



**KEEFEKTIFAN MODEL *SCRAMBLE* BERBANTUAN  
MEDIA KOTAK KARTU MISTERI (KOKAMI)  
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA  
TENTANG MEMAHAMI MAKNA KATA SISWA  
KELAS IV GUGUS WIROKUNTOLO KEBUMEN**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh  
Hazni Akmal Nufus  
1401415231**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Scramble* Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Pemahaman Makna Kata Kelas IV Gugus Wirokuntolo Kebumen” karya,

nama : Hazni Akmal Nufus

NIM : 1401415231

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 28 Juni 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,



Drs. Sa'atun Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Hartati", written over a horizontal line.

Dra. Hartati, M.Pd.

NIP 195510051980122001

### PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Scramble* Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) terhadap Hasil Belajar Pemahaman Makna Kata Kelas IV Gugus Wirokuntolo Kebumen” karya,

nama : Hazni Akmal Nufus

NIM : 1401415231

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada hari Jumat, tanggal 19 Juli 2019.

Semarang, 2 agustus 2019



Drs. Achmad Rafai RC, M.Pd.  
NIP 195908211984031001

Penguji I,

Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.  
NIP 196008061987031001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP 196008201987031003

Penguji II,

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.  
NIP 195905111987031001

Penguji III,

Dra. Hartati, M.Pd.  
NIP 195510051980122001

#### PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Hazni Akmal Nufus

NIM : 1401415231

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pengetahuan,  
Universitas Negeri Semarang

judul : Keefektifan Model *Scramble* Berbantuan Media Kartu Kotak  
Misterius (Kokami) terhadap Hasil Belajar Pemahaman Makna  
Kata Kelas IV Gugus Wirokuntolo Kebumen

menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,  
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.  
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau  
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 28 juni2019

Peneliti,



Hazni Akmal Nufus

NIM 1401415231

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

1. Membaca adalah upaya merengkuh makna, ikhtiar untuk memahami alam semesta. Itulah mengapa buku disebut jendela dunia, yang merangsang pikiran agar terus terbuka. (Najwa Shihab)
2. Ikhlas, Maaf dan Terima kasih

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak Achmad Sayekti dan Ibu Rudiati yang senantiasa mendoakan, membimbing, memotivasi, serta memberikan dukungan moril dan materil.
2. Kakak saya Dzi Saifi Zulfikar dan adik saya Robi Huzain Fathdilah yang senantiasa memberikan doa dan semangat.
3. Almamaterku PGSD FIP UNNES.

## ABSTRAK

**Hazni Akmal Nufus.2019.** Keefektifan Model *Scramble* Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Pemahaman Makna Kata Siswa Kelas IV Gugus Wirokuntolo Kebumen,  
Pembimbing : Dra. Hartati, M.Pd.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di kelas IV Gugus Wirokuntolo Kecamatan Karangsembung Kabupaten Kebumen melalui wawancara, observasi dan data dokumentasi diperoleh informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia belum optimal. Model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar belum optimal ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang masih rendah. Tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan model pembelajaran *scramble* berbantuan media kotak kartu misteri (kokami) terhadap hasil belajar makna kata dan mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV Gugus Wirokuntolo Kecamatan Karangsembung Kabupaten Kebumendan yang menjadi sampel adalah siswa kelas IV SDN 03 Karangsembung sebagai kelas eksperimen dan SDN 02 Karangsembung sebagai kelas kontrol dengan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Tes hasil belajar berupa *pretest* dan *postest* yang berbentuk soal pilihan ganda.

Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji *n-gain* dan analisis data pengamatan aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* berbantuan media kokami efektif terhadap hasil belajar makna kata. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,000 berarti kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) sehingga model *scramble* berbantuan media kotak kartu misteri (kokami) efektif terhadap hasil belajar makna kata. Hasil uji *n-gain* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu  $0,0588 > 0,158$  tergolong dalam kriteria sedang dengan nilai rata-rata *postest* 64,3 meningkat menjadi 81,8.. Pengamatan aktivitas siswa dengan lembar observasi menunjukkan rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 90% dibandingkan kelas kontrol yaitu 77,5%.

Simpulan dari penelitian ini yaitu model pembelajaran *scramble* berbantuan media kotak kartu misteri (kokami) efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang pemahaman makna kata dan meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci** : *scramble*, hasil belajar, keefektifan, makna kata

## **PRAKATA**

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan berkah, rahmat, hidayah dan karuni-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Scramble* Berbantuan Kotak Kartu Misterius (Kokami) terhadap Hasil Belajar Pemahaman Makna Kata Kelas IV Gugus Wirokuntolo Kebumen” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai R.C, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan pelayanan izin, rekomendasi penelitian dan pengesahan skripsi ini;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kemudahan dan kepercayaan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi;
4. Dra. Hartati M.Pd., selaku dosen pembimbing sekaligus penguji 3 yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan dan masukan dengan penuh keikhlasan dalam penyusunan skripsi ini;
5. Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd., selaku penguji 1 yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan dan masukan dengan penuh keikhlasan dalam penyusunan skripsi ini;
6. Drs. Sukardi, S.Pd.,M.Pd., selaku penguji 2 yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan dan masukan dengan penuh keikhlasan dalam penyusunan skripsi ini;
7. Orangtua dan keluarga yang senantiasa memberikan motivasi dan doa;

8. Siti Lestari, S.Pd., Sutrimah, SPd., Kepala sekolah di Gugus Wirokuntolo ecamatan Karangsambung Kabupaten Kebumen yang telah memberikan izin dan bantuan penelitian dalam skripsi ini;
9. Bapak/Ibu guru kelas IV SD Gugus Wirokuntolo Kecamatan Karangsambung Kabupaten Kebumen yang telah membantu dalam penelitian skripsi ini;
10. Siswa – siswi kelas IV SD Gugus Wirokuntolo Kecamatan Karangsambung Kabupaten Kebumen atas partisipasi dan kerjasama yang baik dalam penelitian skripsi ini;
11. Teman – teman serta sahabat yang senantiasa memberikan semangat dan bantuan;

Semoga semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Besar harapan peneliti, skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi untuk peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Semarang, 28 juni 2019

Peneliti,

Hazni Akmal Nufus

NIM 1401415231

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	7
Rumusan Masalah .....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	10
2.1 Kajian Teori .....	10
2.1.1 Belajar .....	10
2.1.2 Aktivitas Belajar.....	11
2.1.3 Hasil Belajar.....	14
2.1.4 Manfaat.....	15
2.1.5 Penilaian Hasil Belajar .....	18
2.1.6 Jenis Penilaian .....	19
2.1.7 Model Pembelajaran.....	20

2.1.8	Macam Model Pembelajaran.....	22
2.1.9	Model Scramble .....	23
2.1.10	Kelebihan dan Kelemahan Model Scramble .....	26
2.1.11	Keterampilan Membaca .....	27
2.1.12	Kosakata.....	28
2.1.13	Makna Kata .....	29
2.1.14	Media Pembelajaran .....	31
2.1.15	Manfaat Media .....	32
2.1.16	Jenis Media Pembelajaran.....	33
2.1.17	Media Kotak Kartu Misteri .....	34
2.1.18	Model Scramble pada Makna Kata .....	36
2.2	Kajian Empiris .....	37
2.3	Kerangka Berpikir.....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>45</b>
3.1	Desain Penelitian.....	45
3.1.1	Pendekatan Penelitian.....	45
3.1.2	Jenis Penelitian .....	45
3.2	Desain Eksperimen.....	45
3.3	Subyek, Tempat dan Waktu Penelitian .....	46
3.3.1	Subyek Penelitian.....	46
3.3.2	Tempat Penelitian .....	46
3.3.3	Waktu Penelitian .....	47
3.4	Populasi dan Sampel .....	48
3.4.1	Populasi Penelitian .....	48
3.4.2	Sampel.....	49
3.5	Variabel Penelitian .....	51
3.6	Definisi Operasional Variabel .....	52
3.7	Teknik Pengumpulan Data .....	52
3.7.1	Dokumentasi.....	53
3.7.2	Tes .....	53
3.7.3	Observasi.....	54
3.7.4	Wawancara .....	54

3.8	Instrumen Pengumpulan Data .....	55
3.8.1	Uji Validitas .....	55
3.8.2	Uji Realibilitas .....	57
3.8.3	Taraf Kesukaran .....	59
3.8.4	Daya Beda .....	59
3.9	Uji Prasyarat .....	63
3.9.1	Uji Normalitas .....	63
3.9.2	Uji Homogenitas .....	65
3.10	Teknik Analisis Data .....	67
3.10.1	Teknik Analisis Data Awal .....	67
3.10.1.1	Uji Normalitas .....	67
3.10.1.2	Uji Homogenitas .....	68
3.10.2	Teknik Analisis Data Akhir.....	69
3.10.2.1	Uji Hipotesis.....	69
3.11	Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa .....	71
3.12	<i>Treatment</i> .....	72
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>73</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	73
4.1.1	Deskripsi Penelitian .....	73
4.1.2	Analisis Data Awal.....	75
4.1.2.1	Uji Normalitas Data Awal.....	75
4.1.2.2	Uji Homogenitas Data Awal .....	76
4.1.2.3	Uji Kesamaan Rata-rata .....	76
4.1.3	Analisis Data Akhir .....	77
4.1.3.1	Uji Normalitas Data Akhir .....	78
4.1.3.2	Uji Homogenitas Data Akhir .....	78
4.1.3.3	Uji Perbedaan Rata-rata .....	79
4.1.3.3.1	Uji Hipotesis.....	80
4.1.3.3.2	Uji N-Gain.....	80

