

Penerapan Metode Pembelajaran *Scramble* dan *Time Token* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember (Pokok Bahasan Sistem Reproduksi Manusia)
(Application of Scramble and Time Token Learning Method to Increase Motivation and Learning Outcomes of Grade XI IPA 2 Students of SMA Negeri 3 Jember) (Human Reproductions System Concepts)

Bianca Bella Diena, Pujiastuti, Siti Murdiyah

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)

Jln. Kalimantan 37, Jember 68121

E-mail: pujiastuti.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi menggunakan metode pembelajaran *Scramble* dan *Time Token* pada kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rancangan penelitian terdiri dari dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dokumentasi dan angket. Data yang diperoleh dianalisis dengan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari 14,175 menjadi 24,93 dan hasil belajar kognitif siswa pada siklus 1 sebesar 68 dan pada siklus 2 menjadi 77,4 sedangkan hasil belajar afektif pada siklus 1 sebesar 44,55 menjadi 66,9 pada siklus 2 dalam pembelajaran biologi dengan menggunakan metode pembelajaran *Scramble* dan *Time Token* di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember (pokok bahasan sistem reproduksi manusia).

Kata Kunci: Scramble, time token, motivasi belajar, hasil belajar

Abstract

This class action research aimed to find out the increasing motivation and student's learning outcomes using Scramble and Time Token method in XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember. This research was designed in two cycles. Techniques of data collection used were observation, interview, documentation, questionnaire and test. Data were described and analyzed qualitatively and quantitatively. Data analysis showed an increased motivation and student's learning outcomes in biology's learning using Scramble and Time Token learning method in XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember (Human Reproduction System concept).

Keywords: Scramble, time token, motivation learning, learning outcomes.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Pendidikan dapat memfasilitasi terciptanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik dan berkualitas, karena tanpa pendidikan manusia akan tertinggal dengan kemajuan jaman yang secara tidak langsung berdampak pada kualitas pendidikan yang semakin bersaing. Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas salah satunya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu yang terlibat langsung didalam proses tersebut. Tugas guru dalam proses belajar mengajar antara lain adalah mengefektifkan terjadinya proses belajar mengajar^[1].

Data hasil wawancara menyatakan bahwa kelas XI IPA 2 memiliki nilai rata-rata kelas paling rendah diantara kelas lainnya artinya menunjukkan bahwa kelas tersebut cukup banyak memiliki hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 76. Data tersebut menunjukkan bahwa kelas XI IPA 2 tepat untuk diberikan

perlakuan penelitian. Observasi juga dilakukan pada kelas tersebut dan didapatkan hasil bahwa kelas XI IPA 2 memiliki motivasi belajar yang rendah. Aktivitas siswa di dalam kelas cenderung pasif. Pembelajaran masih didominasi oleh guru, guru sering menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga mengakibatkan siswa bosan untuk mendengarkan dan kemampuan siswa untuk menerima pelajaran menjadi berkurang. Kondisi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah tersebut berakibat pada hasil belajar baik hasil belajar kognitif maupun hasil belajar afektif yang kurang baik untuk siswa.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat mendukung kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar dan akan membuat hasil belajar siswa pun menjadi baik. Metode pembelajaran merupakan cara ataupun usaha guru untuk menyampaikan proses pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, motivasi, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran terintegrasi antara *scramble* dan *time token* dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran biologi

pada pokok bahasan sistem reproduksi manusia. *Scramble* dan *time token* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang akan diintegrasikan dalam penelitian ini sehingga tercipta kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Perbaikan untuk masalah pembelajaran pada kelas XI IPA 2 adalah adanya inovasi metode pembelajaran agar tercipta proses pembelajaran menarik yang diinginkan siswa sehingga motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Metode pembelajaran *Scramble* dan *Time Token* yang diintegrasikan menjadi salah satu metode yang dapat dipilih dan digunakan dalam pembelajaran. Metode *scramble* akan melatih kekompakan siswa bersama dengan anggota kelompoknya, melatih percaya diri siswa dengan jawaban yang dibuat dan juga melatih keberanian siswa^[2]. Metode *time token* memiliki beberapa kelebihan dimana siswa menjadi terampil untuk berbicara mengutarakan pendapatnya, melatih kreatifitas siswa, melatih cara berpikir siswa secara kritis dalam mengutarakan pendapat dan lain sebagainya^[3].

