

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
DAN *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V**

(Skripsi)

Oleh

**ANDHITA ADELIA PUTRI
NPM 2113053270**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* DAN *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V

Oleh

ANDHITA ADELIA PUTRI

Penelitian ini berfokus pada rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar yang disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya penerapan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) pengaruh model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle*, 2) pengaruh model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *question card*, 3) perbedaan pengaruh antara model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan *question card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik sampel jenuh yang terdiri dari kelas eksperimen sebanyak 29 dan kelas kontrol sebanyak 29. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa pilihan jamak menggunakan soal yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *n-gain score* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai = 0,709 dan pada kelas kontrol menunjukkan nilai = 0,542. Persentase peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu $0,709 > 0,542$, yang artinya penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media *question card* pada kelas kontrol.

Kata kunci: *crossword puzzle*, hasil belajar, *scramble*, *question card*.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF SCRAMBLE TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY CROSSWORD PUZZLE AND QUESTION CARDS MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF INDONESIAN LANGUAGE OF FIFTH GRADE STUDENTS

By

ANDHITA ADELIA PUTRI

This research focuses on the low learning outcomes of Indonesian language students of fifth grade elementary school which was caused by several factors, including the application of less varied learning models in learning Indonesian. The purpose of this study was to determine: 1) the effect of the scramble type cooperative model assisted by crossword puzzle media, 2) the effect of the scramble type cooperative model assisted by question card media, 3) the difference in influence between the scramble type cooperative model assisted by crossword puzzle media and question cards on the learning outcomes of Indonesian language students of fifth grade of elementary school. The type of research is quantitative research with an experimental research method. The research design used is a non-equivalent control group design. The determination of the research sample used a saturated sample technique consisting of 29 experimental classes and 29 control classes. The data collection technique used a multiple choice test technique using the same questions between the pretest and posttest. The results of the study showed that the n-gain score in the experimental class showed a value = 0,709 and in the control class the showed a value = 0,542. The percentage of improvement in the experimental class was higher than the control class, which was $0,709 > 0,542$, which means that the application of the scramble learning model assisted by crossword puzzle media in the experimental class was more effective than the use of question card media in the control class.

Keywords: crossword puzzle, learning outcomes, scramble, question card.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
DAN *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V**

Oleh

ANDHITA ADELIA PUTRI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE
BERBANTUAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE
DAN QUESTION CARD TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA
DIDIK KELAS V**

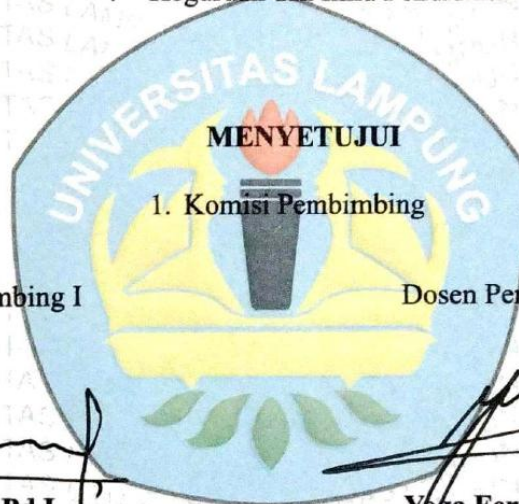
Nama Mahasiswa : **Andhita Adelia Putri**

No. Pokok Mahasiswa : 2113053270

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Muhisom, M.Pd.I.

Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.

NIK 231502850709101

NIK. 232111960721101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

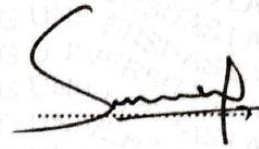
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

NIP 19741220 200912 1 002

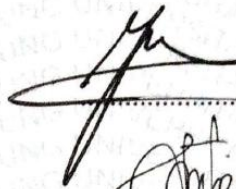
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

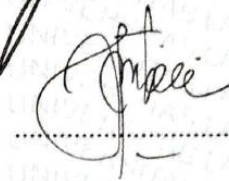
Ketua : **Muhisom, M.Pd.I.**



Sekretaris : **Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.**



Penguji Utama : **Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**

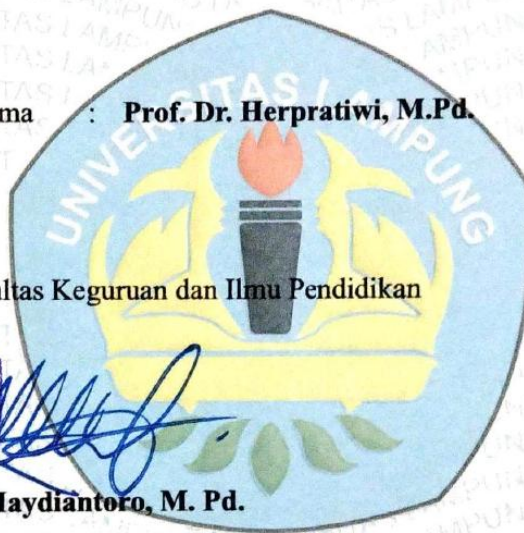


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd.

NIP 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **26 Mei 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andhita Adelia Putri
NPM : 2113053270
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* dan *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 26 Mei 2025
Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 10,000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI', and 'TEMPERAN'. The signature is stylized and appears to read 'Andhita'.

Andhita Adelia Putri

NPM 2113053270

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Andhita Adelia Putri lahir di Kota Metro, Provinsi Lampung, pada tanggal 21 Juni 2003. Peneliti merupakan anak terakhir dari pasangan Bapak Sugiarto dan Ibu Eli Tulistriani.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD N 6 Metro Barat lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 3 Metro lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 3 Metro lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi (SBMPTN). Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD N Banding, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Banding, Kecamatan Rajabasa, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung.

MOTTO

"The most important thing isn't how fast you walk, but how you walk until the finish line. Don't stop even if you walk slowly."

— Park Sungjin

“Tidak ada kalimat liris yang melintasi langit lalu menguap begitu saja. Semuanya dicatat. Semuanya dikumpulkan. Semuanya menunggu untuk tiba dalam bentuk yang Allah tahu paling tepat untukmu.”

—shalrh

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan segala kerendahan hati terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Subhannahu Wa Ta'ala. Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah Subhanahu wa ta'ala berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan. Dengan ketulusan hati kupersembahkan karya ini kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Ibu Eli Tulistriani dan Bapak Sugiarto, yang telah senantiasa memberikan dukungan, motivasi, nasehat, pengorbanan, dan doa yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku serta kelancaran studiku. Ucapan terima kasihku hanya bisa ku ucapkan lewat kata dan doa bu, pak. Semoga namaku bisa segera ibu lontarkan dengan penuh sukacita. Semoga namaku bisa segera bapak sebutkan penuh bangga. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan dan kebahagiaan untuk ibu dan bapak. Aamiin.

Kakak-kakaku tersayang

Samira Fani Triskhofa, Lingga Anjasmara, dan semua kakak-kakaku, terima kasih untuk dukungan, semangat dan doa yang senantiasa dipanjatkan sehingga adik kecilmu bisa menyelesaikan skripsi ini.

Almamater tercinta **“Universitas Lampung”**

SANWACANA

Segala puji hanya milik Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* dan *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati yang amat tulus peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendukung dan memfasilitasi administrasi dan kemajuan prodi sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Muhisom, M.Pd.I., selaku Ketua penguji dan pembimbing akademi yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, masukan, serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, dan kritik yang sangat membangun dan bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Lampung yang telah menginspirasi dan telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
9. Kepala sekolah, pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian.
10. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021, terkhusus kelas I yang telah membantu peneliti.
11. Sahabat seperjuangan, Ika, Fatma, Della, Nabilah, Halimah, Leha, Diah Zahrani, Linda, Alfina. Terima kasih sudah menjadi partner terbaik dalam proses penulisan skripsi ini mulai dari menyiapkan seminar, penelitian, menemani bimbingan, hingga persiapan sidang dan wisuda. Terima kasih sudah selalu menemani dan kebersamaan selama masa perkuliahan.
12. Sahabat kecilku, Grisel, Dian, Alfina. Terima kasih sudah selalu mendukungku dan mendoakanku.
13. Sepupuku, Tia, Jihan, dan Bulan. Terima kasih karena tidak pernah berhenti menguatkan dan mendukungku, semangat dan doa dari kalian yang mengantarkanku sampai pada diriku yang sekarang.
14. Rekan-rekan mahasiswa KKN dan PLP di Desa Banding yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, oleh sebab itu peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 26 Mei 2025
Peneliti



Andhita Adelia Putri
NPM. 2113053270

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Batasan Masalah	8
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Belajar	11
2.1.1. Pengertian Belajar	11
2.1.2. Tujuan Belajar	12
2.1.3. Teori Belajar	13
2.2. Pembelajaran	18
2.2.1. Pengertian Pembelajaran	18
2.2.2. Tujuan Pembelajaran	19
2.2.3. Komponen Pembelajaran	20
2.3. Model Pembelajaran Kooperatif	21
2.4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	22
2.4.1. Manfaat Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	24
2.4.2. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	25
2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	27
2.5. Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	29
2.5.1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	29
2.5.2. Manfaat Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	30
2.5.3. Langkah-langkah Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	31
2.6. Media Pembelajaran <i>Question Card</i>	32
2.6.1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Question Card</i>	32
2.6.2. Langkah-langkah Media Pembelajaran <i>Question Card</i>	32
2.7. Hasil Belajar	33
2.7.1. Pengertian Hasil Belajar	33
2.7.2. Indikator Hasil Belajar	34

2.7.3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	37
2.8. Pembelajaran Bahasa Indonesia	39
2.8.1. Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar	39
2.8.2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia	40
2.9. Penelitian yang Relevan	41
2.10. Kerangka Pikir.....	45
2.11. Hipotesis Penelitian	47
III. METODE PENELITIAN	48
3.1. Jenis Penelitian	48
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian	49
3.2.1. Tempat Penelitian	49
3.2.2. Waktu Penelitian.....	49
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	49
3.3.1. Populasi Penelitian	49
3.3.2. Sampel Penelitian	50
3.4. Variabel Penelitian.....	51
3.4.1. Variabel Bebas (independen).....	51
3.4.2. Variabel Terikat (dependen).....	51
3.5. Definisi Konseptual dan Operasional.....	51
3.5.1. Definisi Konseptual.....	51
3.5.2. Definisi Operasional.....	52
3.6. Teknik Pengumpulan Data	54
3.6.1. Tes.....	54
3.6.2. Dokumentasi.....	55
3.7. Instrumen Penelitian.....	55
3.7.1. Jenis Instrumen.....	55
3.7.2. Uji Prasyarat Instrumen Tes	56
3.8. Uji Prasyarat Analisis Data.....	64
3.8.1. Uji Normalitas	64
3.8.2. Uji Homogenitas.....	64
3.9. Teknik Analisis Data.....	65
3.9.1. Analisis Data Hasil Belajar.....	65
3.9.2. Uji <i>N-Gain</i>	65
3.10. Uji Hipotesis.....	66
3.10.1. Uji Hipotesis 1	66
3.10.2. Uji Hipotesis 2.....	67
3.10.3. Uji Hipotesis 3.....	68
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	69
4.1. Pelaksanaan Penelitian	69
4.2. Hasil Penelitian.....	70
4.3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	79
4.4. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	80
4.5. Hasil Uji Hipotesis	81
4.6. Pembahasan.....	84
4.7. Keterbatasan Penelitian	92

