL atau TL = 1.

H. Prosedur Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:2) Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan.

Menurut Supriyadi (2005:155) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah action research yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Action research pada hakikatnya merupakan rangkaian “riset-tindakan”, yang dilakukan secara siklus, dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan. Ada beberapa jenis action research, dua diantaranya adalah individual action research dan collaborative action research.



Gambar 3
Siklus Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan berasal dari kata rencana, yang artinya rancangan atau rangka sesuatu yang akan dikerjakan. Dari pengertian sederhana tersebut dapat diuraikan beberapa komponen penting, yakni tujuan (apa yang ingin dicapai), kegiatan (tindakan-tindakan untuk merealisasikan tujuan) dan waktu (kapan bilamana kegiatan tersebut hendak dilakukan). Apapun yang direncanakan tentu saja merupakan tindakan-tindakan dimasa depan (untuk masa depan). Dengan demikian suatu perencanaan bisa dipahami sebagai respon (reaksi) terhadap masa depan Abe (2005:27). Dalam penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui interaksi siswa melalui metode scramble di kelas V.

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan pembelajaran IPS menggunakan metode scramble.
- b. Membuat instrument lembar observasi dan lembar angket.
- c. Menyiapkan sarana pendukung pembelajaran seperti media dan alat tulis.
- d. Menyiapkan alat dokumentasi.

2. Pelaksana Tindakan dan Pengamatan (*Acting and Obsrvasion*)

Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci, implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap siap. Secara sederhana pelaksanaan bisa diartikan penerapan. Majone dan Wildavsky mengemukakan pelaksanaan sebagai evaluasi. Browne dan Wildavsky mengemukakan bahwa Pelaksanaan adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan. Usman. (2002:70).

Pelaksanaan tindakan dengan menggunakan metode scramble agar siswa teralin interaksi. Selama kegiatan pembelajaran guru menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang mengacu pada scenario pembelajaran yang dibuat.

Tahap kegiatan pada setiap pertemuan secara lebih rinci adalah 1) Guru menetapkan tujuan dan tema kegiatan pembelajaran. 2) Guru menetapkan rancangan alat dan bahan yang akan digunakan. 3) Guru membimbing siswa untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan materi. 4) Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban yang telah diacak susunannya. 5) Guru menyampaikan durasi waktu dalam pengerjaan soal. 6) Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal yang telah di berikan sesuai durasi. 7) Guru meminta salah satu siswa maju kedepan untuk menjawab salah satu soal yang telah diberikan.

Pada kegiatan pengamatan, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengamatan meliputi

aktivitas siswa dan guru yang terikat dengan tindakan yang dilakukan. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pada pedoman observasi yang telah dirancang sebelumnya.

3. Refleksi (Reflection)

Peneliti berdiskusi dengan guru pelaksana setelah selesai melakukan tindakan. Diskusi meliputi refleksi guru pelaksana sendiri dalam melaksanakan tindakan untuk melihat kekurangan dan kelebihan pada saat tindakan dilaksanakan serta penentuan siklus selanjutnya.

Hal ini dilakukan demi tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan dan meningkatkan hal tersebut. Keputusan untuk menghentikan atau melanjutkan siklus disesuaikan dengan hasil pembelajaran yang diperoleh.

I. Teknik Analisis Data

a. Uji prasyarat data

1) Deskriptif Presentase

Data dari angket dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif persentase dengan langkah-langkah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Jumlah frekuensi dari setiap jawaban yang telah menjadi pilihan responden

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Sudijono (2008: 43)

Data yang berwujud angka-angka hasil perhitungan dan pengukuran tersebut diproses dengan cara dijumlah dan dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh presentase. Berdasarkan pendapat tersebut, hasil dan penghitungan presentase penelitian ini, penelitian menafsirkan kedalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 4
Kriteria Keberhasilan Tindakan