Pengembangan pengajaran yang dapat membangun motivasi belajar dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan alternatif solusi untuk mengatasi masalah di dunia pendidikan. Pendidikan di Indonesia memiliki banyak permasalahan sehingga ditawarkan berbagai model maupun metode pembelajaran baru untuk kemudian diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan yang dimiliki guru dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan sehingga akan tercipta proses pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa.

Pemilihan metode pembelajaran terintegrasi antara *Scramble* dan *Time Token* disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas XI IPA 2. Siswa kelas XI IPA 2 lebih tepat melakukan pembelajaran dengan sedikit permainan karena karakter siswa kelas XI IPA 2 yang aktif bermain dan tidak suka untuk belajar serius. Berdasarkan paparan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi menggunakan metode pembelajaran terintegrasi antara *Scramble* dan *Time Token* di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember (Pokok Bahasan Sistem Reproduksi Manusia).

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yakni menerapkan metode pembelajaran *Scramble* dan *Time Token* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember (pokok bahasan sistem reproduksi manusia). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri Jember pada pokok bahasan sistem reproduksi manusia, dengan jumlah siswa 35 yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Penelitian ini dirancang dengan dua siklus, tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dan ulangan harian di akhir pertemuan. Siklus kedua dilaksanakan apabila siklus pertama selesai dilaksanakan. Penelitian ini menggunakan empat tahapan dalam setiap siklus yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian menggunakan teknik observasi, wawancara, tes, dokumentasi dan angket.

a. Teknik Observasi

Penelitian ini menggunakan teknik observasi secara langsung untuk mendapatkan kebenaran data yang diinginkan. Kegiatan ini merupakan pengamatan secara langsung pada subyek penelitian yakni guru dan siswa. Data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah aktiivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode pembelajaran terintegrasi antara *scramble* dan *time tokem*. Observasi bertujuan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran yang berlangsung didalam kelas.

b. Metode Wawancara

Wawancara yang dilaksanakan bertujuan untuk memperoleh keterangan yang berkaitan dengan penelitian agar mencapai tujuan penelitian untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran biologi. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang menghendaki komunikasi secara langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden^[4]. Wawancara ini dilakukan pada guru bidang studi biologi dan beberapa siswa yang dipilih secara acak pada kelas perlakuan dengan melakukan tanya jawab secara langsung mengenai kegiatan pembelajaran didalam kelas.

c. Metode Tes.

Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tes yang diberikan pada siswa merupakan tes yang dibuat guru dimana sebelumnya telah dikonsultasikan kepada guru bidang studi di sekolah. Bentuk tes yang dibuat adalah tes obyektif (pilihan) dan tes subyektif (*essay*). Pelaksanaan tes dilakukan dengan mengadakan ulangan harian di tiap sub pokok bahasan pada pokok bahasan sistem reproduksi pada manusia

d. Metode Dokumentasi

Pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi hanya sebagai penunjang untuk melengkapi data penelitian. Teknik dokumentasi ini sendiri merupakan metode yang digunakan untuk mencari data melalui benda tertulis seperti buku, majalah, notulen, catatan harian, dan lain sebagainya^[5]. Teknik dokumentasi yang digunakan berupa data nilai biologi siswa dari guru bidang studi dan foto pembelajaran yang sedang berlangsung sebagai bukti pelaksanaan penelitian yang dilakukan didalam kelas.