V. SIMPULAN DAN SARAN.....	94
5.1. Simpulan.....	94
5.2. Saran.....	95
 DAFTAR PUSTAKA.....	 97
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Asesmen Harian Kelas VA SD Negeri 8 Metro Timur	2
1.2 Data Asesmen Harian Pembelajaran Bahasa Indonesia Bab IV Semester Ganjil Kelas V SD Negeri 8 Metro Timur	4
2.1 Fase-fase Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	26
3.1 Populasi Peserta Didik Kelas V	50
3.2 Kisi-kisi Instrumen Tes	54
3.3 Klasifikasi Validitas	57
3.4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	57
3.5 Klasifikasi Reliabilitas	58
3.6 Hasil Uji Reliabilitas	59
3.7 Klasifikasi Daya Pembeda Soal	60
3.8 Hasil Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda.....	60
3.9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	61
3.10 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Pilihan Ganda.....	61
3.11 Hasil Analisis Efektivitas Distraktor	63
3.12 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	65
3.13 Klasifikasi N-Gain	66
4.1 Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data.....	69
4.2 Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen	71
4.3 Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen.....	72
4.4 Deskripsi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73
4.5 Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Bahasa Indonesia Kelas Kontrol	75
4.6 Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Bahasa Indonesia Kelas Kontrol.....	76
4.7 Deskripsi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	77
4.8 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	79
4.9 Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas.....	80

4.10 Data Hasil Uji <i>N-gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	81
4.11 Hasil <i>Paired Sample T-Test</i> Kelas Eksperimen	82
4.12 Hasil <i>Paired Sample T-Test</i> Kelas Kontrol.....	83
4.13 Hasil <i>Independent Sample T-Test</i>	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir Penelitian	47
3.1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	48
4.1 Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	72
4.2 Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	73
4.3 Histogram Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Eksperimen	74
4.4 Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	76
4.5 Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	77
4.6 Histogram Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kontrol.....	78
4.7 Histogram Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Pendahuluan Penelitian	103
2. Surat Balasan Izin Pendahuluan Penelitian.....	104
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	105
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	106
5. Surat Izin Penelitian	107
6. Surat Balasan Izin Penelitian	108
7. Validasi Instrumen Tes	109
8. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	111
9. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	118
10. Media Pembelajaran Berbasis <i>Crossword Puzzle</i> dan <i>Question Card</i>	125
11. Soal Uji Coba Instrumen.....	127
12. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	135
13. Hasil Uji Reliabilitas	137
14. Hasil Uji Daya Beda.....	138
15. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	139
16. Dokumentasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Jawaban Peserta Didik	145
17. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	153
18. Analisis Kategori Hasil Belajar.....	155
19. Hasil <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	156
20. Hasil <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol.....	157
21. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	158
22. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	158
23. Hasil Uji Hipotesis 1	159
24. Hasil Uji Hipotesis 2	159
25. Hasil Uji Hipotesis 3	160
26. Dokumentasi Penelitian	161

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap individu. Hal ini berarti setiap manusia berhak memperoleh pendidikan sebagaimana tercantum dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “Setiap Warga Negara Berhak Mendapatkan Pendidikan”. Pendidikan memegang peranan yang penting dalam menentukan masa depan bangsa ke arah yang lebih baik. Semakin baik mutu pendidikan suatu bangsa, maka kualitas bangsa tersebut juga akan semakin baik. Meningkatkan mutu pendidikan menjadi salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Mutu pendidikan yang baik sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik dan dapat terlihat dari hasil belajar yang berhasil mereka capai.

Pendidik berperan penting dalam menentukan mutu pendidikan karena berinteraksi langsung dengan peserta didik selama proses pembelajaran di kelas. Pendidik harus dapat menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan baik. Ketika peserta didik mampu memahami materi dengan baik, maka akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Hasil belajar peserta didik dapat menjadi indikator keberhasilan pendidikan dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil mengikuti proses pembelajaran yang biasanya ditunjukkan melalui nilai tes yang diberikan oleh guru setelah menyelesaikan sebuah materi pelajaran pada suatu pokok bahasan (Susanto, 2016).

Memperoleh hasil belajar yang baik merupakan hak seluruh peserta didik. Pada kenyataan peserta didik memiliki kelebihan dan kekurangan baik dalam aspek intelektual, maupun fisik. Begitu juga dengan minat bakat, latar belakang sosial, serta gaya belajar yang bervariasi. Pengukuran hasil belajar peserta didik mencerminkan kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar yang menunjukkan kualitas atau tingkat yang berbeda-beda. Sebagian peserta didik mungkin mendapatkan hasil belajar yang tinggi dengan mudah, sementara yang lainnya menghadapi tantangan dalam proses belajar. Beberapa diantaranya mendapatkan hasil belajar yang kurang baik karena tidak bisa mengikuti kegiatan belajar dengan mudah yang menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar peserta didik. Faktor lain yang turut berkontribusi yaitu kesulitan dalam belajar yang menyebabkan pengukuran hasil belajarnya menunjukkan angka atau derajat yang rendah (Khaeroni dkk., 2020).

Tabel 1. 1 Hasil Asesmen Harian Kelas VA SD Negeri 8 Metro Timur

No	Mata Pelajaran	KKTP	Angka		Persentase	
			Tercapai	Belum Tercapai	Tercapai (%)	Belum Tercapai (%)
1	Matematika	75	13	16	44,82	55,17
2	Bahasa Indonesia	75	11	18	37,93	62,06
3	IPAS	75	12	17	41,37	58,62
4	Pendidikan Pancasila	75	12	17	41,37	58,62
5	Bahasa Inggris	75	13	16	44,82	55,17

Sumber : Dokumen Penilaian Asesmen Harian Kelas V SD Negeri 8 Metro Timur

Berdasarkan tabel hasil asesmen harian semester ganjil kelas VA SD Negeri 8 Metro Timur di atas, dapat diketahui bahwa mata pelajaran yang memiliki presentase ketuntasan paling rendah ialah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki persentase tuntas hanya sebanyak 37,93% dan tidak tuntas sebanyak 62,06% dibanding mata pelajaran yang lainnya.

Sebagai bahasa resmi dan pemersatu bangsa, Bahasa Indonesia digunakan oleh seluruh rakyat Indonesia yang terdiri atas suku dan bahasa daerah yang beragam. Bahasa Indonesia juga menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini juga selalu diujikan dalam ujian sekolah. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, diharapkan dapat membantu peserta didik untuk menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa yaitu membaca, menyimak, menulis, dan berbicara.

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam menyatukan bangsa serta menjadi sarana untuk pengembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Penguasaan bahasa Indonesia juga berkontribusi pada keberhasilan peserta didik dalam mempelajari semua mata pelajaran. Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia diharapkan dapat membantu peserta didik mengembangkan potensi pikir, rasa, dan karsa untuk mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Selain itu, pembelajaran tersebut bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, mengemukakan gagasan dan perasaan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, imajinatif yang ada dalam diri peserta didik (Ilmi, 2023).

Kenyataannya banyak peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran Bahasa Indonesia tidaklah mudah. Banyak peserta didik merasa belum bisa memahami pelajaran Bahasa Indonesia dengan cepat. Kesulitan yang banyak dialami peserta didik yaitu sulit memahami konsep dalam pelajaran Bahasa Indonesia sehingga peserta didik kesulitan untuk mengembangkan pemahamannya terhadap materi. Kurangnya keinginan peserta didik dalam membaca juga akan berpengaruh terhadap pemahaman kontekstual dan hasil belajar peserta didik. Minimnya inovasi pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia seperti belum menggunakan media, model, ataupun metode dalam proses pembelajaran menjadi penyebab sebagian peserta didik merasa

bosan dan menjadi kesulitan untuk memahami materi pelajarannya. Hal ini membuat tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi semakin sulit untuk dicapai dan beberapa peserta didik mendapatkan hasil belajar yang rendah (Samiha dkk., 2022).

Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil asesmen harian pembelajaran Bahasa Indonesia pada muatan bab IV yang dilakukan oleh peserta didik kelas V pada tabel berikut:

Tabel 1. 2 Data Asesmen Harian Pembelajaran Bahasa Indonesia Bab IV Semester Ganjil Kelas V SD Negeri 8 Metro Timur

Nama Kelas	KKTP	Ketercapaian				Jumlah peserta didik
		Tercapai (75-100)		Tidak Tercapai (0-74)		
		Banyak	Persentase (%)	Banyak	Persentase (%)	
VA	75	11	37,93	18	62,08	29
VB	75	13	44,82	16	55,17	29
Jumlah						58

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada asesmen harian muatan bab IV masih banyak yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sebesar ≥ 75 . Kelas VA sebanyak 62,08% belum mencapai KKTP dan memiliki ketuntasan yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas VB, yaitu sebanyak 55,17%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025 masih cukup rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan data yang diperoleh penulis setelah melakukan penelitian pendahuluan melalui wawancara dengan pendidik kelas V, diperoleh informasi bahwa beberapa peserta didik yang belum mencapai KKTP disebabkan oleh : (a) perbedaan kemampuan tiap peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia, (b) penerapan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia,

(c) minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, (d) belum menguasai kemampuan membaca dan kesulitan memahami teks bacaan.

Pendidik juga mengungkapkan bahwa peserta didik kelas V memiliki karakteristik yang cenderung antusias dan menunjukkan minat yang tinggi saat mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan alat peraga atau media pembelajaran. Namun, dalam pembelajaran bahasa Indonesia, penggunaan alat peraga atau media interaktif masih sangat jarang diterapkan. Hal tersebut mengakibatkan minat dan motivasi belajar peserta didik rendah sehingga memperoleh hasil belajar yang belum maksimal.

Penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang tepat mengakibatkan proses belajar menjadi kurang menarik bagi peserta didik yang berdampak pada hasil belajar. Oleh karena itu, perlu disiapkan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan keterampilan abad ke-21 yaitu keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), keterampilan berpikir kreatif (*creative*), keterampilan komunikasi (*communication*), dan keterampilan kolaborasi (*collaboration*) (Sumarni dkk., 2023). Salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif serta efektif dan berjalan baik yaitu dengan memanfaatkan model, media, ataupun bahan ajar yang dapat menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Suprobowati dkk., 2024).

Salah satu model pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan adalah model pembelajaran *scramble*. Melalui model ini, peserta didik memperoleh pengalaman sendiri dan terlibat secara langsung. Model pembelajaran *scramble* yaitu model pembelajaran berbasis kelompok dimana peserta didik mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal. Model ini diadaptasi dari jenis permainan anak-anak yang dirancang untuk melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir serta penguasaan kosakata (Qusyairi, 2022).

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* melatih peserta didik untuk berpikir kreatif dalam menyusun kata dan kalimat, sehingga mendorong pemahaman mereka terhadap pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran ini juga mendorong kerja sama dan komunikasi antar peserta didik, karena mereka harus bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (Buhari, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Nurlinda dkk, (2022) menunjukkan bahwa pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada kelas V berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata nilai tes evaluasi pada siklus I sebesar 74,5 sedangkan tes evaluasi pada siklus II mencapai nilai rata rata sebesar 86,25 telah melampaui indicator pencapaian yaitu hasil belajar peserta didik ≥ 70 .

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Andriyanti dkk., (2024) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas II SDN Pilangbango mengalami peningkatan yang cukup dalam hasil belajar Bahasa Indonesia setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble*. Model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik, sehingga pada akhirnya meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan peneltian-penelitian yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* menjadi salah satu model yang mendorong semangat, aktivitas, kreativitas, serta partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar baru, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

Peserta didik kelas V dijadikan subjek pada penelitian ini dikarenakan peserta didik kelas V sudah memiliki kemampuan menganalisis dan berpikir logis yang lebih baik dibandingkan kelas di bawahnya sehingga cocok untuk menerapkan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas pemecahan masalah seperti *scramble*. Hal ini sejalan dengan pendapat Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar yang berada di tahap perkembangan kognitif operasional konkrit dengan rentang usia 7-12 tahun, sudah memiliki kemampuan untuk berpikir melalui urutan sebab akibat dan dapat memahami berbagai cara untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya (Marinda, 2020).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti melakukan penelitian dengan memberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan *questions card* pada mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap peserta didik kelas V. Penelitian ini menggunakan desain dengan bentuk *nonequivalent control group design* dimana terdapat dua kelompok subjek yang mendapat perlakuan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas VA dijadikan sebagai kelompok eksperimen dengan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dikarenakan memiliki ketuntasan hasil belajar yang lebih rendah. Sedangkan kelas VB sebagai kelompok kontrol akan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *questions card*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* dan *Questions Card* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Perbedaan kemampuan tiap peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 1.2.2. Penerapan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 1.2.3. Minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 1.2.4. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

- 1.3.1. Hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.
- 1.3.2. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan media *questions card*

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.4.1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025?"
- 1.4.2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *questions card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025?"

- 1.4.3. Apakah terdapat perbedaan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan *questions card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1.5.1. Pengaruh yang positif pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025.
- 1.5.2. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan *question card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025.
- 1.5.3. Perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan *questions card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoretis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai model pembelajaran inovatif yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan *question card* yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta mendapatkan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

b. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai salah satu bahan masukan kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan berbantuan media *crossword puzzle* dan *question card*.

d. Peneliti Lain

Sebagai bahan kajian kepada peneliti selanjutnya dalam mengembangkan pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan berbantuan media *crossword puzzle* dan media *question card*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Belajar

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan hal yang selalu melekat dalam kehidupan sehari-hari, bahkan belajar dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja. Namun, masih ada yang keliru mengartikan belajar sebagai kegiatan yang umum, misalnya seorang ibu meminta anaknya untuk belajar. Tentu anggapan ini kurang tepat. Sejalan dengan pendapat Qur'ani (2023) belajar bukan hanya sekadar kegiatan meminta seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Pada dasarnya, tujuan belajar adalah membuat seseorang menjadi lebih baik dari sebelumnya

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok pada keseluruhan proses pendidikan di sekolah, hal ini sejalan dengan pendapat Misnawati (2024) yang menyatakan bahwa kegiatan belajar merupakan aktivitas utama dalam pendidikan. Hal ini berarti keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung kepada proses pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik. Menurut Kalalo dkk., (2024) dalam proses belajar, peserta didik memulai dengan mengeksplorasi informasi atau pengalaman baru melalui kegiatan mengamati, mendengarkan, atau merasakan hal-hal tersebut. Kemudian, informasi atau pengalaman tersebut diproses dalam pikiran peserta didik melalui langkah-langkah proses kognitif, seperti perhatian, pemahaman, dan penafsiran. Setelah itu, informasi disimpan dalam ingatan jangka pendek atau jangka panjang, tergantung seberapa sering digunakan atau seberapa penting informasi tersebut bagi peserta didik.

Belajar memiliki banyak sekali pengertian. Menurut Hapudin, (2021) belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan di mana perilaku seseorang dapat muncul atau mengalami perubahan sebagai hasil dari respons terhadap suatu kondisi. Perubahan tersebut meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, menurut Baharuddin dan Wahyuni, (2015) belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk membawa perubahan pada dirinya sendiri melalui latihan atau pengalaman.

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses usaha yang dilakukan oleh seseorang secara sadar untuk mencapai perubahan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan yang dihasilkan ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan perubahan yang terarah melalui latihan dan pengalaman guna mencapai peningkatan kemampuan secara menyeluruh.

2.1.2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku seseorang setelah ia menjalani proses belajar. Melalui proses belajar, diharapkan terjadi perubahan atau peningkatan tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga pada aspek-aspek lainnya. Tujuan lain dari belajar adalah untuk mendapatkan hasil belajar dan pengalaman hidup.

Tujuan belajar dalam Mashudi, (2021) dimaksudkan untuk membangun landasan belajar, dengan memanfaatkan pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik sebagai pijakan menuju pemahaman selanjutnya. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih terfokus pada hasil belajar dan siap menerima materi yang akan disampaikan oleh pendidik.

Benyamin S. Bloom dalam Isti`adah dan Permana (2020)

menggolongkan bentuk tingkah laku sebagai tujuan belajar atas tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif yang berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah.
2. Ranah afektif yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, minat, aspirasi, dan penyesuaian perasaan sosial meliputi: kepekaan terhadap hal-hal tertentu, dan kesediaan untuk memperhatikan hal tersebut.
3. Ranah psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual dan motorik.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan belajar mencakup perubahan menyeluruh pada diri peserta didik yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan dari belajar tidak hanya terbatas pada pencapaian pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan sikap dan keterampilan sebagai hasil dari proses pembelajaran.

2.1.3. Teori Belajar

Teori belajar merupakan bidang kajian yang berfokus pada pemahaman mengenai cara manusia belajar dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Menurut Saksono dkk., (2023) tujuan utama teori belajar adalah untuk memahami bagaimana dan mengapa orang belajar serta bagaimana proses belajar dapat ditingkatkan. Teori-teori ini berusaha menjelaskan mekanisme serta faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan pengetahuan dan perilaku seseorang.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penelitian serta pengembangan teori belajar terus mengalami kemajuan. Dalam bidang pendidikan dan pengembangan individu, teori-teori belajar menyediakan kerangka yang bermanfaat untuk merancang strategi pembelajaran yang efektif dan memperkaya pengalaman belajar

seseorang. Berikut ini adalah teori belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli:

2.1.3.1. Teori Belajar Behaviorisme

Belajar dipandang sebagai perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur dalam teori behaviorisme. Skinner dan Thordike merupakan ilmuwan yang termasuk pendiri sekaligus penganut teori behavioristik. Dalam Kurnia (2022) Skinner mengembangkan teori behavioristik melalui eksperimen menggunakan tikus. Skinner berpendapat bahwa setiap respons akan menghasilkan konsekuensi tertentu, yang pada akhirnya mempengaruhi tingkah laku manusia. Skinner menekankan pentingnya memahami hubungan antara satu stimulus dengan stimulus lainnya, memahami respons yang diberikan, dan mengevaluasi berbagai konsekuensi yang dikaitkan oleh respons tersebut.

Sedangkan menurut Thorndike dalam Wahab dan Rosnawati (2021) mengemukakan belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus merujuk pada segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap oleh pancaindra. Sementara itu, respon adalah reaksi yang ditunjukkan peserta didik selama proses belajar, bisa berupa pikiran, perasaan, gerakan, atau tindakan.

Adapun dalam Hapudin, (2021) teori behaviorisme dikenal juga sebagai teori stimulus-respons (S-R). Kelompok ini mencakup tiga teori, yakni S-R *bond*, pengkondisian (*conditioning*), dan penguatan (*reinforcement*). Teori ini didasari pada asumsi bahwa individu atau anak lahir tanpa membawa potensi bawaan. Perkembangan anak sepenuhnya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari lingkungan, termasuk keluarga, masyarakat, dan sekolah. Dengan

demikian, hasil belajar dipandang sebagai hasil perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan menekankan pada pengaruh faktor eksternal pada diri anak.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa teori belajar behaviorisme menekankan proses belajar yang berpusat pada perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur. Dalam teori ini, proses belajar didorong oleh hubungan stimulus dan respons dengan fokus utama pada perubahan perilaku.

2.1.3.2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori kognitivisme berasal dari kata kognitif yang merupakan istilah dari bahasa Inggris "*cognitive*", yang berasal dari kata *cognition* atau *knowing*, berarti mengetahui. Teori ini lahir sebagai respon terhadap keterbatasan dan kelemahan dalam teori behaviorisme untuk menjelaskan berbagai masalah belajar. Jean Piaget, seorang ahli biologi dan psikologi, menjadi salah satu tokoh yang mengembangkan teori perkembangan kognitif yang cukup berpengaruh. Menurut Piaget dalam Hapudin (2021) perkembangan kognitif merupakan proses genetik yang didasarkan atas mekanisme biologis dari perkembangan sistem saraf. Seiring bertambahnya usia seseorang, maka kompleksitas sel saraf meningkat, sehingga kemampuan kognitifnya juga semakin berkembang.