4.1.4	Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	81
4.1.4.1	Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	81
4.1.4.2	Perbedaan Rata-rata Skor Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	82
4.2	Pembahasan.....	83
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian .....	83
4.2.1.1	Pembelajaran Kelas Eksperimen Model Scramble berbantuan Media Kokami .....	83
4.2.1.2	Pembelajaran Kelas Kontrol dengan Model Konvensional .....	85
4.2.1.3	Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	86
4.2.1.4	Hubungan Aktivitas Belajar Siswa dengan Hasil Belajar.....	92
4.2.2	Implikasi Penelitian .....	94
4.2.2.1	Implikasi Teoritis .....	94
4.2.2.2	Implikasi Praktik .....	94
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis .....	95
	<b>BAB V PENUTUP</b> .....	97
5.1	Simpuln .....	97
5.2	Saran .....	98
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	99
	<b>LAMPIRAN</b> .....	103

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Nilai .....	104
Lampiran 2	Hasil Wawancara .....	105
Lampiran 3	Analisis Uji Prasyarat .....	107
Lampiran 4	Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba .....	110
Lampiran 5	Instrumen Soal Uji Coba .....	111
Lampiran 6	Kunci Jawaban dan Penskoran .....	128
Lampiran 7	Soal Pretest dan Postest .....	129
Lampiran 8	Kunci Jawaban dan Penskoran .....	143
Lampiran 9	Uji Validitas Soal .....	144
Lampiran 10	Uji Reliabilitas .....	146
Lampiran 11	Uji Taraf Kesukaran .....	148
Lampiran 12	Uji Daya Beda .....	150
Lampiran 13	Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	152
Lampiran 14	Lembar Observasi .....	155
Lampiran 15	Pengkodean Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	174
Lampiran 16	Daftar Nilai Pretest .....	175
Lampiran 17	Daftar Nilai Postest .....	176
Lampiran 18	Uji Normalitas Data Awal Kelas Eksperimen .....	177
Lampiran 19	Uji Normalitas Data Awal Kelas Kontrol .....	178
Lampiran 20	Uji Homogentias Data Awal .....	179
Lampiran 21	Uji Kesamaan Rata Rata .....	180
Lampiran 22	Uji Normalitas Data Akhir Kelas Eksperimen.....	181
Lampiran 23	Uji Normalitas Data Akhir Kelas Kontrol .....	182
Lampiran 24	Uji Homogentitas Data Akhir .....	183
Lampiran 25	Uji Perbedaan Rata-Rata .....	184
Lampiran 26	Silabus dan RPP .....	185
Lampiran 27	Dokumentasi .....	360
Lampiran 28	SK Pembimbing .....	362
Lampiran 29	SuratValidasi Instrumen .....	363
Lampiran 30	Surat Ijin Penelitian .....	364

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Data Populasi.....	45
Tabel 3.2	Definisi Operasional Variabel.....	50
Tabel 3.3	Pengelompokkan Validitas Butir Soal.....	53
Tabel 3.4	Pengelompokkan Soal Berdasarkan Taraf Kesukaran.....	56
Tabel 3.5	Pengelompokkan Daya Beda.....	59
Tabel 3.6	Kriteria Nilai <i>N-Gain</i> .....	68
Tabel 3.7	Treatment Pembelajaran .....	69
Tabel 4. 1	Data Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	71
Tabel 4.2	Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian .....	71
Tabel 4.3	Hasil Analisis Uji Homogenitas Data Awal .....	73
Tabel 4.4	Hasil Analisis Uji Kesamaan Rata-Rata.....	74
Tabel 4.5	Hasil Analisis Uji Homogenitas Hasil Belajar .....	75
Tabel 4.6	Hasil Analisis Uji Perbedaan Rata-Rata.....	76
Tabel 4.7	Hasil Analisis Uji <i>N-Gain</i> .....	77

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1	Alur Kerangka Berfikir Penelitian.....	42
Gambar 3.1	Desai Penelitian .....	43
Gambar 3.2	Uji Validitas Butir Soal .....	54
Gambar 3.3	Diagram Taraf Kkesukaran Soal .....	58
Gambar 3.4	Diagram Daya Pembeda Soal .....	60
Gambar 4.1	Diagram Ketuntasan Klasikal Nilai Pretest.....	82
Gambar 4.2	Diagram Ketuntasan Klasikal Nilai Post.....	84

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Berdasarkan Permendikbud No.67 Tahun 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum SD/MI yang menyebutkan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

Didalam kurikulum terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Permendiknas No 22 Tahun 2006, ruang lingkup Bahasa Indonesia mencakup empat aspek yaitu berbicara, membaca dan menulis. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, (2) menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, (3) memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat, kreatif untuk berbagai tujuan, (4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial, (5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti,serta meningkatkan

pengetahuan dan kemampuan berbahasa (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai Khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

*The International Association for the Evaluation Achievement* atau PISA yang diselenggarakan oleh OECD (Organization for Economic Cooperation and Development) adalah sebuah program internasional yang bertujuan untuk memonitori hasil dari sistem pendidikan yang berkaitan dengan pencapaian belajar siswa yang berusia 15 tahun. Tujuan dari PISA untuk membandingkan literasi membaca. Penelitian ini diadakan pada seluruh siswa kelas IV, matematika dan sains anak – anak diseluruh dunia dan mengetahui hasil dari sistem pendidikannya. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata anak Indonesia menempati urutan ke 38 dari 41 negara di dunia yang berpartisipasi dalam studi PISA. Disamping itu, penelitian lain yang menunjukkan rendahnya keterampilan membaca di Indonesia adalah hasil dari EGRA (*Early Grade Reading Assesment*) tahun 2012 di 7 provinsi mitra prioritas USAID. Penelitian ini melibatkan sekitar 32 siswa kelas 3.

Lemahnya kemampuan pemahaman tersebut karena kurangnya pemahaman kosakata yang disebabkan karena pembelajaran yang kurang menyenangkan. Salah satu cara untuk mewujudkannya pembelajaran yang menyenangkan adalah penggunaan model pembelajaran yang lebih bervariasi. Peneliti melakukan pengamatan model pembelajaran pada kelas VI Gugus Wirokuntolo Kabupaten Kebumen. Peneliti menemukan bahwa pembelajaran dilaksanakan telah sesuai dengan standar pendidikan nasional akan tetapi masih kurang optimal dalam pembelajaran, guru belum menggunakan model dalam proses pembelajarannya.

Guru masih menggunakan model pembelajaran yang kuno yang membuat siswa kurang tertarik saat proses belajar di kelas. Hal ini dikonfirmasi saat wawancara dengan guru dan pengamatan di kelas.

Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia yang masih rendah. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya pemahaman kosakata atau kata baru siswa masih rendah dilihat dari sulitnya siswa dalam memahami isi bacaan dan membutuhkan waktu yang sangat lama untuk memahaminya. Seringkali siswa bertanya kepada guru makna atau kata lain dari sebuah kata baru untuk memahami kata tersebut dan menyebabkan siswa tidak paham apa yang sedang dibacanya. Selain itu, rendahnya pemahaman siswa mengenai kosakata baru dikarenakan rendahnya penguasaan Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran siswa seringkali tidak menggunakan bahasa Indonesia dengan baik, mereka lebih menggunakan bahasa daerah masing – masing.

Tidak hanya itu saja, saat guru menjelaskan materi dikelas siswa banyak yang tidak memperhatikan gurunya dikelas. Hal ini disebabkan karena selama ini guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan tidak adanya inovasi cara mengajar guru. Guru kurang optimal dalam menggunakan alat bantu mengajar, kurang tersedianya media pembelajaran, sarana dan prasarana dikelas yang kurang memadai sehingga motivasi dan antusias siswa sangat kurang.

Dengan hal ini, untuk mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi pemahaman makna kata, maka diperlukan

penggunaan model pembelajaran yang lebih bervariasi yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Salah satu solusi untuk permasalahan tersebut yaitu dengan penggunaan model *Scramble*. Dengan menggunakan model *Scrambel* pembelajaran bisa lebih variatif dan meningkatkan intensitas ketertarikan siswa. Menurut Rober B.Tylom (2001) *Scrambel* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Kelebihan dari model pembelajaran ini antara lain siswa dapat berfikir dan kreatif dalam belajar yang membuat tidak stres ataupun tertekan, dengan metode permainan siswa akan lebih terkesan dan materi yang diajarkan sulit untuk dilupakan.

Penelitian yang mendukung tentang keefektifan model *Scrambel* dilakukan oleh I Made Suryana dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar” menyatakan bahwa hasil analisis data yang telah dilakukan terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan model *scramble* saat pembelajaran memiliki nilai hasil belajar rata-rata lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang dapat kita lihat dari nilai rata-rata hasil belajar IPA adalah 77,05 dengan varian sebesar 106,32 dan standar deviasi 10,31 dibandingkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata hasil belajar 69,21 dengan varian sebesar 143,70 dan standar deviasi 10,31.

Penelitian lain dilakukan oleh Lisna Hubaratab dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa

Kelas V SD Negeri 012 Paragan Taah Darussalam” hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada tahap pertama ke tahap kedua. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas klasikal pada tahap pertamana 13 siswa (61,9%) mengalami peningkatan pada tahap kedua yaitu 21 siswa (100%). Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Scramble* bisa dikatakan efektif dan berhasil.