No	Tingkat Penugasan	Bobot	Predikat
1.	86-100%	4	Sangat baik
2.	76-85%	3	Baik
3.	60-75%	2	Cukup
4.	55-59%	1	Kurang
5.	Kurang dari 54%	0	Kurang Sekali

Sumber: Purwanto (2006:103)

2) Data Kualitatif

Data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Data kualitatif ini berupa data hasil observasi keterampilan guru dan interpersonal siswa. Data kualitatif dijabarkan dalam kalimat untuk memperoleh kesimpulan.

b. Kriteria Keberhasilan

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44) bahwa keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya kriteria persentase kesesuaian. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

- a) Pemahaman pentingnya bersosialisasi siswa berdasarkan tes akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas pemahaman dari siklus 1 ke siklus berikutnya dengan kriteria 75% dari total siswa dalam kelas, tuntas minimal pada tingkat 3 atau memuaskan dengan sedikit kekurangan.
- b) Meningkatnya interaksi siswa dapat dilihat melalui kegiatan belajar siswa melalui belajar kelompok. Siswa dalam berinteraksi dapat dikatakan aktif atau baik.
- c) Interaksi siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus berikutnya dengan Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

a. Model Pembelajaran *Scrambel*

Pembelajaran *Scrambel* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan trik dan strategi belajar dari awal pembukaan, inti, dan penutup pembelajaran. Pembelajaran tersebut dapat meningkatkan interpersonal siswa karena menggunakan cara berkelompok. Pembelajaran ini juga sangat menyenangkan sehingga membuat siswa nyaman dan berusaha untuk memperbaiki hasil belajarnya.

b. Interpersonal Siswa

Interpersonal adalah sebuah perubahan tingkah laku seseorang dengan orang lain yang mengakibatkan terjadinya interaksi/komunikasi antara dua orang.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian tindakan kelas yang dilakukan di Dusun Ngadiwongso, Desa Ngadirejo Salaman Kabupaten Magelang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model pembelajarn *Scrambel* meningkatkan interpersonal siswa kelas V. Memperoleh data pada siklus I 52% sedangkan dalam siklus II mengalami kenaikan yaitu sebesar 80%. Kesimpulan hasil penelitian bahwa model

Scrambel efektif untuk meningkatkan interpersonal siswa menggunakan materi IPS kelas V.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka dapat dikemukakan saran bahwa sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran yang inovatif salah satunya menggunakan model pembelajaran *Scrambel* yang dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan dalam meningkatkan Interpersonal siswa pada pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. &. (2012). Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik. *Ar-Ruzz Media: Yogyakarta*, 23.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aris, S. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Azwar. (2011). *Reabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- fitriana, I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN Scrambel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada materi Tata Nama Senyawa di SMA Negeri 1 Breiun. *jurnal pendidikan*, 41-47.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, M. (2014). Cooperatif Learning. *Pustaka Pelajar : Yogyakarta*, 251.
- Muhammad, A. (2005). *Komunikasi Organisasi*. . Jakarta: Bumi Aksara.
- Purnamasari, S. (2015). Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Melalui Metode Cooperativd Script Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Perwira V Bekasi Utara. *Jurnal Skripsi*, 5.
- Rahmat, J. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2012). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. *Rajagrafindo Persada : Jakarta*, 223.
- Sartika& Sulistyaningsih, 2. (2012). *Gambaran Komunikasi Interpersonal Menantu dan Mertua yang Menggunakan Adat Rebu di Budaya Karo*. Sumatra Utara: Jurnal Volume 1, No 2.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. bandung: Alfabeta.CV.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif*,. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. . Bandung: Alfabeta, CV
- Suranto, A. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sya'ban, V. M. (2016). PENGARUH METODE SCRAMBLE TERHADAP MINAT BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI REJOWINANGUN 1 YOGYAKARTA. *jurnal pendidikan*, 10-18.
- UPI, T. P. (2007). *Ilmu & Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. Imtima Crasindo.
- Yustisia, T. P. (2007). *Panduan Penyusun KTSP Lengkap; Kurikulum Tingkat Satuan*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.