Sejalan dengan hal tersebut, dalam Kurnia (2022) Piaget mengemukakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dialami oleh peserta didik. Tahapan ini terdiri dari empat fase, yaitu tahapan sensorimotor (1,5 – 2 tahun), tahap praoperasional (2 – 7 tahun), dan tahap operasional konkret (7 – 12 tahun), dan tahap operasional formal (12 tahun keatas). Secara umum, semakin

tinggi tingkat perkembangan kognitif seseorang, maka akan semakin teratur dan juga semakin abstrak pola pikirnya. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami setiap tahapan perkembangan peserta didik agar dapat merancang materi metode, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa teori belajar kognitivisme memberikan pemahaman bahwa proses belajar tidak hanya bergantung pada perilaku yang diamati, tetapi juga melibatkan perkembangan kognitif individu.

2.1.3.3. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme adalah proses mengkonstruksi pengetahuan dengan mengolah pengalaman yang diperoleh melalui interaksi antara peserta didik dengan berbagai aspek realitas, seperti diri sendiri, lingkungan alam, maupun sosial. Salah satu pengagas teori belajar konstruktivisme yaitu Lev Vygotsky. Menurut Vygotsky dalam Baharuddin dan Wahyuni (2015), belajar melibatkan dua elemen penting:

1. Proses biologis, belajar adalah sebuah proses secara biologi sebagai proses dasar.
2. Proses psikososial, yaitu proses yang lebih kompleks dan dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya.

Pengetahuan yang telah ada diperoleh melalui proses elemen dasar ini dan akan lebih berkembang ketika mereka berinteraksi dengan lingkungan sosial budaya mereka. Oleh karena itu, Vygotsky menekankan pada pentingnya peran interaksi sosial dalam proses pembelajarannya.

Konsep sosiokultural merupakan salah satu konsep yang diperkenalkan oleh Vygotsky. Dalam Hapudin (2021) konsep ini menekankan bahwa perkembangan kognitif manusia sangat dipengaruhi oleh kegiatan sosial dan budaya. Vygotsky menekankan peran penting lingkungan budaya dan interaksi sosial dalam perkembangan sifat-sifat dan tipe-tipe kepribadian seseorang. Oleh karena itu, peserta didik sebaiknya belajar melalui interaksi dengan orang dewasa atau teman sebaya, karena interaksi sosial tersebut dapat mendorong munculnya ide-ide baru dan mendukung perkembangan intelektual.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa teori belajar konstruktivisme menekankan pada pembelajaran aktif dimana peserta didik membangun pengetahuan dan pemahaman secara lebih mendalam melalui interaksi dan kolaborasi dengan orang lain dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, teori belajar yang sesuai dengan topik pada penelitian ini adalah teori belajar behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme. Model pembelajaran *scramble* menuntut peserta didik untuk menyusun kata atau jawaban dengan benar yang sejalan dengan aplikasi dari stimulus-respons (S-R). Soal-soal yang diberikan berfungsi sebagai stimulus, sedangkan jawaban yang diberikan peserta didik adalah respons. Selain itu, teori behaviorisme juga menekankan bahwa lingkungan memainkan peran penting dalam pembentukan perilaku belajar. Dalam penelitian ini, lingkungan pembelajaran yang didesain dengan menerapkan model kooperatif serta media pembelajaran yang menarik menjadi faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Teori belajar lainnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu teori belajar kognitivisme oleh Jean Piaget yang menjelaskan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui peserta didik. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V yang berada pada tahap operasional konkret (7-12 tahun). Menurut Piaget dalam Nurlina dkk, (2021) proses berpikir anak pada tahap ini berpusat pada peristiwa-peristiwa konkret yang terlihat oleh anak. Anak dapat menyelesaikan masalah yang melibatkan operasi yang kompleks asalkan konkret dan tidak abstrak. Pada tahap ini, peserta didik mulai mampu berpikir secara logis terhadap objek atau peristiwa nyata, namun masih kesulitan memahami konsep yang abstrak. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang efektif melalui aktivitas yang melibatkan visual, objek konkret, serta interaktif.

Adapun teori yang sejalan dengan penelitian ini yaitu teori belajar konstruktivisme oleh Vygotsky yang menekankan pada pentingnya peran interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dimana dibutuhkan kerja sama, diskusi, serta pemecahan masalah bersama. Melalui model ini, interaksi sosial akan tercipta dalam pembelajaran kelompok yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan kognitifnya.

2.2. Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Proses komunikasi terjadi melalui penyampaian pesan atau pertukaran informasi. Proses ini dilakukan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan akademik yang telah ditetapkan. Menurut Arikunto (2010) pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar dan merupakan

pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap. Selain itu Aunurrahman (2009) juga memberikan pengertian mengenai pembelajaran sebagai upaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, peserta didik yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Pendapat lain dikemukakan oleh Setiawan (2017) menjelaskan pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan-perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, yang bertujuan untuk mencapai berbagai aspek seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran tidak hanya sekadar penyampaian informasi, tetapi juga proses perubahan yang membawa peserta didik dari yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi peserta didik yang memiliki pengetahuan.

2.2.2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah mencapai perubahan perilaku atau peningkatan kompetensi peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Menurut Faizah dan Kamal (2024) tujuan pembelajaran berperan sebagai pedoman yang akan mengarahkan jalannya kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam mengembangkan proses tersebut, seorang guru memiliki harapan untuk mencapai tujuan semaksimal mungkin. Salah satu upaya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah guru mampu memahami dan mengetahui langkah-langkah yang terdapat dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah kegiatan tersebut memuat unsur kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pendapat lain juga disampaikan oleh Syam dkk., (2022) yang mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran sangat penting untuk ditentukan. Guru harus mampu menentukan tujuan akhir dari sebuah pembelajaran yang ingin dicapai. Saat tujuan pembelajaran sudah jelas maka selanjutnya guru merancang langkah-langkah pembelajaran yang akan memandu peserta didik agar lebih terarah. Tentunya tujuan pembelajaran ini harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sarana prasarana, waktu, dan kesiapan peserta didik. Tujuan pembelajaran juga disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat ahli yang dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran berfungsi sebagai panduan utama bagi guru dalam menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sebelum melakukan proses pembelajaran, guru perlu merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas agar proses pembelajaran lebih terarah dan efektif.

2.2.3. Komponen Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks dan melibatkan beragam aspek terkait. Di dalam sebuah sistem pembelajaran, terdapat berbagai komponen yang saling berkaitan. Menurut Haudi (2021) komponen adalah bagian dari suatu sistem yang berperan dalam keseluruhan proses pembelajaran. Komponen pendidikan berarti bagian-bagian dari sistem proses pendidikan, yang berpengaruh terhadap berhasil atau tidaknya proses pendidikan. Menurut Haudi (2021) komponen-komponen yang memungkinkan terjadinya proses pendidikan atau terlaksananya proses mendidik minimal terdiri dari 6 komponen, yaitu:

1. Tujuan pendidikan
2. Peserta didik
3. Guru
4. Orang tua dan lingkungan masyarakat
5. Interaksi edukatif pendidik dan anak didik
6. Kurikulum

Sejalan dengan itu, Shidiq dkk., (2024) mengemukakan beberapa komponen pembelajaran, yaitu:

1. Tujuan pembelajaran
2. Kurikulum
3. Metode pengajaran
4. Siswa
5. Guru atau Fasilitator
6. Media pembelajaran
7. Evaluasi pembelajaran
8. Lingkungan Pembelajaran
9. Kepuasan Belajar
10. Refleksi dan Pemantauan

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa komponen belajar merupakan hal yang kompleks dan saling terkait yang berperan dalam keberhasilan pendidikan. Melalui komponen pembelajaran, proses pembelajaran akan menjadi terstruktur dan terarah demi tercapainya tujuan pendidikan.

2.3. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran merupakan interaksi yang berlangsung antara guru, peserta didik, dengan lingkungan kelas atau sekolah. Dalam proses pembelajaran, banyak aspek yang perlu diterapkan oleh guru, termasuk bagaimana mengajar dengan efektif. Sejalan dengan pendapat Amalia dkk., (2023) keberhasilan seorang peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat oleh guru.

Salah satu jenis model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Amalia dkk., (2023) model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar dalam bentuk kerja kelompok, dimana peserta didik saling membantu untuk memahami konsep, memecahkan masalah, atau inkuiri. Slavin (2009)

berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik untuk belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari anggota dengan berbagai tingkat kemampuan. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota bekerja sama secara kolaboratif dan saling membantu untuk memahami materi pembelajaran, memeriksa dan memperbaiki jawaban anggota lain, serta melakukan kegiatan lain dengan tujuan mencapai hasil belajar yang optimal. Proses belajar dalam kelompok belum selesai apabila masih ada anggota yang belum menguasai materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat ahli yang dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan kerja sama antar peserta didik. Dengan interaksi dalam kelompok, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman tentang materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial. Pembelajaran kooperatif menjadi salah satu strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

2.4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perebutan, pertarungan, perjuangan dalam Bahasa Indonesia. Model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Menurut Shoimin (2014) *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia.

Selain itu, menurut Huda (2017) model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Model ini mendorong peserta didik untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam model

ini, mereka tidak hanya dituntut untuk menjawab soal, tetapi juga menebak dengan cepat jawaban yang telah disediakan namun masih dalam urutan acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi aspek utama dalam model pembelajaran *scramble*. Skor peserta didik dihitung berdasarkan seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan.

Pembelajaran menggunakan *scramble* terbagi menjadi 3 bagian. Macam-macam *scramble* menurut Slavin dalam Octavia (2020) adalah sebagai berikut:

1. *Scramble* kata, yaitu model dengan mengajak peserta didik untuk menata kembali sebuah kata yang telah dikacaukan urutannya. Misalnya: D-R-R-E-O = Order
2. *Scramble* kalimat, yaitu model yang hampir sama dengan *scramble* kata, tetapi kali ini yang diacak adalah susunan kalimat. Misalnya: Andi-name-is-my = my name is Andy
3. *Scramble* wacana, yaitu model *scramble* yang secara konsep sama seperti dia model *scramble* sebelumnya, intinya adalah sesuatu yang diacak. Pada *scramble* wacana yang diacak adalah sebuah kata atau kalimat yang mana kata atau kalimat itu menjadid petunjuk yang selanjutnya dari petunjuk yang didapatkan peserta didik, disusun menjadi sebuah wacana. Misalnya: muda-rokok-bahaya-kesehatan-perlindungan-bagi-kebutuhan-untuk generasi. Pada acakan kalimat tersebut, perintah selanjutnya peserta didik diminta untuk membuah suatu wacana tentang kalimat yang telah diurutkan.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat ahli yang dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan partisipasi serta kolaborasi aktif antar peserta didik dalam menemukan jawaban. Model ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Penerapan model ini juga berfokus pada pentingnya kerja sama antar anggota kelompok untuk memecahkan masalah. Pada penelitian ini, penulis menggunakan salah satu macam model *scramble* yaitu *scramble* kata.