Venny Melia Sya’ban melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Metode *Scramble* terhadap Minat Belajar IPS Siwa Kelas V SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta” menyatakan bahwa hasil peneitian menggunakan model *Scramble* memiliki minat belajar IPS lebih tinggi daripada kelompok yang menggunakan metode ceramah dengan skor rata-rata skala minat belajar di kelaas Eksperimen yaitu 79,36 sedangkan skor rata-rata dikelas kontrol yaitu 75,83.

Penelitian yang dilakukan Ade Irma Kurnia Dwi Putri yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* Disertai Metode Demonstrasi Berbantuan Media Kokami Mata Pelajaran IPA Di SMP” menyatakan bahwa permasalahan yang ditemui dalam sekolah karena susah untuk memahami rumus yang ada di dalam mata pelajaran IPA yang menuntut siswa harus bisa menghafalnya. Media Kokami sangat efektif untuk membantu siswa dalam pemahaman rumus tersebut.

Sylvi indayani melakukan pnelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kokami terhadap Hasil Belajar IPS” mengatakan bahwa penelitian dengan bantuan media Kokami ini memberikan kontribusi yang positif dan efektif terhadap hail belajar IPS. Media

ini juga memberikan dampak positif dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan hal ini dapat dibuktikan dengan indeks *score* yang diperoleh dalam kelas eksperimen sebesar 0,52 dan kelas kontrol 0,41. Penelitian ini menunjukkan perolehan rata-rata *gain score* pada kelas yang menggunakan media kokami lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media.

Tidak hanya keefektifan model *scramble*, penelitian kosakata dengan berbantuan alat bantu. Penelitian yang mendukung pembelajaran kosakata adalah penelitian dari Eka Fitriyani, Putri Zulmi Nulanda dengan judul penelitian “Efektifitas *Flash Card* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris” menyatakan bahwa hasil penelitian flash card berpengaruh dalam pembelajaran kosakata, siswa menjadi bersemangat dan antusias dalam belajar kosakata. Belajar sambil bermain dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mempelajari kosakata.

Dari beberapa penelitian perpaduan model *scramble* dan media kotak kartu misteri “Kokami” memiliki potensi kuat untuk dikembangkan. Selain itu, hasil analisis dari beberapa penelitian diketahui bahwa model Scramble dikategorikan “efektif” dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu, sebagai solusi di permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia di Gugus Wirokuntolo Kabupaten Kebumen, peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Keefektifan Model *Scramble* Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Pemahaman Makna Kata Kelas IV Gugus Wirokuntolo Kebumen”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Rendahnya penguasaan kosakata dan pemahaman makna kata.
- b. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia
- c. Selama ini guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional
- d. Guru tidak optimal dalam menggunakan alat bantu mengajar karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk pelajaran Bahasa Indonesia
- e. Sumber belajar yang kurang lengkap, sarana dan prasarana yang kurang memadai

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yang teridentifikasi bahwa guru selama ini menggunakan model konvensional. Peneliti ingin mengetahui model *scramble* berbantuan media kotak kartu misterius (kokami) tentang pemahaman makna katadengan membandingkan model pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru selama ini yaitu model pembelajaran konvensional.

## 1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah model *Scramble* efektif terhadap hasil belajar pemahaman makna kata kelas IV?

2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran makna kata dengan menggunakan model *scramble*?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Menguji keefektifan model *Scramble* terhadap hasil belajar pemahaman makna kata kelas IV.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model *scrambel*.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian mencakup manfaat teoretis dan manfaat praktis, antara lain:

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi ilmu pendidikan dan menambah kajian ilmu pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini secara praktis dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa dan sekolah.

##### **1.6.2.1 Manfaat Bagi Guru**

Implementasi model *scrambel* diharapkan memotivasi guru untuk lebih kreatif, inovatif dan juga menjadikan guru lebih kritis dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia sehingga tercipta suasana pembelajaran

yang menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

#### 1.6.2.2 Manfaat Bagi siswa

Meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dan menjadikan siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung dan dapat memahami konsep materi dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 1.6.2.3 Manfaat Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model yang lebih inovatif, kreatif dan menyenangkan.

#### 1.6.2.4 Manfaat Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam mengimplementasikan model pembelajaran untuk menjad bekal peneliti dalam terjun kedunia pendidikan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

##### **2.1.1 Belajar**

Menurut Slameto mendefinisikan “ belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.Selanjutnya berdasarkan pendapat W.S Winkel (2002) belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan – perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. (Ahmad Susanto, 2013 : 4)

Selanjutnya menurut R.Gagne, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam suatu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. (Ahmad Susanto, 2013 : 1) Pengertian belajar menurut Hilgard dan Brower dalam Hamalik (2017 : 45), belajar merupakan suatu perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktik dan pengalaman. Selain itu, Hamalik (2017 : 45) juga menyatakan bahwa belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku juga termasuk perbaikan perilaku, sebagai contoh pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lebih lengkap.

Belajar memiliki tujuan yang diharapkan bisa dicapai oleh siswa ialah hasil dari belajar dapat menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar baik pengetahuan, keterampilan ataupun sikap yang baru.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas mengenai belajar, dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh individu di dalam lingkungan untuk perubahan dalam diri sendiri. Perubahan tersebut ditandai dengan perubahan tingkah laku yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, menjadi lebih baik, kemampuan keterampilan meningkat.

### **2.1.2 Aktivitas Belajar**

Aktivitas siswa sangat diperlukan untuk berlangsungnya proses belajar mengajar untuk menunjukkan seseorang yang belajar harus aktif. Helen Parkhurst mengatakan bahwa ruang kelas harus diubah atau diatur sedemikian rupa untuk menjadi laboratorium pendidikan yang mendorong siswa bekerja sendiri. (Sardiman A.M, 2012 : 97) Berdasarkan jurnal (Kadek Sugiarta, 2015 : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X1 SMA Saraswati Singaraja Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Pelajaran 2011/ 2012), aktivitas sangat diperlukan dalam belajar agar terjadi proses pembelajaran yang baik. Aktivitas belajar dalam proses belajar mengajar mencakup keaktifan siswa lama bertanya, merespon, mencatat, berfikir, bekerja sama dan segala hal yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Mnafaat aktivitas belajar yakni: 1) siswa medapatkan pengalaman langsung, 2) dapat mengembangkan kepribadian siswa. 3) mewujudkan sikap

kerjasama baik antar siswa, 4) siswa belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing yang dapat mewujudkan manfaat untuk pelayanan perbedaan individual.

Menurut Sardiman (2012 : 97), prinsip-prinsip aktivitas belajar dalam hal ini akan dilihat dari sudut pandang perkembangan konsep jiwa menurut ilmu jiwa yang secara garis besar dibagi menjadi dua yakni:

1. Pandangan Ilmu Jiwa Lama

Dalam proses belajar mengajar guru akan senantiasa mendominasi kegiatan. Siswa terlalu pasif, sedang guru aktif dan segala inisiatif datang dari guru. aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan. Dalam prinsip ini yang banyak beraktivitas hanya guru dan guru dapat menentukan segala sesuatu yang dikehendaki.

2. Pandangan Ilmu Jiwa Modern

Prinsip aliran jiwa modern ini menjelaskan manusia sebagai makhluk yang dinamis, memiliki potensi dan energi sendiri. Secara alami siswa itu bisa aktif karena adanya motivasi dan didorong oleh macam – macam kebutuhan. Siswa dipandang sebagai organisme yang dipandang memiliki potensi untuk berkembang. Dalam hal ini guru hanya acuan atau alat yang digunakan siswa dalam belajar. Guru menyediakan bahan untuk belajar tetapi yang mengolah dan mencerna bahan ajar tersebut adalah siswa. Belajar adalah berbuat dan sekaligus proses yang membuat siswa menjadi lebih aktif.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan prinsip aktivitas belajar yang dilihat dari sudut pandang aliran jiwa modern. Aliran ini menunjukkan siswa harus lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas dibandingkan oleh

guru. Sekolah merupakan salah satu arena untuk mengembangkan aktivitas belajar. Banyak aktivitas yang dapat dilakukan siswa disekolah, tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang terdapat di sekolah – sekolah tradisional. Paul B Diedrich (Sudirman, 2012 : 101) membuat daftar aktivitas siswa antara lain.

1. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan : uraian, percakapan, angket, menyalin.
4. *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti : menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Aktivitas siswa disekolah cukup kompleks dan bervariasi jika berbagai macam kegiatan dilakukan di sekolah akan tercipta sekolah yang dinamis, tidak membosankan dan menjadi pusat aktivitas belajar.

### **2.1.3 Hasil Belajar**

Menurut Nawawi (Ahmad Susanto, 2013 : 5) hasil belajar ialah tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dinyatakan dalam bentuk skor berdasarkan hasil tes yang dilakukan sesuai dengan materi yang dipelajari. Hasil belajar sering kali menjadi tolak ukur kemampuan siswa dalam menyerap materi yang diberikan melalui kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, untuk mengetahui hasil akhir belajar siswa diperlukan serangkaian alat evaluasi yang baik.