e. Teknik Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian termasuk dalam angket tertutup. Angket digunakan menilai motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Angket tersebut diberikan pada siswa sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan metode terintegrasi antara *scramble* dan *time token* sebagai data penunjang untuk memperkuat data penelitian

Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan rumus :

- a. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa maka digunakan rumus:

$$Pm = R_2 - R_1$$

Keterangan:

P : Peningkatan Motivasi

R_1 : Rata-rata capaian motivasi sebelum (awal)

R_2 : Rata-rata capaian motivasi setelah (akhir)

- b. Persentase hasil belajar kognitif siswa menggunakan analisis kuantitatif dengan rumus

$$Pi = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Pi = Presentase ketuntasan hasil belajar siswa

n = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

- c. Pencapaian nilai pada aspek afektif siswa dapat diukur dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Penilaian Motivasi Belajar

Motivasi belajar dinilai dengan menggunakan angket motivasi ARCS yang dinilai dari sebelum penelitian sampai setelah penelitian. Hasil penilaian motivasi belajar didapatkan :

Tabel 1. Rata-rata peningkatan motivasi belajar siswa

Waktu Penilaian	Jumlah Siswa	Rata-rata motivasi belajar siswa
Sebelum (awal) Penelitian	35	14,175
Setelah (akhir) Penelitian	35	24,93
Peningkatan dari awal ke akhir penelitian		10,755

Tabel 1 diatas menunjukkan adanya peningkatan nilai motivasi belajar sebesar 10,755 siswa dari sebelum perlakuan sebesar 14,175 sampai setelah perlakuan sebesar 24,93 dengan menggunakan metode pembelajaran *Scramble* dan *Time Token*.

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yang diukur meliputi aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif diperoleh dari hasil ulangan harian pada setiap pertemuan. Sedangkan untuk aspek afektif diperoleh dari observasi saat pembelajaran berlangsung dengan bantuan observer pada siklus I dan siklus II. Berikut merupakan peningkatan hasil belajar siswa.

1) Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif didapat dari ulangan harian yang berbentuk pilihan ganda dan uraian yang dilakukan disetiap pertemuan. Berikut merupakan peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif dari prasiklus ke siklus 1 sampai ke siklus 2 dengan menggunakan metode pembelajaran terintegrasi antara *Scramble* dan *Time Token*. Hasil analisis peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa.

Tahap Pembelajaran	Jumlah Siswa	Rata-rata Hasil Kognitif	Persentase Ketuntasan (Klasikal)
Pra Siklus	35	60,11	20%
Siklus I	35	68	30,55%
Siklus II	35	77,4	72%
Peningkatan dari pra siklus ke siklus I			10,55%
Peningkatan dari siklus I ke siklus II			41,95%
Peningkatan dari pra siklus ke siklus II			52%

Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kognitif dari pra siklus ke siklus II. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena dalam proses pembelajaran menggunakan metode terintegrasi antara *Scramble* dan *Time Token*. Peningkatan presentase ketuntasan klasikal dari pra siklus ke siklus I sebesar 10,55% dan peningkatan presentase dari siklus I ke siklus II sebesar 41,95%.

2) Peningkatan Hasil Belajar Afektif Siswa

Hasil belajar afektif siswa diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan rubrik penilaian afektif ketika proses pembelajaran berlangsung dengan bantuan observer yang telah disediakan. Berikut merupakan peningkatan hasil belajar siswa pada aspek afektif di setiap siklusnya dengan menggunakan metode pembelajaran terintegrasi antara *Scramble* dan *Time Token*. Hasil analisis peningkatan keterampilan pemecahan masalah dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif

Tahap Pembelajaran	Jumlah Siswa	Rata-rata nilai Afektif
Pra Siklus	35	41,9
Siklus I	35	44,5
Siklus II	35	66,9
Peningkatan dari pra siklus ke siklus I		2,6
Peningkatan dari siklus I ke siklus II		22,4
Peningkatan dari pra siklus ke siklus II		25

Berdasarkan Tabel 3 di atas terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada aspek afektif di setiap siklusnya. Pada siklus 1, dari 35 siswa rata-rata kelas hasil belajar aspek afektif sebesar 44,5, sedangkan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 66,9. Sehingga berdasarkan data tersebut dapat dilihat peningkatan hasil belajar aspek afektif siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 22,4.