2.4.1. Manfaat Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* melatih peserta didik untuk berpikir kreatif dalam menyusun kata dan kalimat, sehingga mendorong pemahaman mereka terhadap pembelajaran. Menurut Shoimin (2014) melalui pembelajaran *scramble* peserta didik dapat dilatih untuk berkreasi dengan menyusun kembali kata, kalimat, atau teks yang sebelumnya acak menjadi susunan yang memiliki makna dan bahkan dapat lebih baik dari susunan aslinya. Adapun manfaat menerapkan model pembelajaran *scramble* ini, antara lain:

1. Manfaat bagi peserta didik menurut Sugiarta dalam Amin dan Sumendap (2022), antara lain:
 - a) Peserta didik memperoleh pengalaman sendiri dan terlibat secara langsung
 - b) Mengalami dan melakukan sendiri dapat mengembangkan berbagai aspek dalam diri peserta didik
 - c) Menumbuhkan kerjasama yang harmonis antar peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas kerja kelompok
 - d) Peserta didik belajar dan bekerja sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing, sehingga hal ini sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
2. Manfaat bagi guru menurut Suryanta dalam Amin dan Sumendap (2022), antara lain:
 - a) Memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang dapat mendorong peserta didik untuk memperdalam pemahaman terhadap konsep materi yang diajarkan
 - b) Hendaknya menggunakan model-model inovatif dalam setiap pembelajaran, sehingga peserta didik akan merasa lebih tertarik dan terlibat lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat ahli yang dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* memberikan manfaat baik bagi peserta didik maupun guru. Bagi peserta didik, model ini dapat melatih peserta didik untuk berpikir kreatif dalam menyusun kata dan kalimat serta mendorong peserta didik terlibat aktif dengan bekerja sama untuk menyelesaikan soal. Sementara bagi pendidik,

model *scramble* dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.4.2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran *scramble* pada dasarnya memiliki kesamaan dengan model pembelajaran kooperatif lainnya, yaitu peserta didik dikelompokkan secara acak berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Pada pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* terdapat langkah-langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Shoimin (2014) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran yang ditempuh dalam melaksanakan model *scramble* sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban, yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru menyiapkan kartu-kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi. Guru mengatur hal-hal yang mendukung proses belajar mengajar misalnya mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan siswa belajar dan sebagainya

2. Kegiatan inti

Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru melakukan diskusi kelompok besar untuk menganalisis dan mendengar pertanggung-jawaban dari setiap kelompok kecil atas hasil kerja yang telah disepakati dalam masing-masing kelompok kemudian membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.

3. Tindak lanjut

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa. Contoh kegiatan tindak lanjut antara lain:

- 1) Kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda.
- 2) Kegiatan menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak memperlihatkan kelogisan.
- 3) Kegiatan mengubah materi bacaan (memparafrase atau menyederhanakan bacaan).

- 4) Mencari makna kosakata baru di dalam kamus dan mengaplikasikan dalam pemakaian kalimat.
- 5) Membetulkan kesalahan-kesalahan tata bahasa yang mungkin ditemukan dalam teks wacana latihan.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *scramble* yang perlu dilakukan oleh guru terutama pada peserta didik tingkat Sekolah Dasar (SD) menurut Huda dalam Octavia, (2020) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyajikan materi sesuai topik.
2. Guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya.
3. Guru memberi durasi untuk pengerjaan soal.
4. Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.
5. Guru mengecek durasi waktu dan memeriksa pekerjaan siswa.
6. Guru melakukan penilaian.
7. Guru memberikan apresiasi dan rekognisi kepada siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

Sejalan dengan itu, terdapat juga fase-fase pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menurut Amin dan Sumendap (2022:516) sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Fase-fase Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

No	Fase	Tingkah Laku Guru	Langkah-langkah
1	Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberi motivasi kepada peserta didik tentang perlunya mempelajari materi ini
2	Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan	Guru menyampaikan materi

No	Fase	Tingkah Laku Guru	Langkah-langkah
3	Fase 3 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar saat siswa mengerjakan tugas mereka	Guru membagikan lembar soal tersebut dan memberikan kesempatan siswa untuk mengerjakannya
4	Fase 4 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing - masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya	Guru menyuruh salah satu siswa maju kedepan mempresentasikan pekerjaannya
5	Fase 5 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	Guru memberikan point bagi siswa yang menjawab benar dan bagi siswa yang menjawab salah diberikan motivasi agar tidak putus asa

Berdasarkan beberapa uraian pendapat ahli yang dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah yang akan digunakan dalam pembelajaran adalah langkah-langkah model pembelajaran *scramble* yang dikemukakan oleh Amin dan Sumendap. Langkah-langkah tersebut yaitu: (a) menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, (b) menyajikan informasi, (c) membimbing kelompok bekerja dan belajar, (d) evaluasi, (e) memberikan penghargaan.

2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Scramble*

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kekurangan dan kelebihan, termasuk dalam model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Menurut Shoimin (2014) kelebihan model pembelajarn *scramble* adalah sebagai berikut :

1. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok

harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama. Mereka harus berbagi tugas dan tanggung jawab, dikenai evaluasi, dan berbagi kepemimpinan. Selain itu, setiap anggota kelompok membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama dan nantinya akan dimintai pertanggungjawaban secara individual tentang materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif. Maka, dalam teknik ini setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu di kelompok diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.

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

Adapun kekurangan dari model pembelajaran *scramble* menurut

Suyatno (2009) antara lain :

1. Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar
2. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan
3. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit di implementasikan oleh guru
4. Metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat ahli yang dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam penerapannya. Kelebihan dari model pembelajaran *scramble* yaitu model ini mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab atas perannya dalam kelompok. Selain itu, pembelajaran dengan model

scramble menyenangkan dan dapat memberikan pengalaman yang berkesan. Model ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti kesulitan dalam perencanaan dan waktu yang terbatas serta menimbulkan suara yang gaduh. Dengan melihat kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran ini, guru diharapkan dapat menerapkan model *scramble* secara efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2.5. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

2.5.1. Pengertian Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Media pembelajaran akan lebih efektif apabila dipadukan dengan permainan edukatif yang dapat mendukung proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. *Crossword puzzle* adalah suatu media berbentuk permainan dengan template persegi yang terdiri dari kumpulan kotak-kota berwarna hitam putih serta dilengkapi dua arah pengisian, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Permainan ini diselesaikan dengan mengisi seluruh kotak putih menggunakan kata-kata yang tersedia dari kumpulan kata yang disediakan (Amin dan Sumendap, 2022:137).

Sejalan dengan itu Hidayat (2019:70) mengemukakan *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan media yang dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran untuk melatih keterampilan berpikir secara cermat dan teliti. Media ini juga menghadirkan suasana yang menyenangkan ketika diterapkan dalam proses pembelajaran karena para peserta didik bisa berpartisipasi aktif sejak awal kegiatan.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat ahli yang dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti *crossword puzzle* dapat menjadi strategi efektif untuk mendukung

proses belajar yang interaktif dan menyenangkan. *Crossword puzzle* dapat membantu mengurangi kebosanan dan melatih keterampilan berpikir cermat serta mendorong peserta didik berpartisipasi aktif. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dapat meningkatkan motivasi dan antusias peserta didik yang berdampak positif pada pemahaman materi sehingga tercapai hasil belajar yang optimal.

2.5.2. Manfaat Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle (teka-teki silang) adalah salah satu media permainan populer asah otak yang diminati banyak orang. Permainan ini tidak hanya diminati oleh orang dewasa saja, tetapi juga bermanfaat bagi anak-anak, khususnya untuk melatih kemampuan otak kirinya (Mohamad dkk., 2024).

Adapun manfaat dari model pembelajaran *crossword puzzle* ini disampaikan oleh Ghanoe dalam Amin dan Sumendap (2022) , yaitu sebagai berikut:

1. Dapat mengasah daya ingat
Ketika peserta didik dihadapkan pada pertanyaan dalam bentuk teka-teki, ia akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki tersebut, sehingga kemampuan daya ingat anak terlatih melalui kegiatan tersebut.
2. Mengembangkan kemampuan analisa
Permainan ini menuntut konsentrasi karena peserta didik harus menganalisis jawaban yang paling sesuai, mengingat setiap kata yang saling berhubungan satu sama lain.
3. Menghibur
Crossword puzzle merupakan media pembelajaran yang sifatnya menghibur, karena peserta didik berpartisipasi aktif sehingga pembelajaran terasa bervariasi dan tidak membosankan.
4. Merangsang aktivitas
Melalui *crossword puzzle*, peserta didik secara tidak langsung dibantu untuk menyalurkan kreativitas yang dimilikinya. Misalnya dalam mempertahankan jawaban, peserta didik berargumentasi, memilih jawaban yang mudah dipahami orang lain serta mencari cara alternatif untuk menjawab.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran memberikan manfaat signifikan dalam mendukung proses belajar yang interaktif dan menghibur. Media ini bermanfaat melatih daya ingat dan kemampuan analisis peserta didik. Melalui media ini juga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.

2.5.3. Langkah-langkah Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Pada pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle* terdapat langkah-langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Siberman (2018) terdapat langkah-langkah dalam penggunaan media *crossword puzzle*, antara lain:

1. Menulis kata kunci, istilah, atau nama-nama yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan
2. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih dan hitamkan bagian yang tidak diperlukan
3. Menyusun pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau yang mengarah pada kata tersebut
4. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok
5. Setiap kelompok diberi selebar teka-teki yang sama dengan kelompok lain
6. Berikan batas waktu maksimal pengerjaan teka-teki tersebut
7. Setelah waktu habis, setiap kelompok membacakan hasilnya secara bergantian
8. Mengoreksi jawaban tiap kelompok dan memberi hadiah kepada kelompok yang menyelesaikan dengan tepat dan cepat

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan media *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran melibatkan langkah-langkah terencana yang mendorong peserta didik mencerna materi secara interaktif. Langkah-langkah ini mencakup pembuatan kata kunci atau istilah berdasarkan materi, membuat kisi-kisi, menyusun pertanyaan, serta membentuk kelompok. Media ini tidak hanya memperkuat pemahaman tetapi juga mendorong kolaborasi, keterampilan berpikir kritis, dan semangat belajar melalui persaingan, terutama melalui penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan tepat dan cepat.

2.6. Media Pembelajaran *Question Card*

2.6.1. Pengertian Media Pembelajaran *Question Card*

Media *question card* merupakan salah satu media yang dapat dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Menurut Arsyad, (2016) media *question card* adalah kartu berisi pertanyaan yang berfungsi untuk menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik.