Menurut Benjamin S. Bloom, hasil belajar adalah perubahan perilaku mencakupi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar tidak hanya diukur pada tingkat penguasaan materi saja, tetapi juga perubahan perilaku dan keterampilan. Berdasarkan pendapat ahli, hasil belajar adalah perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui proses kegiatan belajar. Pada bidang pendidikan, skor hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar.

Menurut Waslima (2007 : 158) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang akan dicapai siswa baik internal maupun eksternal, yakni:

1. Faktor Internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, mempengaruhi kemampuan belajarnya antara

lain: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal, faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat .

### **2.1.3 Macam-macam Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana (2012 : 22) secara garis besar hasil belajar dibedakan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

#### **1. Ranah Kognitif**

Yakni berkaitan dengan hasil intelektual yang diperoleh dari proses belajar, terdiri dari enam aspek sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan, istilah ini berasal dari kata *Knowledge* termasuk dalam kognitif tingkat rendah, prosesnya berupa mengenal, mengingat pengetahuan relevan dari ingatan jangka panjang.
- 2) Pemahaman, ialah tingkat hasil yang lebih tinggi dari pengetahuan. Pemahaman ini dibedakan menjadi tiga, yang pertama pemahaman terjemahan, yang kedua pemahaman penafsiran dan tingkatan yang ketiga pemahaman eksplorasi. Kegiatan ini berupa membangun makna kata yang diucapkan secara lisan atau didengar.

- 3) Aplikasi, penggunaan abstraksi pada situasi nyata secara khusus berupa ide, teknis ataupun teori.
- 4) Analisis, usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur sehingga jelas susunannya, pada analisis ini diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan integritas menjadi unsur - unsur terpadu, untuk memahami prosesnya, cara bekerjanya dan sistematikanya.
- 5) Sintesis, merupakan berpikir divergen yang membuat orang menjadi lebih kreatif untuk menciptakan sesuatu yang ingin dicapainya.
- 6) Evaluasi, memberikan hasil akhir dengan melihat tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, metode dan materiil yang membutuhkan tingkat kemampuan evaluasi seseorang.

## 2. Ranah Afektif

Adalah berkaitan dengan nilai-nilai dan sikap siswa. Seseorang dapat diramalkan perubahan sikapnya apabila mempunyai kemampuan kognitif tingkat tinggi. Jenis kategori ranah afektif sebagai berikut.

- 1) *Receiving/Atending*, semacam kepekaan dalam menerima rangsangan yang datang pada siswa baik dalam bentuk masalah, stimulus, gejala, dll.
- 2) *Responding*, reaksi yang diberikan terhadap stimulus yang datang dari luar. Hal ini meliputi perasan, ketepatan dalam menjawab dan reaksi yang baik.
- 3) *Valuing*, berkaitan dengan nilai dan kepercayaan gejala tadi berupa kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima dan kesepakatan nilai.

- 4) Organisasi, pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain.
- 5) Karakteristik nilai, perpaduan semua sistem nilai oleh seseorang yang dapat mempengaruhi pola atau kepribadian serta perilaku seseorang.

### 3. Ranah Psikomotorik

Merupakan hasil belajar yang ditunjukkan dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak seseorang. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- 1) Gerakan refleks ( keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- 2) Kerampilan pada gerakan dasar
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, auditif, motoris, dll.
- 4) Kemampuan fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
- 5) Gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai yang lebih kompleks
- 6) Kemampuan yang berkaitan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Penilaian hasil belajar sebaiknya mencakup semua ranah yakni kognitif, afektif ataupun psikomotorik sebab siswa yang memiliki kemampuan kognitif yang tinggi belum tentu dapat menerapkan dengan baik kedalam kehidupan nyata begitu sebaliknya.

#### **2.1.4 Penilaian Hasil Belajar**

Proses pembelajaran melibatkan dua subjek yakni guru dan siswa untuk menghasilkan suatu perubahan baik *output* maupun *outcome*. *Output* merupakan

hasil pembelajaran yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang diperoleh siswa dapat berupa penskoran yang melalui serangkaian bidang akademik di sekolah ataupun perubahan sikap siswa dalam hidup di masyarakat. Sedangkan *outcome* adalah hasil pembelajaran yang diperoleh melalui penguasaan keterampilan, strategi dalam menghadapi kehidupan masyarakat atau prestasi yang diperoleh. Hasil pembelajaran *outcome* bersifat jangka panjang (Widoyoko, 2016 : 25-28)

Menurut Djemari Mardapi (Widiyoko, 2016 : 29), kualitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilain agar dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar dengan baik melalui strategi pengajaran guru yang baik. Menurut Phompan, asesmen adalah cara untuk menentukan status siswa dalam bidang pendidikan dengan serangkaian evaluasi yang dilakukan. Dalam penilaian diperluka pengukuran untuk menentukan angka terhadap kualitas siswa berupa perubahan dalam ranah pengetahuan, sikap atau perilaku dan keterampilan. Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa penilaian ialah penafsiran data angka berdasarkan kriteria yang ditentukan.

Menurut Nana Sudjana (2016 : 3), penilaian hasil belajar adalah salah satu cara pemberian nilai terhadap hasil belajar siswa yag dicapai degan kriteria tertetu. Pada hakikatnya hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yag mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik.

Penilaian dalam pembelajaran dilakukan untuk melihat tingkat pencapaian dan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penilaian hasil belajar adalah skor hasil pengukuran kemampuan yang dimiliki yang diperoleh

melalui kegiatan pembelajaran baik penialain tes maupun penilaian nontes. Dalam penelitian ini, penilaian hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauhmana efektif dan efisiennya perubahan tingkah laku individu dan pencapaian dalam belajar siswa.

### **2.1.5 Jenis Penilaian**

Menurut Nana Sudjana (2016 : 5), dilihat dari fungsinya penilaian terdapat beberapa jenis yakni:

1. Penilaian Formatif, penilaian ini berorientasi pada proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada akhir pembelajaran yang diharapkan dapat memperbaiki program dan strategi belajar.
2. Penilaian Sumatif, penialain ini dilakukan pada akhir program belajar yang bertujuan untuk melihat sejauhmana hasil yang diperoleh biswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Penilaian ini berorientasi pada produk.
3. Penialaian Diagnostik, penilaian diagnostik dilakukan untuk melihat tingkat kesulitan siswa dalam belajar sehingga evaluasi yang dibuat untuk menemukan jenis kesulitan yang dihadapi siswa.
4. Penialaian Selektif, penilaian yang dilaksanakan untuk keperluan seleksi biasanya digunakan untuk tes masuk kerja, perguruan tinggi atau ujian saringan masuk ke lembaga tertentu.
5. Penialain Penempatan, penilaian memiliki tujuan untuk melihat kesiapan siswa dalam menghadapi racangan baru dalam belajar.
6. Penilaian Acuan Norma, penilaian ini ditujukan melihat kemampuasn setiap siswa pada rata-rata kelompok dengan prestasi siswa yang dibandingkan rata-

ratakelasnya. Penilaian ini baik untuk melihat keberhasilan proses belajar mengajar dan prestasi yang diperoleh tetapi kurang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

7. Penilaian Acuan Patokan, penilaian acuan patokan diacukan pada keberhasilan siswa yang dibandingkan dengan tujuan yang harus dicapai tanpa melihat rata-rata kelas. Penilaian ini berhasil jika siswa sudah menguasai tujuan ataupun nilai mencapai 70-80 persen. Sistem ini mengacu pada konsep belajar tuntas. Belajar tuntas adalah konsep belajar yang ditetapkan agar siswa dapat mencapai kualitas hasil belajar yang tinggi dengan patokan yang ditetapkan.

Penilaian yang digunakan dalam penelitian ini yakni penilaian formatif. Hal ini ditujukan dengan adanya evaluasi belajar pada penelitian materi pemahaman makna kata dengan dilakukan *pretest* untuk melihat kemampuan siswa dan *posttest* dilakukan pada akhir pertemuan. Penilaian *posttest* diperlukan karena untuk mengukur keberhasilan belajar siswa.

Dalam melakukan penilaian evaluasi kognitif peneliti menggunakan pemberian skor soal bentuk pilihan ganda. Penskoran soal pilihan ganda ada tiga macam yaitu penskoran tanpa ada koreksi jawaban, penskoran ada koreksi jawaban dan penskoran dengan butir beda bobot. Penelitian ini menggunakan penskoran tanpa ada koreksi jawaban yaitu penskoran dengan cara setiap butir soal yang dijawab benar mendapatkan skor satu, sehingga jumlah skor yang diperoleh peserta didik adalah dengan menghitung jumlah butir soal yang dijawab benar. Rumus nya sebagai berikut.

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100 \quad (\text{skala } 0-100)$$

B = banyaknya butir yang dijawab benar

N = banyaknya butir soal

(Endang Purwanti)

### 2.1.6 Model Pembelajaran

Menurut Sukamto (Aris Shoimin, 2014 : 23-24), mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengamalan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajaran dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka atau arahan bagi guru untuk mengajar.

Arends (1997 : 7) mengatakan “ *the term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system.*” Artinya, istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya.

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model pembelajaran yang dipake menentukan perangkatkan yang akan digunakan selama mengajar.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dibandingkan strategi, metode atau prosedur mengajar. Terdapat empat ciri

khusus yang dimiliki model pembelajaran antara lain : 1) rasional teoretik yang logis yang disusun oleh para pengembangnya; 2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan yang akan dicapai); 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; 4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat dicapai.