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran terintegrasi antara *Scramble* dan *Time Token* pada kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dan disetiap akhir pertemuan dilakukan ulangan harian untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil

belajar siswa. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Motivasi belajar yang dinilai dalam penelitian ini ditujukan agar siswa memiliki kemauan belajar yang tinggi dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Pengukuran hasil belajar kognitif maupun afektif juga menjadi pengukuran lain selain motivasi belajar siswa dalam penelitian ini. Aspek kognitif diperoleh dari hasil ulangan harian yang dilakukan di akhir setiap pertemuan. Sedangkan untuk aspek afektif diperoleh pada saat pembelajaran berlangsung dengan metode observasi yang dibantu oleh observer.

Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran terintegrasi antara *Scramble* dan *Time Token* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember pada pokok bahasan sistem reproduksi manusia. Metode pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran terintegrasi antara *Scramble* dan *Time Token* merupakan pembelajaran yang baru diterima siswa oleh kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember. Metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran didalam kelas. Metode ceramah membuat siswa menjadi bosan dan pasif sehingga proses pembelajaran didominasi oleh guru bukan siswa.

a. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya. Motivasi belajar untuk berprestasi ini juga dapat dilihat dari adanya hasrat atau keinginan untuk berhasil, dorongan untuk belajar, harapan dan cita-cita untuk masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, lingkungan belajar yang kondusif sehingga akan menciptakan situasi belajar yang kondusif untuk siswa^[6].

Data yang diperoleh sebelum (awal) penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar pada aspek *attention* sebesar 14,5, pada aspek *relevance* mendapatkan nilai sebesar 12,3, aspek *confidence* sebesar 14,4 dan pada aspek *satisfaction* sebesar 15,5. Jumlah nilai keseluruhan aspek pada sebelum (awal) penelitian adalah 56,7 dengan rata-rata sebesar 14,175. Nilai motivasi belajar siswa sebelum (awal) penelitian masuk dalam kategori sangat tidak baik.

Pengukuran motivasi belajar siswa setelah (akhir) penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yakni pada aspek *attention* sebesar 24,5, pada aspek *relevance* mendapatkan nilai sebesar 23,97, aspek *confidence* sebesar 24,74 dan pada aspek *satisfaction* sebesar 26,5. Jumlah nilai keseluruhan aspek pada sebelum (awal) penelitian adalah 99,71 dengan rata-rata sebesar 24,93. Nilai motivasi belajar siswa setelah (akhir) penelitian masuk dalam kategori baik.

Berdasarkan penilaian diatas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa semakin meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran terintegrasi antara *Scramble* dan *Time Token*. Peningkatan motivasi belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar pada penelitian ini meliputi dua aspek yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Hasil belajar pada aspek

kognitif diambil dari nilai ulangan harian pada setiap pertemuan. Aspek afektif diambil secara langsung melalui observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung yang dibantu oleh observer di dalam kelas.

Aspek kognitif pada penelitian ini diperoleh dari nilai ulangan harian yang diadakan pada akhir setiap pertemuan. Soal ulangan harian terdiri atas pilihan ganda dan essay. Pengerjaan ulangan harian dilakukan oleh siswa sendiri, guru mengingatkan untuk tidak mencontek dan melakukan kecurangan lain sehingga nilai yang didapat adalah hasil kemampuan siswa sendiri.