Adapun pengertian *question card* menurut Masturi dalam Murni dan Zuhri, (2024) yaitu media pembelajaran berbentuk permainan kartu yang dilakukan secara berkelompok. Permainan ini menggunakan kartu soal yang menampilkan gambar dan permasalahan terkait kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan pada permainan papan *question card* agar dapat digunakan sebagai sarana memahami isi materi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa media *question card* merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan memadukan media ini ke dalam model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, peserta didik tidak hanya didorong untuk berpikir kritis dan kreatif melalui pertanyaan yang disampaikan, tetapi juga diajak untuk bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan.

2.6.2. Langkah-langkah Media Pembelajaran *Question Card*

Pembelajaran dengan menggunakan media *question card* memiliki langkah-langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam penerapan media *question card* menurut Abdullah, (2020) sebagai berikut:

1. Guru membuat kartu-kartu / *Card*
2. Guru menyusun soal-soal
3. Soal-soal ditempelkan dalam kartu-kartu yang penulis sebut "*Questions Card*"
4. Guru menyusun kunci jawaban dan skor masing-masing kartu soal
5. *Questions Card* dibagikan kepada setiap kelompok untuk analisa, didiskusikan dan ditarik kesimpulan
6. Guru membagi tugas presentasi yang berbeda dari setiap kelompok
7. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya
8. Setiap kelompok membuka termin untuk tanya jawab dan "*Quis*" berhadiah bagi yang bisa menjawab dengan benar; dan
9. Guru dan observer memberikan penilaian atas presentasi dari jawaban *Questions Card*.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan media *question card* dalam proses pembelajaran melibatkan langkah-langkah terencana yang mendorong peserta didik untuk mencerna materi secara interaktif.

2.7. Hasil Belajar

2.7.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berkaitan erat dengan belajar atau proses pembelajaran. Pada hakikatnya hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang didapat peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Sukmadinata dalam Windiarti (2023:6-7) memaparkan bahwa pengertian hasil belajar adalah:

"Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan peserta didik akan mata pelajaran yang ditempuhnya."

Pendapat lain dikemukakan oleh Mohamad dkk., (2024) yang menyatakan hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada

suatu pokok bahasan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik dalam Windiarti (2023) hasil belajar tampak apabila terjadi perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan ketika terdapat peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan positif pada peserta didik, seperti peningkatan pengetahuan, perubahan sikap, atau perkembangan keterampilan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan hasil belajar pada ranah kognitif muatan Bahasa Indonesia yang diambil dari penilaian ulangan harian peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.

2.7.2. Indikator Hasil Belajar

Agar dapat mengukur hasil belajar maka diperlukan adanya indikator-indikator sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar peserta didik. Adapun indikator hasil belajar menurut Gagne (Thobroni, 2015) :

1. Informasi verbal, yaitu kemampuan seseorang untuk menyampaikan pengetahuan menggunakan bahasa, baik secara lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan untuk memahami dan mempresentasikan konsep atau lambang, yang mencerminkan kemampuan berpikir khas.
3. Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk mengarahkan dan mengelola aktivitas kognitifnya. Ini mencakup kemampuan menggunakan konsep dan kaidah dalam menyelesaikan masalah.

4. Keterampilan motorik, yaitu kecakapan menguasai gerakan jasmani yang terkoordinasi dengan baik, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani
5. Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak sesuatu internalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai.

Djamarah dan Zain mengemukakan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut (Susanto, 2016):

- 1) Daya serap terhadap materi pembelajaran yang diajarkan mencapai pencapaian yang tinggi, baik secara individual maupun kelompok
- 2) Perilaku yang ditargetkan dalam tujuan pengajaran atau instruksional khusus telah berhasil dicapai oleh peserta didik, baik secara individu maupun kelompok

Adapun indikator hasil belajar menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S. Bloom dalam Hapudin, (2021) terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik sebagai berikut:

- 1) Domain kognitif, melibatkan kemampuan intelektual untuk memahami lingkungan. Domain ini terdiri atas enam tingkatan yang disusun secara hierarkis dimulai dari yang sederhana hingga paling kompleks, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
- 2) Domain afektif, berkaitan dengan kemampuan emosional dalam merasakan dan menghayati sesuatu hal. Domain ini terdiri dari lima tingkatan kemampuan emosional yang juga disusun secara hierarkis, yaitu kesadaran, partisipasi, penghayatan nilai, pengorganisasian nilai, karakterisasi diri.
- 3) Domain psikomotor, melibatkan kemampuan motorik yang meliputi aktivitas seperti menggiatkan dan mengkoordinasikan gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan jasmani, gerakan-gerakan terlatih dan komunikasi nonverbal.

Berdasarkan analisis kelayakan-kelemahan dari Taksonomi Bloom kemudian David R. Krathwohl dalam jurnal *Theory into Practice* merevisi di beberapa bagian. Pada konsep taksonomi Anderson Krathwohl dalam Winarti dan Istiyono (2020) aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang yang diurutkan sebagai berikut:

- 1) Mengingat (*remembering*)
Mengingat merupakan proses kognitif yang paling rendah tingkatannya. Untuk mengkondisikan agar “mengingat” bisa menjadi bagian belajar bermakna, tugas mengingat harus selalu dikaitkan dengan aspek pengetahuan yang lebih luas dan bukan sebagai suatu yang lepas dan terisolasi.
- 2) Memahami (*understanding*)
Pemahaman menuntut peserta didik menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahui. Peserta didik harus memilih fakta-fakta yang cocok untuk menjawab pertanyaan. Jawaban peserta didik tidak sekedar mengingat kembali informasi, namun harus menunjukkan pengertian terhadap materi yang diketahuinya.
- 3) Menerapkan (*applying*)
Penerapan mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu, menyelesaikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Namun tidak berarti bahwa ini hanya sesuai untuk pengetahuan prosedural. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif, yaitu menjalankan dan mengimplementasikan.
- 4) Menganalisis (*analyzing*)
Pertanyaan analisis yaitu menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana keterkaitan antar unsur tersebut.
- 5) Mengevaluasi (*evaluation*)
Mengevaluasi membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Dua macam proses kognitif yang tercakup dalam kategori ini adalah memeriksa dan mengkritik.
- 6) Mencipta (*creating*)
Membuat yaitu menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini, yaitu membuat, merencanakan, dan memproduksi.

Berdasarkan beberapa indikator yang telah dipaparkan, peneliti memfokuskan pembahasan pada hasil belajar dalam ranah kognitif. Dalam kegiatan pembelajaran, aspek kognitif menjadi yang paling dominan dan dapat diukur secara langsung melalui hasil tes. Pendidik diharapkan mampu melaksanakan semua tujuan pembelajarn dengan memasukkan elemen kognitif ke dalam pertanyaan yang disusun. Pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik perlu dirancang sesuai dengan tujuan dari segi kognitif, agar peserta didik dapat mencapai

hasil pembelajaran yang diinginkan. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini merupakan indikator yang diturunkan dari ranah analisis (C4), evaluasi (C5), dan mencipta (C6).

2.7.3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan sekitar. Menurut Aqib dan Amrullah (2019) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi empat yaitu (1) bahan atau hal yang harus dipelajari, (2) faktor lingkungan, (3) faktor instrumental, (4) kondisi individual si pelajar. Uraian mengenai faktor tersebut sebagai berikut:

1. Bahan atau hal yang harus dipelajari
Bahan atau hal yang harus dipelajari akan memengaruhi cara belajar dan hasil yang dicapai. Contohnya, belajar keterampilan berbeda dengan belajar memecahkan soal. Perbedaan ini telah menciptakan berbagai konsep yang berbeda mengenai hal yang berhubungan dengan belajar.
2. Faktor lingkungan
Faktor lingkungan dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu lingkungan alami dan fisik seperti suhu, kelembapan udara. Kemudian lingkungan sosial, contohnya bisa berwujud manusia atau hal-hal lain yang berpengaruh langsung terhadap proses dan hasil belajar.
3. Faktor instrumental
Faktor instrumental yaitu faktor dari adanya penggunaan yang dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Contohnya seperti gedung, perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, kurikulum, pedoman belajar, dan sebagainya.
4. Kondisi individual si pelajar
Kondisi individual si pelajar dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu kondisi fisiologis dan kondisi psikologis. Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang. Orang yang dalam kondisi segar jasmani nya pasti akan berbeda dengan orang yang dalam keadaan kelelahan. Sedangkan kondisi psikologis berpengaruh terhadap proses belajar yang juga bersifat psikologis, misalnya perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berpikir, intelegensi dan bakat, motif.

Adapun menurut Mundai dalam Rusman (2017) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

1. Faktor Internal

a. Faktor Fisiologis

Secara umum, kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

b. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembapan. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda dengan suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

b. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Berdasarkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar diatas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor dari dalam diri peserta didik yang mencakup aspek jasmaniah, psikologis, dan kondisi fisik, seperti kesehatan, kelelahan, intelegensi, perhatian, minat, dan kesiapan belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar

peserta didik yang mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta lingkungan fisik dan instrumental. Kedua faktor tersebut saling berkaitan dan berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran.

2.8. Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.8.1. Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi. Secara formal, mereka mulai mempelajari bahasa ini saat memasuki sekolah dasar. Menurut Ilmi, (2023) bahasa Indonesia memiliki peran yang signifikan dalam mempersatukan bangsa serta menjadi sarana dalam pengembangan kemampuan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Penguasaan bahasa Indonesia oleh peserta didik juga akan menunjang keberhasilan mereka dalam mempelajari berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mustadi dkk., (2022) pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan secara lisan dan tulisan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra, baik dari masyarakat dalam negeri maupun luar Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 di sekolah berfokus pada teks. Melalui teks-teks tersebut, pembelajaran ilmu kebahasaan juga diintegrasikan pendidikan karakter. Sementara dalam kurikulum merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menitikberatkan pada keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis untuk berbagai tujuan berbasis genre yang relevan dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan kemampuan berbahasa Indonesia

bertujuan untuk membentuk pribadi yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berpikir kritis, mandiri, kreatif, bergotong royong, dan berkebhinekaan global (Kurikulum Merdeka, 2022).

Berdasarkan beberapa uraian yang dipaparkan, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi, memiliki peran yang penting dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi peserta didik secara lisan dan tulisan. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran bahasa Indonesia difokuskan pada pengembangan keterampilan berbahasa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan membentuk pribadi yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila.