### **2.1.7 Macam-macam Model Pembelajaran**

Model pembelajaran banyak dikembangkan untuk memudahkan siswa untuk memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Diperlukan model pembelajaran penunjang belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam buku Tukiran Taniredja terdapat macam model pembelajaran yakni :

#### **1. Model Pembelajaran Berbasis Portofolio**

Menurut Budiono, model pembelajaran portofolio adalah suatu inovasi belajar siswa untuk memahami materi melalui kegiatan praktik. Model pembelajaran ini bertujuan agar siswa lebih menguasai materi baik secara teori maupun *action* secara langsung. Dengan menggunakan model ini siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar, berpikir kritis dan mengalami perubahan pengetahuan karena dengan kegiatan praktik siswa dapat memperoleh pengetahuan diluar materi sehingga dapat memperluas pemahaman siswa terhadap materi.

#### **2. Model Pembelajaran Kontekstual**

Pembelajaran konstektual adalah pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata sehingga siswa dapat langsung menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran kontekstual, terdapat tujuh

komponen pembelajaran yakni konstruktivisme, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, dan penilaian sebenarnya (Depdiknas, 2003). Tujuan dari pembelajaran ini ialah untuk membekali siswa dalam belajar yang diterapkan secara nyata.

### 3. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang lebih menekankan siswa untuk bekerja sama secara berkelompok sehingga terjadi interaksi yang efektif dan terbuka. Model ini bertujuan agar keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh keberhasilan kelompoknya. Dalam *cooperative learning* terdapat model pembelajaran yang lainnya salah satunya yakni STAD, TGT, *jigsaw*, *role playing*, *Scramble*, *Number Head Together*.

#### 2.1.8 Model *Scrambel*

Menurut Aris Shoimin, *Scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan penyelesaian permasalahan yang ada membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan cara alternatif jawaban yang tersedia. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak – anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

Rober B. Taylor (Miftahul Huda : 2013) mengatakan bahwa model *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Dalam model ini, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga mereka dengan cepat menjawab soal yang suda

tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berfikir merupakan kunci *scramble*.

Dapat disimpulkan bahwa *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memecahkan jawaban soal dalam kondisi kata ataupun kalimat acak. Pembelajaran ini efektif untuk pemahaman siswa dalam suatu materi. Selain itu, pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dikelas karena menggunakan permainan dalam belajarnya.

Untuk mewujudkan pembelajaran dengan permainan yang dapat memotivasi siswa dalam belajar, terdapat langkah yang harus dilakukan saat pembelajaran di kelas. Menurut Aris Shoimin, terdapat sintaks dari pembelajaran *scramble* dapat diterapkan dengan tahap berikut ini:

- 1) Guru menyajikan materi pembelajaran
- 2) Setelah selesai menyajikan materi, guru membagikan lembar kerja kepada siswa dengan jawaban yang acak untuk dipecahkan siswa
- 3) Guru memberikan waktu untuk siswa mengerjakan
- 4) Sambil menunggu waktu yang ditentukan, guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal
- 5) Guru melakukan evaluasi kepada siswa baik secara kelompok maupun individu
- 6) Guru memberikan apresiasi kepada siswa

Model *scrambel* ini merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang mana dalam pembelajaran ini siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda dalam satu kelompoknya. *Cooperatife learning*

bertujuan agar siswa dapat melatih saling berbagi pengetahuan atau bertukar pengetahuan, pengalaman dan tanggung jawab pembelajaran ini terdapat enam fase tahapan dalam pelajaran yang dilakukan oleh guru maupun siswa, antara lain:

Fase – fase	Aktivitas Guru
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memotivasi siswa diawal pembelajaran
Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan carabertanya, demonstrasi ataupun lewat bacaan
Mengorganisasi siswa kedalam kelompok – kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa cara membentuk kelaompok belajar dan membantu siswa agar melakukan transisi secara kondusif dan efisien
Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing siswa dalam kelompok belajar saat mengerjakan tugas mereka.
Evaluasi	Guru mengevaluasi siswa tentang materi yang telah dipelajari saat pembelajaran berupa mengerjakan soal evaluasi atau mempresentasikan

	hasil diskusinya dengan kelompok di depan kelas
Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada siswa atas upaya dan hasil belajar yang telah mereka capai

### 2.1.9 Kelebihan dan Kelemahan Model *Scrambel*

Menurut Rober B. Taylor (Miftahul Huda : 2013) terdapat kelebihan dan kelemahan model *Scramble* yakni:

#### 1. Kelebihan *Scramble*

Kelebihan metode *scramble* antara lain:

- 1) Melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat
- 2) Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak
- 3) Melatih kedisiplinan siswa

#### 2. Kelemahan *Scramble*

Kelemahan dalam model *scramble* antara lain:

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar;
- 2) Dalam mengimplementasikannya memerlukan waktu yang sangat lama

### 2.1.10 Keterampilan Membaca

Menurut Nafi'ah (2018 : 40) membaca ialah suatu proses mengubah kode ataupun lambang verbal berupa rangkaian huruf menjadi bunyi bahasa yang dipahami. Tarigan (2008 : 7) membaca merupakan suatu proses yang dilakukan

pembaca untuk memperoleh informasi yang disampaikan penulis melalui bahasa tulisan atau kata-kata. Pengertian membacamenurut Dalman (2014), yakni suatu kegiatan kognitif yang berupaya agar menemukan informasi pesan yang terdapat dalam tulisan. Selain itu, Farr (Dalman, 2014 : 5)membaca merupakan jantung pendidikan. Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa membaca ialah proses seseorang menemukan informasi yang ada didalam tulisan.

Berdasarkan pengertian diatas membaca memiliki tujuan yang harus dicapai yang membawa perubahan kearah yang lebih baik. Menurut Tarigan (2008 : 9) tujuan membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi mencakup isi dan memahami makna bacaan. Pendapaat lain menurut Dalman (2014) membaca bertujuan untuk mencari dan memperoleh pesan atau memahami makna melalui proses berlangsungnya membaca. Menurut Anderson (Dalman, 2014 : 11) tujuan membaca yakni 1) *Reading for details* ( Membaca untuk memperoleh fakta dan perincian); 2) *Reading for main ideas* ( Membaca utuk memperoleh gagasan utama); 3) *Reading for sequence or organization* ( Membaca untuk mengetahui urutan/susunan struktur karangan ); 4) *Reading for inference* ( Membaca untuk menyimpulkan ); 5) *Reading to classify* ( Membaca untuk mengelompokkan ); 6) *Readng to evaluate* ( Membaca untuk menilai ); 7) *Reading to compare to evaluate* ( Membaca untuk memperbandingkan )

Dengan demikian, pengertian membaca ialah suatu kegiatan yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesanatau informasi serta memahami makna bacaan dari berbagai sumber tertulis seperti komik, koran ataupun media cetak lainnya.

### **2.1.11 Kosakata**

Dasar dari sebuah bahasa merupakan kosakata, apabila kosakata tidak ada maka tidak pernah adayang namanya bahasa. Kata kosakata merupakan kata yang mewakili secara ringkas dari sejumlah kumpulan kata dalam bahasa (Joklova, 2009). Kosakata merupakan sejumlah kata yang diketahui siswa pada sebuah bahasa. Kosakata terus berkembang sejalan dengan bertambahnya usia yang sangat berguna sebagai alat. Biasanya berkembang dan meningkat pada setiap tingkatan usia, dan secara fundamental berfungsi sebagai alat komunikasi (Komachali dan Khodaresa, 2012)

Menurut Mohammadnejad (2012), kosakata merupakan elemen dasar sebuah bahasa yang mana digunakan untuk menjelaskan maksud dari apa yang ingin disampaikan. Dalam oxford leaner's pocket dictionary (2008), menjelaskan bahwa kosakata merupakan (1) sejumlah kata yang diketahui dan digunakan siswa, (2) sejumlah kata yang digunakan dalam berbahasa, (3) daftar kata yang diketahui terdiri dari kata beserta isinya.

### **2.1.12 Makna Kata**

Makna kata merupakan bidang kajian yang dibahas dalam ilmu semantik. Semantik berkedudukan sebagai salah satu cabang ilmu linguistik yang mempelajari tentang makna suatu kata dalam bahasa, sedangkan linguistik merupakan ilmu yang mengkaji bahasa lisan dan tulisan yang memiliki ciri-ciri sistematis, rasional, empiris sebagai pemerian struktur dan aturan-aturan bahasa (Nurhayati, 2009 : 3).

Makna adalah arti atau maksud yang tersimpul dari suatu kata, jadi makna dengan bendanya sangat bertautan dan saling menyatu. Jika suatu kata tidak bisa dihubungkan dengan bendanya, peristiwa atau keadaan tertentu maka kita tidak bisa memperoleh makna dari kata itu. Kata-kata yang bersal dari dasar yang sama sering menjadi sumber kesulitan atau kesalahan berbahasa, maka pilihan dan penggunaannya harus sesuai dengan makna yang terkandung dalam sebuah kata. Agar bahasa yang dipergunakan mudah dipahami, dimengerti, dan tidak salah penafsirannya, dari segi makna yang dapat menumbuhkan reaksi dalam pikiran pembaca atau pendengar karena rangsangan aspek bentuk kata tertentu.

Ada beberapa istilah yang berhubungan dengan pengertian makna kata, yakni makna donatif, makna konotatif, makna leksikal, makna gramatikal.