Hasil kognitif siswa kelas XI IPA 2 menunjukkan adanya peningkatan dari nilai pra siklus siswa. Pada siklus I hasil nilai didapatkan bahwa rata-rata nilai kognitif siswa adalah 68 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 30,55%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dari nilai ketuntasan klasikal pra siklus sebesar 20%. Hasil kognitif pada siklus I terlihat belum memenuhi standart ketuntasan minimal sekolah yakni sebesar 76 dengan presentase ketuntasan maksimal sebesar 70%.

Pada siklus II menunjukkan hasil bahwa rata-rata nilai kognitif siswa sebesar 77,4 dengan ketuntasan klasikal sebesar 72%. Peningkatan nilai rata-rata dari siklus I sebesar 9,4 dan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 41,45% menunjukkan bahwa siswa lebih memahami dan mengerti tentang pelajaran yang disampaikan sehingga berakibat nilai kognitif siswa semakin meningkat dan nilai kognitif pada siklus II ini telah memenuhi standart ketuntasan minimal (SKM) sekolah.

Hasil penilaian afektif siswa menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus sampai siklus II. Nilai afektif siswa pada pra siklus sebesar 41,9 dan mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 44,5. Pada siklus II nilai afektif siswa juga semakin meningkat sebesar 66,9 sehingga keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas dapat dikategorikan baik.

Metode *Scramble* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, termasuk aktif dalam kegiatan diskusi serta berani mengemukakan pendapat. Dampak pengiringnya akan lebih mampu untuk meningkatkan kerja sama, tanggung jawab dan rasa percaya diri^[7]. Metode *Time Token* juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena metode ini dapat menumbuhkan inisiatif atau partisipasi siswa, mendorong rasa percaya diri siswa, meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan mengajarkan siswa untuk saling menghargai pendapat^[8].

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah diuraikan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1) Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran biologi dengan menggunakan metode pembelajaran *Scramble* dan *Time Token* pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember. Rata-rata nilai motivasi belajar siswa pada aspek *attention* sebesar 14,5, aspek *relevance* sebesar 12,3, aspek *confidence* sebesar 14,4, aspek *satisfaction* sebesar 15,5 dan untuk keseluruhan aspek di awal (sebelum) penelitian adalah sebesar 14,175. Pada

akhir (setelah) penelitian aspek *attention* sebesar 24,5, aspek *relevance* sebesar 23,97, aspek *confidence* sebesar 24,97, aspek *satisfaction* sebesar 26,5 dan untuk rata-rata keseluruhan aspek sebesar 24,93. 2) Hasil belajar kognitif dan afektif siswa mengalami peningkatan. Nilai rata-rata capaian hasil belajar kognitif siswa dalam penerapan metode pembelajaran terintegrasi antara *scramble* dan *time token* pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember pada siklus I sebesar 68 dengan ketuntasan klasikal sebesar 30,55% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata capaian hasil belajar kognitif siswa sebesar 77,4 dengan ketuntasan klasikal sebesar 72%. Nilai rata-rata capaian afektif siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember pada siklus I sebesar 44,55 dengan kriteria cukup baik sedangkan nilai rata-rata capaian afektif siswa pada siklus II sebesar 66,9 dengan kriteria baik.

Saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; bagi guru biologi dapat menggunakan metode pembelajaran terintegrasi antara *scramble* dan *time token* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru hendaknya melakukan inovasi dalam pemilihan metode pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa tidak bosan dengan metode pembelajaran yang monoton.

Daftar Pustaka

- [1] Munib, Achmad. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- [2] Suyatno. 2009. *Manajemen Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Masmedia Buana Pustaka.
- [3] Dewi, Ratna Sari. 2011. "Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Ketawang Gede 2 Kota Malang". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- [4] Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] Uno, Hamzah. B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis dibidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Rachmawati, Suhairiah. 2013. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Mata Pelajaran Pkn Materi Pokok Demokrasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Scramble di SD Negeri Kademangan 1 Bondowoso". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: FKIP Universitas Jember.
- [8] Saffitri, Arinda Ayu. 2013. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Rambipuji 02 Mata Pelajaran PKN Materi Kebebasan Berorganisasi". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.