2.8.2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pembelajaran yang mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar kepada peserta didik, sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Cahyani dalam Mustadi dkk., (2022) mengemukakan mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut:

- a. Mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan mematuhi etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- b. Menghargai dan merasa bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami serta menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Memanfaatkan bahasa Indonesia untuk mengembangkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Memanfaatkan dan menikmati karya sastra guna memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan dalam berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai bagian penting dari kekayaan budaya dan intelektual bangsa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah membekali peserta didik dengan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Selain itu juga guna menumbuhkan rasa bangga dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai identitas bangsa. Harapannya, melalui tujuan ini akan terbentuk generasi bangsa yang tidak hanya terampil dalam berbahasa tetapi juga memiliki rasa cinta dan hormat terhadap bahasa dan budaya Indonesia.

2.9. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

2.9.1 Harahap dan Tambunan, (2024) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penerapan model kooperatif *Scramble* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan T.A 2023/2024”.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah model pembelajaran, subjek penelitian, jenis penelitian, uji hipotesis, dan variabel terikat. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

2.9.2 Oktavia (2020). “Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir”. Hasil penelitian pada taraf signifikansi 5% menunjukkan $t_{tabel} \leq t_{hitung}$, atau $-1,994 \leq -60,64$. Dengan kesimpulan terdapat pengaruh penggunaan metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV, V, VI di Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu kesamaan model pembelajaran, variabel terikat, subjek penelitian yaitu kelas tinggi. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah tempat, jenis penelitian, dan waktu pelaksanaan penelitian.

2.9.3 Hernalis dkk., (2022). “Pengaruh Model *Scramble* terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran Kelas V di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model *scramble* terhadap hasil belajar siswa subtema 1 benda tunggal dan campuran kelas V di SDN Tanjung Raya.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu kesamaan model pembelajaran, variabel terikat, teknik pengumpulan data dan subjek penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah jenis penelitian, tempat, dan waktu pelaksanaan penelitian.

2.9.4. Nurlinda dkk., (2022). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Membaca Pemahaman Fiksi Dan Nonfiksi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada kelas V berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata nilai tes evaluasi pada siklus I sebesar 74,5 sedangkan tes evaluasi pada siklus II mencapai nilai rata-rata sebesar 86,25 telah melampaui indikator pencapaian yaitu hasil belajar peserta didik ≥ 70 .

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah model pembelajaran, subjek penelitian, dan variabel terikat.

Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah tempat, jenis penelitian, dan waktu pelaksanaan penelitian.

- 2.9.5. Annisa dkk., (2024). “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Scramble* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Gugus 1 Kecamatan Batu Layar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *cooperative tipe scramble* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Gugus 1 Kecamatan Batu Layar.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah yaitu kesamaan model pembelajaran, subjek penelitian, dan variabel terikat. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah jenis penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

- 2.9.6. Qusyairi (2022). “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 2 Selebung Ketangga”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Selebung Ketangga Tahun pelajaran 2021/2022.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah model pembelajaran, sampel penelitian, subjek penelitian, dan variabel terikat. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah tempat, jenis penelitian, dan waktu pelaksanaan penelitian.

- 2.9.7. Firia dkk., (2023) “Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran IPS Kelas V Di MI Darul Hikmah Kota Cirebon”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh metode *scramble* dengan hasil belajar IPS siswa kelas V hal ini juga didukung dengan hasil uji *N-gain* sebesar 0,59 dengan kategori

sedang artinya terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *scramble* yang tergolong sedang atau baik.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah model pembelajaran, subjek penelitian, dan variabel terikat. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah tempat, jenis penelitian, dan waktu pelaksanaan penelitian.

2.9.8. Fikri (2020) “Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn Kelas V SD Negeri Kiara II”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data hasil belajar dari setiap siklus model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah model pembelajaran, variabel terikat, dan subjek penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah jenis penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

2.9.9. Putra dkk., (2020) “Peran Model Pembelajaran *Scramble* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran model *Scramble* secara keseluruhan mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada kelompok eksperimen dari kelompok kontrol, dengan effect size 1,58 yang berarti dalam kategori besar. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran model *Scramble* memberikan pengaruh yang lebih efektif dan patut diterapkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah model pembelajaran, subjek penelitian, dan variabel terikat. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah jenis penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

2.9.10. Runibar (2022). “*Use Of Scramble Learning Model To Increase Students' Reading Interest In Indonesian Language Subjects Grade V Students At SD Negeri Gunong Kleng Meureubo Subdistrict*”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat membaca menggunakan model pembelajaran *scramble* pada pelajaran bahasa Indonesia.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah model pembelajaran dan subjek penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah, jenis penelitian, variabel terikat, tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

2.10. Kerangka Pikir

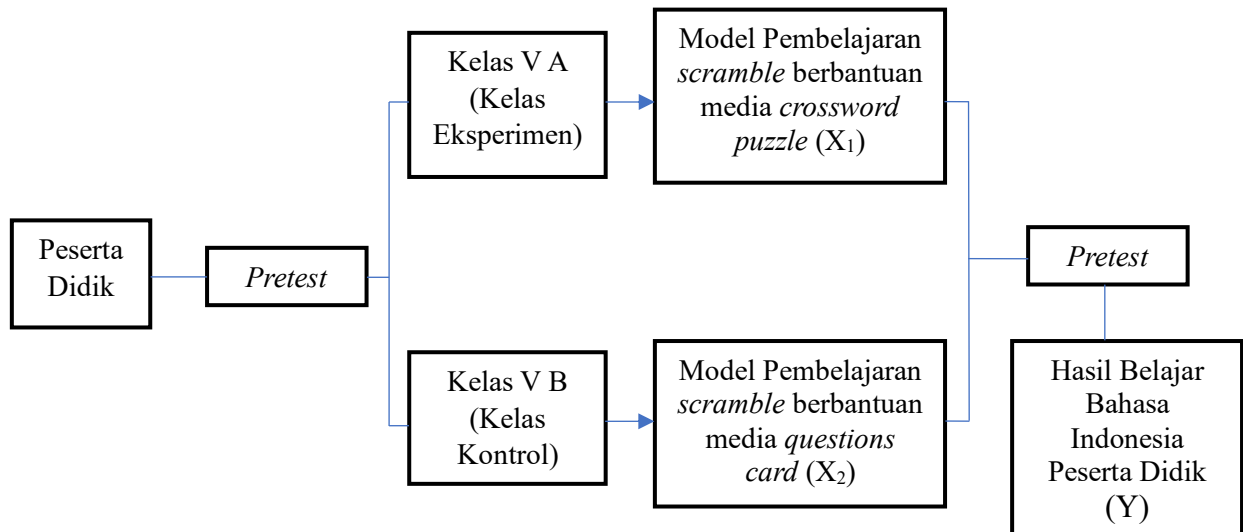
Kerangka pikir merupakan aspek yang penting dalam proses penelitian agar penelitian menjadi lebih terarah. Setiap penelitian memerlukan kerangka pikir agar bisa menjelaskan secara teoretis mengenai hubungan antar variabel. Kerangka pikir yang ideal merupakan kerangka pikir yang menjelaskan secara teoretis keterkaitan antara variabel-variabel yang diteliti.

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktornya adalah kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran sebagai stimulus peserta didik dalam belajar. Hal tersebut menjadi penyebab hasil belajar peserta didik rendah, salah satunya terjadi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka. Diperlukan upaya dari pendidik dalam melaksanakan pembelajaran agar hasil belajar peserta didik meningkat. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran *scramble* merupakan model yang menjadikan peserta didik dapat berpikir aktif sehingga memudahkan peserta didik untuk mengenal istilah yang kurang dipahami.

Ketercapaian hasil belajar diukur dengan menggunakan tes yang dilakukan pada sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

Keterangan X_1 dan X_2 merupakan variabel bebas yang dalam penelitian ini menggambarkan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *questions card*. Sedangkan keterangan Y merupakan variabel terikat yang pada penelitian ini menggambarkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan kelas kontrol untuk membandingkan pengaruh mana yang lebih baik antara penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* pada kelas eksperimen atau penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *questions card* pada kelas kontrol.

Langkah-langkah pada penerapan model kooperatif tipe *scramble* dalam pembelajaran ini adalah menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, menyajikan informasi, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, serta memberikan penghargaan. Melalui model pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk berpikir kreatif dalam menyusun kata dan kalimat serta mendorong peserta didik terlibat aktif dengan bekerja sama untuk menyelesaikan soal, sehingga diharapkan model pembelajaran *scramble* akan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Berdasarkan uraian di atas kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X₁ = Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan Media *Crossword Puzzle*

X₂ = Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan Media *Questions Card*

Y = Hasil Belajar

→ = Perlakuan

2.11. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

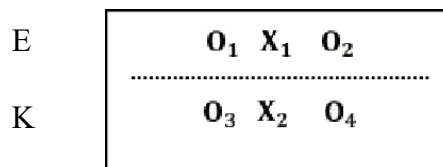
1. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *questions card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dengan *questions card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian eksperimen merupakan pendekatan kuantitatif yang dilakukan melalui percobaan untuk mengukur pengaruh variabel bebas atau perlakuan terhadap variabel terikat dalam situasi yang terkendalikan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* (X_1) dan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *questions card* (X_2). Sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar bahasa Indonesia bahasa Indonesia (Y).

Desain pada penelitian ini berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dicirikan dengan adanya pretest sebelum pemberian perlakuan. Pemberian *pretest* memungkinkan penulis untuk mempertimbangkan tingkat kesetaraan antar kelompok. Selain itu, *pretest* juga dapat digunakan sebagai alat kontrol statistik yang dapat digunakan untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap capaian skor (*gain score*). Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 *Nonequivalent Control Group Design*.

Keterangan:

X_1 : Perlakuan penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *crossword puzzle*

O_1 : Pengukuran awal kelas eksperimen

- O₂ : Pengukuran kelas eksperimen setelah perlakuan
 X₂ : Perlakuan penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *questions card*
 O₃ : Pengukuran awal kelas kontrol
 O₄ : Pengukuran akhir kelas kontrol setelah perlakuan
 E : Kelas Eksperimen
 K : Kelas Kontrol

Desain ini terdapat dua kelompok subjek dimana satu kelompok mendapat perlakuan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model *scramble* berbantuan media *crossword puzzle*, sedangkan kelompok kontrol akan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *questions card*. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan untuk memperoleh nilai awal dan tes akhir (*post-test*) diberikan pada akhir penelitian untuk melihat seberapa jauh akibat dari perlakuan. Tes diberikan untuk melihat kemampuan menyelesaikan soal dalam bentuk pilihan jamak yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur, Tejosari, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang menjadi fokus dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2019) populasi merupakan cakupan generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan jumlah dan

karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dianalisis sebagai dasar pengambilan kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur yang berjumlah 58 orang.