#### 1. Makna Denotatif

Sebuah kata mengandung kata denotatif, bila kata itu mengacu atau menunjukkan pengertian atau makna yang sebenarnya. Kata yang mengandung makna denotative digunakan dalam bahasa ilmiah, karena itu dalam bahasa ilmiah seseorang ingin menyampaikan gagasannya. Agar gagasan yang disampaikan tidak menimbulkan tafsiran ganda, ia harus menyampaikan gagasannya dengan kata-kata yang mengandung makna denotative.

Makna denotative adalah makna yang sebenarnya, umum, apa adanya, tidak mencampuri nilai rasa, dan tidak berupa kiasan. Apabila seseorang mengatakan tangan kanannya sakit, maka yang dimaksudkan adalah tangannya yang sebelah kanan sakit.

## 2. Makna Konotatif

Makna konotatif adalah makna yang berupa kiasan atau yang disertai nilai rasa, tambahan-tambahan sikap sosial, sikap pribadi sikap dari suatu zaman, dan criteria-kriteria tambahan yang dikenakan pada sebuah makna konseptual. Seperti kata kursi, kursi disini bukan lagi tempat duduk, melainkan suatu jabatan atau kedudukan yang ditempati oleh seseorang. Kursi diartikan sebagai tempat duduk mengandung makna lugas atau makna denotatif. Kursi yang diartikan suatu jabatan atau kedudukan yang diperoleh seseorang mengandung makna kiasan atau makna konotatif.

## 3. Makna Leksikal

Makna Leksikal ialah makna kata seperti yang terdapat dalam kamus, istilah leksikal berasal dari leksikon yang berarti kamus. Makna kata yang sesuai dengan kamus inilah kata yang bermakna leksikal. Misalnya : Batin (hati), Belai (usap), Cela (cacat).

## 4. Makna Gramatikal

Makna gramatikal adalah makna kata yang diperoleh dari hasil peristiwa tata bahasa, istilah gramatikal dari kata grammar yang artinya tata bahasa. Makna gramatikal sebagai hasil peristiwa tata bahasa ini sering disebut juga nosi. Misalnya: Nosi-an pada kata gantungan adalah alat.

## 5. Makna Asosiatif

Makna asosiatif mencakup keseluruhan hubungan makna dengan nalar diluar bahasa. Ia berhubungan dengan masyarakat pemakai bahasa, pribadi

memakai bahasa, perasaan memakai bahasa, nilai-nilai masyarakat memakai bahasa dan perkembangan kata sesuai kehendak memakai bahasa

### **2.1.13 Media Pembelajaran**

Gagne mendefinisikan bahwa media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajaran untuk belajar. Menurut Briggs mengatakan bahwa media merupakan sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada siswa untuk merangsang mereka dalam belajar. Pendapat dari Schramm mengenai media pembelajaran yaitu teknologi yang membawa informasi yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Rayandra Asyhar : 2012)

Media pembelajaran menurut Gelach dan Ely mempunyai cakupan yang luas untuk membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun sikap yang mencakup manusia, materi ataupun kajian.

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat menyampaikan pesan dari sumber yang sudah terencana sehingga terjadi lingkungan yang kondusif, efektif dan efisien.

### **2.1.14 Manfaat Media Pembelajaran**

Dari penjelasan diatas sudah menggambarkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang didapat pengajar dan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Azhar Arsyad (2014 : 29-30) manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sekaligus sebagai media belajar yakni:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Manfaat penggunaan media yang diperoleh pengajar dan siswa menurut Asyhar(2011 : 42-43), antara lain :

1. Memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan dikelas seperti buku, foto dan narasumber sehingga siswa akan memiliki banyak pilihan sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing.
2. Siswa akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran yang sangat berguna bagi siswa dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab yang berbagai macam, baik dalam pendidikan, di masyarakat dan dilingkungan sekitarnya.
3. Memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada siswa.
4. Media pembelajaran menyajikan suatu yang sulit diadakan

5. Memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya penggunaan buku teks, majalah, dan orang sumber informasi.
6. Menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian siswa untuk fokus mengikuit materi yang disajikan sehingga diharapkan efektivitas belajar mengajar akan meningkat.
7. Merangsang siswa untuk berpikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.
8. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
9. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan.

#### **2.1.15 Jenis Media Pembelajaran**

Terdapat empat jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yakni.

1. Media visual, ialah jenis media yang hanya membutuhkan indera penglihatan siswa saja contohnya media cetak, model dan prototipe dan media realitas alam sekitar.
2. Media audio, yaitu media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Contoh media audio adalah tape recorder, radio, CD player.
3. Media audio-visual, jenis media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan dalam pembelajarannya misalnya film, video, program TV.

4. Multimedia, media pembelajaran yang melibatkan penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak dan audio yang berbasis komputer dan teknologi komunikasi informasi. Contohnya Powerpoint, Adobe Flash.

Media Kotak kartu Misterius (Kokami) termasuk dalam jenis media visual karena dalam menggunakannya hanya membutuhkan media penglihatan saja. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis media visual untuk proses pembelajaran yang akan dilakukan saat memberikan perlakuan kepada siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran ini akan lebih memudahkan siswa dalam memahami makna kata yang sulit.

#### **2.1.16 Media Kotak Kartu Mister “Kokami”**

Menurut Kadir (2013) Kokami merupakan media pembelajaran inovatif. Kokami merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif kombinasi antara media pembelajaran jenis visual dengan permainan bahasa yang dikembangkan. Kelebihan dari media visual ini yakni menanamkan pengetahuan kepada siswa dan menarik perhatian siswa untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran. Kokami terdiri dari suatu kotak dan kartu misterius yang mana didalamnya terdapat amplop yang isinya tidak diketahui oleh siswa karena tersembunyi di dalam kotak. Isi dari kartu misterius ini berupa materi, pertanyaan, gambar, perintah maupun suatu petunjuk. Media Kokami ini dapat mewujudkan pembelajaran yang memotivasi siswa dalam belajar, terdapat langkah-langkah penggunaan media Kokami yakni :

1. Guru membagikan media Kokami yang berupa kotak kecil

2. Siswa membuka kotak yang sudah tersedia
3. Didalam kotak terdapat dua sisi, sisi kanan adalah kotak soal dan sisi kiri kotak jawaban.
4. Untuk memulai permainan ini, siswa membuka gulungan kertas yang ada pada kotak soal terlebih dahulu
5. Pada saat membuka gulungan tersebut siswa akan menemukan kertas petunjuk dan soal kemudian siswa membaca dan memahaminya.
6. Setelah memahami petunjuk soal, siswa membuka gulungan kertas soal
7. Siswa harus mencari jawaban soal tersebut dengan membuka gulungan kertas kotak jawaban dan memecahkan soal yang ada.
8. Setelah sudah menemukan jawabannya, siswa menuliskan jawaban tersebut pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sudah tersedia.

Media Kokami didasari oleh karakter siswa sekolah menengah yang masih senang oleh pembelajaran yang dipadukan dengan permainan yang dinamis. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik dan berdampak positif terhadap hasil belajar yang baik. Dengan media ini akan lebih membantu siswa dalam memahami makna kata karena adanya pertanyaan dan soal yang tidak diketahui siswa tersembunyi didalam kotak. Hal ini juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif lagi dan merangsang rasa ingin tahu siswa.

#### **2.1.17 Model *Scramble* Berbantuan Kotak Kartu Misterius (Kokami) pada materi Makna Kata**

Model *scramble* pada penelitian ini merupakan model pembelajaran yang yang berupa permainan huruf acak dengan cara menyusun huruf sehingga membentuk kata berdasarkan soal dan jawaban yang tersedia. Terdapat beberapa soal yang harus dikerjakan oleh siswa dalam pembelajaran ini. Model *scramble* berbantuan kotak kartu misterius (Kokami) materi makna kata memiliki kotak dua sisi, sisi kanan adalah kotak soal dan sisi kiri adalah kotak jawaban. Komponen penyusunan media kokami meliputi dua sisi kotak misterius, petunjuk permainan, teks soal dan teks jawaban secara acak.

Langkah – langkah pembajaran model *scramble* berbantuan media kotak kartu misterimateri makna kata sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
  - Guru memotivasi siswa
2. Menyajikan informasi
  - Siswa membaca teks bacaan
  - Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai teks yang sudah dibaca
  - Guru menjelaskan media kotak kartu dan misterius “Kokami” yang akan digunakan
3. Mengorganisasi siswa kedalam kelompok – kelompok belajar
  - Guru membagi kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa
  - Guru membagikan media yang akan digunakan
4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
  - Ketua kelompok membuka media kokami dan membuka gulungan – gulungan kertas yang terdapat didalam kotak tersebut

- Setiap siswa memahami kartu gulungan tersebut untuk memecahkan jawaban acak
  - Siswa yang sudah menemukan jawaban ditulis dalam Lembar kerja
5. Evaluasi
- Siswa mempresentasikan hasil diskusinya
6. Memberikan penghargaan
- Siswa yang memidapat skor tinggi diberi penghargaan oleh guru

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya tentang model *scramble*, namun dilakukan pada subjek dan tempat yang berbeda. Berikut adalah penelitian tentang model *Scramble* sebagai berikut:

Eryana Fatimasari Retno B. Tahun 2015 berjudul “ Pengaruh Metode *Scramble* terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Anak Tunjarungu Kelas V SDLB-B Dharma Wanita Sidoarjo”. Hasil penelitian ini yaitu model *Scramble* terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan dalam menyusun kalimat dapat dibuktikan dengan mengingkatnya hasil belajar setelah diberi perlakuan dengan nilai rata-rata awal 69,16 menjadi 94,16.

