

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SCRAMBLE BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN TIK**

Eneng Nurhidayah

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK” merupakan penelitian quasi eksperimen dengan desain nonequivalent kontrol group design yang dilakukan di kelas XI SMAIT As-Syifa Boarding School Subang, semester genap tahun ajaran 2013/2014. Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe scramble berbantuan multimedia interaktif lebih baik dari pada siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional 2) Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model scramble berbantuan multimedia interaktif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes objektif berupa pilihan ganda dan angket. Berdasarkan analisis data hasil angket diperoleh sebanyak 95,85% siswa memiliki rata-rata skor angket lebih dari 3. Hal ini berarti bahwa hampir seluruh siswa memberikan respons yang positif terhadap pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan multimedia interaktif. Sedangkan dari hasil penelitian berupa pretes dan postes, menunjukkan bahwa rata-rata hasil postes kelas eksperimen 98,08 sedangkan kelas kontrol 97,54. Berdasarkan uji perbedaan dua rata-rata Mann-Whitney U diperoleh nilai Sig (2-tailed) adalah $0,936 > \alpha = 0,05$ yang berarti H_0 diterima, yang artinya tidak terdapat perbedaan rerata hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan multimedia interaktif tidak lebih baik dari pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

Kata kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar Siswa

**IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE
SCRAMBLE AIDED INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR IMPROVING
STUDENT LEARNING RESULT
THE SUBJECT ICT**

Eneng Nurhidayah

ABSTRACT

This research with the title "implementation of cooperative learning model type scramble aided interactive multimedia for improving student learning result the subject ict" is a quasi-experimental research design with nonequivalent control group design is done in class XI SMAIT As-Shifa Boarding School Subang, second semester of the school year 2013/2014. The purpose of this study was 1) to determine improving student learning result in a cooperative learning model-assisted interactive multimedia scramble better than students using conventional learning 2) To determine the students' response to learning by using a model-assisted interactive multimedia scramble. The research instrument used is in the form of multiple choice objective tests and questionnaires. Based on the data analysis of the questionnaire results obtained by 95.85% of students had an average score of the questionnaire more than 3. This means that almost all the students give a positive response to the scramble-assisted cooperative learning interactive multimedia. While the results of research in the form of pretest and posttest, suggesting that the average posttest results of the experiment class 97.54 98.08 while the control class. Based on two different test average Mann-Whitney U obtained the Sig (2-tailed) was $0.936 > \alpha = 0.05$, which means that H_0 is accepted, which means that there are no differences between the mean grade student learning result in the control and experimental class. So it can be concluded that the implementation of cooperative learning model type scramble aided interactive multimedia no better than conventional learning in improving student learning result in ICT subjects.

Keywords: Cooperative Learning Model Scramble, Interactive Multimedia, Student Results