Afif Masruroh tahun 2016 dengan penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa dengan menggunakan Teknik *Scramble* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas VA SD Nurul Islam Purwoyoso Semasang Tahun Ajaran 12015/2016” menyatakan bahwa hasil penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan pada kemampuan membaca.

Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata hasil tes evaluasi siklus I sebesar 74,5 sedangkan siklus II mencapai nilai rata-rata sebesar 86,25.

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Eneng Ros Siti Saroh dan Vismania S. Damayanti berjudul “Pengaruh Teknik *Scramble* terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Memparafrasekan dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman” menunjukkan bahwa hasil dari penelitian ini terjadi perbedaan kemampuan menentukan ide pokok dan memparafrase terlihat hasil peningkatan data prates dan pascates.

Umul Farida, Terina Agustini dan Husni Wakhyudin dengan judul penelitian “ Efektivitas Model Pembelajaran *Scramble* Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis IPS Siswa Kelas III SD Negeri Kebondalem 01 Batang “. Hasil penelitian menunjukkan penelitian model *Scramble* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dilihat dari hasil *postest* yang lebih tinggi dari hasil *pretest*. Kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS lebih baik setelah menggunakan model *scramble* berbasis kontekstual dengan hasil perhitungan  $t_{hitung} = 13,273 > t_{tabel} = 1,68$ . Terdapat hubungan nilai karakter kreatif dan kerjasama dengan hasil perhitungan  $F_{hitung} = 8,469 > F_{tabel} = 3,47$ .

Penelitian yang mendukung dilakukan oleh Metta Ariyanto dengan judul “ Peningkatan hasil belajar IPA materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model *Scramble*” menunjukkan bahwa hasil penelitian terhadap hasil belajar siswa kelas dalam mata pelajaran IPA dalam materi rupa bumi dapat meningkat dan efektif. Hal ini dilihat dari siklus hasil ketuntasan pada tahap pertama tingkat

ketuntasan meningkat menjadi 24 siswa dan tahap kedua mencapai 31 siswa dari tingkat ketuntasan awal 16 siswa.

Selain itu penelitian yang dilakukan Dika Zuchdan Sumira, Deasyanti, dan Tuto Herawati dengan judul penelitian “Pengaruh Metode *Scramble* dan Minat Baca terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar” mengatakan bahwa hasil analisis data model *scramble* memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan kelompok siswa yang menggunakan metode ekspositori. Oleh karena itu, minat baca lebih tinggi dalam pembelajaran kemampuan pemahaman membaca.

Ahmad Syaikhoni dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo” menunjukkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman Waru Sidoarjo setelah menerapkan model *scramble* mengalami peningkatan yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari analisis data uji N-gain pada kelas eksperimen yang menghasilkan rata-rata nilai n-gain sebesar 0,77 dan uji t-test yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar  $0,0011 < 0,05$  sehingga apabila diinterpretasikan mengalami peningkatan dalam kategori tinggi. Dalam hal ini model *scramble* memiliki pengaruh lebih tinggi terhadap hasil belajar IPA.

Menurut Noverita Surya Agung, Agung Kurniawan dengan judul penelitian “*The Effect of Scramble Game Toward The Ability Of Composing Sentence For Student with Intellectual Disability*” menunjukkan bahwa Ada pengaruh permainan *scramble* di Internet kemampuan untuk membangun frase

untuk siswa yang terbelakang kelas VIII di SLB Pembina Tingkat Nasional. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan untuk membuat kalimat sebelum dan sesudah menjadi *game* berebut Guven yaitu nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak.

Ahmad Rustam berjudul “*Improving The Results of Math Learning Through Scramble Cooperative Model with The Approach of Contextual Teaching and Learning Model* “. Hasil penelitian menunjukkan sangat efektif digunakan karena dengan adanya penelitian ini menjadikan siswa berpikir logis dan dapat menyelesaikan masalah yang diberikan dengan baik. Penelitian menunjukkan peningkatan pada hasil belajar lebih dari 80% dengan rata-rata 77,71 menjadi 83,51.

Penelitian yang dilakukan oleh Mufidin yang berjudul “Pembelajaran Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas V SD Negeri Cidempet Kecamatan Arah Kabupaten Indramayu” menyatakan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent Group pretest-posttest design* atau *control group* tidak menerima perlakuan.

Umar Samadhy berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Strategi *Know-Want-Learned* (KWL) pada Siswa Kelas IVA SDN Seakaran 01 Semarang” menyatakan hasil penelitian mengenai peningkatan keterampilan membaca pemahaman melalui strategi *Know-Want-Learned* (KWL) pada siswa kelas IVA SDN Seakaran 01 Semarang.

Arini Mega Silviana, Mukh Doyin dan Haryadi berjudul “Peningkatan Membaca Pemahaman Cerpen Menggunakan Strategi Metakognitif dan Teknik Membaca Retensi menunjukkan bahwa proses pembelajaran membaca pemahaman mengalami peningkatan dapat dilihat dari tingginya hasil belajar akhir mencapai 77% dan dalam kategori baik.

Pujianto dengan judul “*Implementation of Problem-Based Instruction Learning Model Using Media Kotak dan Kartu Misteri to Improve Student Learning Outcomes*” menjelaskan media ini layak dan efektif dijadikan sebagai penunjang pembelajaran dan terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dari presentasi 54% menjadi 73% dari presentasi 100% yang mencaipai batas ketuntasan minimum (KKM).

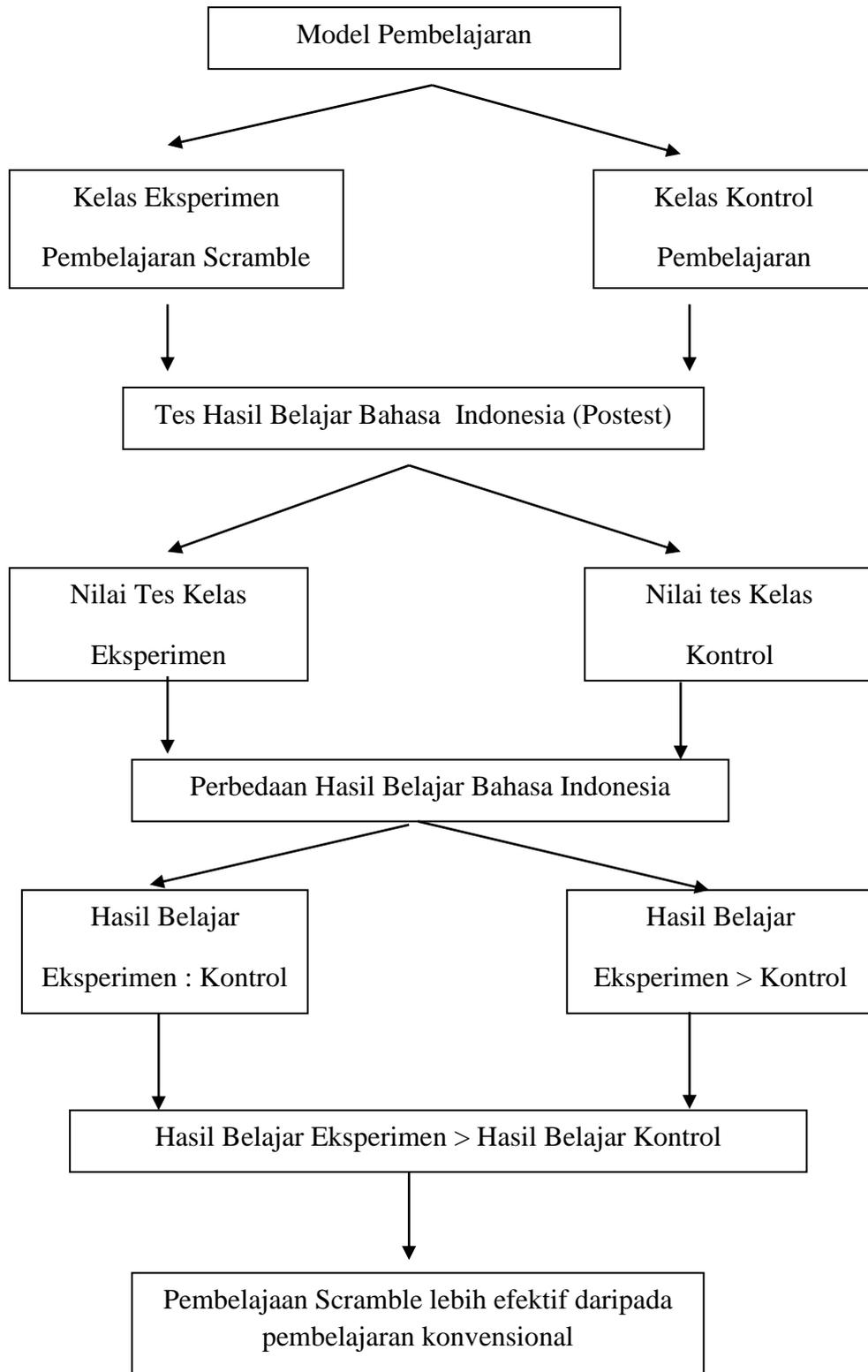
Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelum-sebelumnya karena memodifikasi model *scramble* dengan materi pemahaman makan kata, jumlah peserta 320 siswa dan tempat dilaksanakannya penelitian ini di Gugus Wirokuntolo Kecamatan Karangsembung, Kebumen.

#### **2.4 Kerangka Berpikir**

Menurut Sugiyono (2015 : 60) kerangka berfikir ialah gambaran hubungan dari beberapa variabel yang disusun dari berbagai teori yang ada. Berdasarkan data observasi di SDN Gugus Wirokuntolo Kabupaten Kebumen diperoleh hasil lebih dari 50% siswa dalam satu kelas yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada PAS Bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut membuktikan bahwa kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Gugus Wirokuntolo Kabupaten Kebumen belum optimal. Faktor penyebab belum

optimalnya pembelajaran bahasa Indonesia adalah guru masih dominan dalam menyampaikan pelajaran serta siswa belum memiliki rasa ingin tahu, sehingga materi yang dipelajari belum berkembang. Siswa cenderung menerima penjelasan guru. Ada siswa yang belum memperhatikan guru dan melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Hal tersebut menjadikan suasana kelas belum kondusif.

Model pembelajaran hendaknya mampu membuat siswa berpartisipasi dan membangun pengetahuannya sendiri. Model pembelajaran yang membangun pengetahuan siswa dan berpusat pada siswa adalah salah satunya model *scramble*. Penelitian ini, untuk menguji perbandingan model konvensional digunakan pada kelas kontrol. Kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen menggunakan model *scramble*. Sebelum *treatment* diberikan, kedua kelas tersebut diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Langkah selanjutnya pada kelas eksperimen diberikan perlakuan model *scramble* dan kelas kontrol model konvensional. Siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui perbandingan hasil belajar ketiga kelas. Berdasarkan uraian, alur kerangka pemikiran penelitain sebagai berikut



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir Penelitian

## 2.5 Hipotesis Penelitian

Menurut Sudjana (2005 : 210) “hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya”. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model *scramble* lebih efektif bila dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan model *konvensional* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata kelas IV SDN Gugus Wirokuntolo Kabupaten Kebumen

Ha : Rata-Rata hasil belajar siswa menggunakan model *scramble* lebih efektif bila dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan model *konvensional* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata kelas IV SDN Gugus Wirokuntolo Kabupaten Kebumen

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen kelas IV Gugus Wirokuntolo dapat disimpulkan yakni:

1. Hasil perhitungan menggunakan *independent sample t-test* diketahui hasil perhitungan data *posttest* yang nilai Sig. (*Asymp Sig 2-tailed*) sebesar 0,000. Hal ini berarti jika nilai signifikansinya  $< 0,05$  maka  $0,000 < 0,05$ , maka rata-rata nilai *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Hasil uji ini ditunjukkan dengan meningkatkannya hasil rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen menjadi 81,8 dan kelas kontrol 64,3. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti model *scramble* berbantuan media kotak kartu misteri (kokami) lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi makna kata siswa kelas IV di Gugus Wirokuntolo Kecamatan Sumowono Kabupaten Kebumen.
2. Berdasarkan pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol muatan pembelajaran makna kata menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan rata-rata aktivitas siswa pada kelas kontrol. Rata-rata aktivitas siswa pada kelas eksperimen yaitu 90% dengan kriteria sangat baik, sedangkan rata-rata aktivitas siswa pada kelas kontrol adalah 77,5% dengan kriteria baik.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian eksperimen terdapat beberapa saran:

1. Penerapan model pembelajaran *scramble* materi pemahaman makna kata dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk penerapan model lainnya di setiap pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
2. Model *scramble* dapat dipadukan dengan media pembelajaran inovatif sesuai dengan kurikulum 2013 sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan komunikatif.
3. Guru memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa, sehingga tercipta komunikasi antara guru dan siswa dengan baik
4. Sekolah mendukung pelaksanaan model-model pembelajaran inovatif melalui pembiasaan pelaksanaan pembelajaran inovatif dalam kegiatan belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid.,dkk. 2018. Pedoman Penulisan Skripsi. Universitas Negeri Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta:Bumi Aksara
- Ariyanto, Metta. 2016. Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model *Scramble*. Profesi Pendidikan Dasar. 2(3):138
- Arsyad, Azhar.2014. Media Pembelajaran. Jakarta:Rajawali
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta
- B, Eryana Fatimasari Retno.2015.Pengaruh Penerapan Metode Scramble Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Anak Tunarungu Kelas V SDLB-B Dharma Wanita Sidoarjo.hlmn 6
- Dewi, Noverita Surya.,Kurniawan,A.2017.The Effect of Scramble Game Towards The Ability Of Composing Sentences for Student With Inteectual Disability.Journal of ICSAR. 1(1):2548
- Dewi, Noverita, Serya., Kurniawan, A. 2017. The Effect of Scramble Game Towards The Ability of Composing Sentences for Student With Inteectual Disability. Journal of ISCAR. 1(1):82
- Fitriyani, Eka., Putri, Zulmi. 2017. Efektivitas Media Flash Card dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. Jurnal Ilmiah Psikologi, 2 (4): 171
- Hubarabat, Lisna. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Koopetive Teknik Scramble untk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri )12 Paragan Tapah Darussalam. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, (1): 2580-8435
- Huda, Miftahul.2013. Model – model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta:Pustaka Belajar
- Indayani, Sylvi. 2017. Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS. Jurnal Pendidikan, 10(2):1322
- Masruroh, Afif. 2016. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa dengan Menggunakan Teknik Scramble Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas VA SD Nurul Islam Purwoyoso Semarang. Hlmn 77

- Mira Puspita.2015. Keterampilan Membaca Pemahaman Tema Tempat Tinggalku Model Numberhead Together dan Media Powerpoint pada Siswa Kelas IV SDN Kembangarum 01.
- Muhafidin.2016.Pembelajaran Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Cidempet Kecamatan Arahan Kabupaten Indramayu. 3(1):66-70
- Mustadi. 2017.Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Make A Match dan Scramble pada Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng. Jurnnal Matematika dan Pembelajaran. 5(1): 1727
- Permendikbud. 2013. Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI Nomor 67. Jakarta
- Permendikbud. 2013. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia. Jakarta
- Priyatno, Duwi. 2016. Belajar Alat Analisi Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS. Yogyakarta: Gava Media
- Pujianto. 2017. Implementation of Problem-Based Introduction Learning Model Using Media Kotak dan Kartu Misteri to Improve Student Learning Outcomes. Jurnal Handayani. 7 (2):146
- Pujianto.2017.Implementation of Problem-Based Intruction Learning Model Using Media Kotak dan Akrtu Misteri to Improve Student Learning Outcomes.Jurnal Handayani. 7(2):144-148
- Purwanti, Endang. 2008. Asesmen Pembelajaran SD. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Putra, Adi Pande.,Agung, A.A.Gede.,Sulastri, Ni Made.2014.Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Permainan Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Sangsit. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. 2(1)
- Putri, Ade Irma Kurnia Dwi.,Prihandono,Trapsilo.,Putra, Pramudya Dwi Aristya.2017.Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Disertai Metode Demonstrasi Berbantuan Media Kokami Mata Pelajaran IPA di SMP. 5(4):321-328
- Retno, Eryana, Fatimah., Wagino. 2015. Pengaruh Penerapan Metode Scramble terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Anak Tunarungu Kelas V SDLB-B Dharma Wanita Sidoarjo. Hlmn 7

- Rustam, Ahmad. 2016. Improving The Result of Math Learning Through Scramble Cooperative Model With The Approach of Contextual Teaching and Learning Model. *Journal of Mathematics Education*. 1 (2):12
- Rustam, Ahmad. 2016. Improving The Result of Math Learning Through Scramble Cooperative Model With The Approach of Contextual Teaching and Learning Model. *Journal of Mathematics Education*. 1(2):2528-2468
- Samadhy,Umar. 2012.Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Strategi Know-Want-Learned(KWL) pada Siswa Kelas IVA SDN Sekaran 01 Semarang. *Joyful Learning Journla*. 1(1):2252-9047
- Saroh, Eneng Ros Siti.,Damaianti, Vismania S.2016.Pengaruh Teknik Scramble Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Memparafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 8(2):146
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Siviana, Arini Mega.,Doyin,M.,Haryadi.2014.Peningkatan Membaca Pemahaman Cerpen Menggunakan Strategi Metakognitif dan Teknik Membaca Retensi.*Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoneisa*. 3(1): 22522-6722
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana. 2005. Metode Statistika. Bandung:Tarsito
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. 2016. Statistika untuk Penelitian. Bandung:Alfabeta
- Sumira, Dikha, Zuchdan., Deasyanti., & Herawati, T. 2018. Pengaruh Motode *Scramble* dan Minat Baca terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2 (1):68.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group
- Syaikhoni, Ahmad. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kepuh Kirimn II Waru Sidoarjo. *JPGSD*, 06(04): 522
- Taniredja, Tukiran. 2015. Model – model Pembelajaran Inovatif dan Efektif. Bandung:Alfabeta

Varida, Umul. 2017. Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Berbasis Kontkstual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis IPS Siswa Kelas III SD Negeri Kebondalem 01 Batang. 1(3).193

Widyoko, Eko Putra. 2012. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Belajar