Tabel 3.1 Populasi Peserta Didik Kelas V

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V A	14	15	29
V B	15	14	29
Jumlah			58

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

3.3.2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan untuk menggambarkan keseluruhan populasi. Menurut Sugiyono (2019) sampel adalah bagian dari populasi yang merepresentasikan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi terlalu besar dan peneliti tidak dapat mempelajari seluruhnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat mengambil sampel yang merepresentasikan populasi tersebut.

Terdapat teknik sampling yang digunakan dalam penelitian. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik sampel jenuh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini yaitu kelas V A dikarenakan memiliki lebih banyak peserta didik yang hasil belajarnya masih tergolong rendah atau belum tuntas. Kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan berbantuan media *crossword puzzle*, untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar setelah dilakukan penelitian. Sedangkan kelas

kontrol akan dijadikan sebagai perbandingan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *questions card*.

3.4. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian merupakan aspek yang sangat penting. Menurut Sugiyono (2019) variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi, kemudian ditarik kesimpulan dari hal tersebut. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

3.4.1. Variabel Bebas (*independen*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* (X_1) dan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *questions card* (X_2).

3.4.2. Variabel Terikat (*dependen*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V (Y).

3.5. Definisi Konseptual dan Operasional

3.5.1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penjelasan singkat dan jelas tentang suatu konsep dengan menetapkan batasan-batasan tertentu. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran *scramble* dengan berbantuan media *crossword puzzle* merupakan model kooperatif dimana peserta didik menyusun kata atau kalimat secara acak dengan bantuan media *crossword puzzle* (teka-teki silang). Dalam model ini, peserta didik akan menyelesaikan teka-teki yang berisi kata-kata atau informasi tentang materi pelajaran.

- b. Model pembelajaran *scramble* dengan berbantuan media *questions card* merupakan model kooperatif dimana peserta didik secara berkelompok menyelesaikan kartu pertanyaan atau *questions card* yang sudah berisi pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi disertai alternatif jawaban yang masih berupa acak kata.
- c. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai peserta didik yang ditandai dengan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diukur dan diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang akan diukur dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif adalah hasil dari suatu proses belajar yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang mempengaruhi.

3.5.2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan tentang bagaimana suatu variabel akan diukur dalam penelitian. Definisi operasional dalam penelitian adalah:

- a. Model *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* melibatkan peserta didik dalam menyusun kata-kata atau kalimat yang diacak menjadi susunan yang tepat. Model pembelajaran ini dibantu dengan media *crossword puzzle* agar pembelajaran lebih menyenangkan. Adapun sintaks dari penerapan model pembelajaran ini yaitu:
 - a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik
Pendidik menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar
 - b) Menyajikan informasi
Pendidik membimbing kelompok belajar saat peserta didik mengerjakan tugas mereka

- c) Membimbing kelompok bekerja dan belajar
Pendidik membimbing kelompok belajar saat peserta didik mengerjakan tugas mereka
 - d) Evaluasi
Pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing - masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
 - e) Memberikan penghargaan
Pendidik mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok
- b. Model pembelajaran *scramble* dengan berbantuan media *questions card* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media *questions card* dimana peserta didik tidak hanya didorong untuk berpikir kritis dan kreatif melalui pertanyaan yang disampaikan, tetapi juga diajak untuk bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan.
- c. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan ini mencakup ranah kognitif yang meliputi enam aspek utama, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar dalam penelitian ini menekankan pada ranah kognitif yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti tes pada akhir proses pembelajaran. Hasil belajar diperoleh setelah peserta didik mengerjakan tes pengetahuan yang disusun dalam bentuk pilihan jamak dengan 3 pilihan jawaban. Indikator yang digunakan merupakan indikator yang diturunkan dari ranah analisis (C4), evaluasi (C5), dan mencipta (C6). Nilai-nilai tersebut mencerminkan peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan indikator yang

telah ditentukan. Indikator yang dibuat disesuaikan dengan KD pembelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Tes

Materi	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Ranah	Jumlah Soal
Akronim dan Singkatan	Mampu menganalisis akronim dan singkatan serta menggunakan keduanya secara tepat dalam berbagai konteks komunikasi sesuai kaidah bahasa Indonesia	1. Menganalisis perbedaan antara akronim dan singkatan	C4	1, 4, 5
		2. Mengevaluasi kesesuaian penggunaan akronim dan singkatan dalam berbagai jenis teks sesuai kaidah bahasa Indonesia	C5	6, 8, 10
		3. Menyusun akronim dan singkatan baru yang efektif dan sesuai kaidah	C6	7, 9, 11
Fakta dan Opini	Menganalisis perbedaan antara fakta dan opini serta menggunakan keduanya secara tepat berdasarkan kaidah bahasa Indonesia.	1. Menganalisis fakta dan opini dalam iklan dan teks	C4	13, 14, 17, 21, 22
		2. Mengevaluasi penggunaan fakta dan opini dalam berbagai jenis teks	C5	18, 19, 24
		3. Mengembangkan teks iklan dengan membedakan penggunaan fakta dan opini secara efektif.	C6	20, 23, 25
Total				20

Sumber: Analisis Penulis (2025)

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahap yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.6.1. Tes

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau latihan untuk mengukur kemampuan,

pengetahuan, keterampilan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi terkait hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui pelaksanaan tes. Data yang dikumpulkan berupa hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan *posttest* bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik yang sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan *question card*.

3.6.2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan gambar atau dokumen untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Menurut Sugiyono (2019) dokumentasi penelitian adalah proses pengumpulan data dan informasi dalam bentuk tulisan, gambar, buku, atau keterangan lain yang relevan dengan penelitian.

3.7. Instrumen Penelitian

3.7.1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat untuk mengumpulkan data. Menurut Abdullah dkk., (2022) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dari objek penelitian. Instrumen berperan penting karena pemilihan instrumen yang tepat dapat membantu peneliti dalam mengukur variabel yang diamati dengan akurat. Dalam penelitian ini, yang akan diukur adalah hasil belajar Bahasa Indonesia. Untuk pengukuran variabel penelitian menggunakan test pilihan ganda.

3.7.1.1. Tes

Tes dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Pada penelitian ini penulis

menggunakan tes bentuk pilihan jamak berjumlah 20 soal. Menurut Arifin, (2017) soal tes bentuk pilihan jamak dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang lebih kompleks dan berkenaan dengan aspek ingatan, pengertian, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Soal tes bentuk pilihan jamak terdiri atas pembawa pokok persoalan dalam bentuk pernyataan (*statement*) yang belum sempurna dan pilihan jawaban berbentuk perkataan, bilangan atau kalimat dan sering disebut *option*. Pilihan jawaban terdiri atas jawaban yang benar dan kemungkinan jawaban salah yang dinamakan pengecoh (*distractor* atau *decoy*), tetapi memungkinkan seseorang memilihnya apabila tidak menguasai materi yang ditanyakan dalam soal.

3.7.2. Uji Prasyarat Instrumen Tes

3.7.2.1. Uji Validitas

Sebuah instrumen penelitian dianggap valid apabila instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sanaky dkk., (2021) uji validitas adalah uji yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan rumus *product moment*.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antar variabel x dan y

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah butir soal

$\sum Y$ = Skor soal

Uji validitas pada penelitian ini memanfaatkan bantuan program komputer SPSS. Uji yang dijalankan yaitu uji dua sisi dimana taraf signifikansi yang ditentukan yaitu 0,05. Menurut

Sugiyono (2019) pedoman dalam mengambil keputusan yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid.

Tabel 3. 3 Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Uji coba instrumen dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Timur pada tanggal 12 Februari 2025 dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Hasil validitas dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kategori	Kesimpulan
1	0,483	0,361	Cukup	Valid
2	0,108	0,361	Sangat Rendah	Tidak Valid
3	0,269	0,361	Rendah	Tidak Valid
4	0,495	0,361	Cukup	Valid
5	0,624	0,361	Tinggi	Valid
6	0,509	0,361	Cukup	Valid
7	0,407	0,361	Cukup	Valid
8	0,444	0,361	Cukup	Valid
9	0,417	0,361	Cukup	Valid
10	0,493	0,361	Cukup	Valid
11	0,586	0,361	Cukup	Valid
12	0,085	0,361	Sangat Rendah	Tidak Valid
13	0,511	0,361	Cukup	Valid
14	0,436	0,361	Cukup	Valid
15	0,043	0,361	Sangat Rendah	Tidak Valid
16	0,110	0,361	Sangat Rendah	Tidak Valid
17	0,421	0,361	Cukup	Valid
18	0,428	0,361	Cukup	Valid
19	0,509	0,361	Cukup	Valid
20	0,422	0,361	Cukup	Valid
21	0,467	0,361	Cukup	Valid
22	0,415	0,361	Cukup	Valid
23	0,486	0,361	Cukup	Valid

Nomor Soal	rhitung	rtabel	Kategori	Kesimpulan
24	0,392	0,361	Rendah	Valid
25	0,415	0,361	Cukup	Valid

Sumber: Hasil analisis peneliti (2025)

Tabel 3.4 menunjukkan bahwa dari 25 butir soal diperoleh soal yang dinyatakan valid sebanyak 20 butir dan soal yang dinyatakan tidak valid 5 butir, peneliti menggunakan soal yang valid sebagai soal *pretest* dan *posttest*. (lampiran 12, halaman 135)

3.7.2.2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang dinyatakan valid sudah pasti reliabel, namun instrumen yang reliabel belum tentu valid. Menurut Sugiyono (2019) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas Instrumen

n = Banyaknya butir soal

$\sum \alpha_b^2$ = Skor tiap-tiap item

α_1^2 = Varian total

Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan bantuan IBM

SPSS *Statistics* 25 dengan klasifikasi:

Tabel 3.5 Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Reliabilitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	N of Items	Kategori
0,827	20	Sangat Tinggi

Berdasarkan jumlah butir soal, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil **r₁₁ = 0,827** untuk menguji tingkat koefisien reliabilitas. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai kriteria reliabilitas yang tinggi, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

3.7.2.3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal sangat penting dalam mengevaluasi kualitas soal. Menurut Arikunto (2018) daya pembeda suatu soal adalah kemampuan soal dalam hal membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Rumus daya pembeda soal dapat dituliskan sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

J_A = Jumlah peserta kelompok atas

J_B = Jumlah peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Klasifikasi Daya Pembeda	Kategori
Negatif	Tidak baik
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik sekali

Sumber: Arikunto (2018:242)

Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan program SPSS, diketahui hasil uji daya beda soal seperti tabel berikut ini.

Tabel 3. 8 Hasil Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda

Daya Beda Soal		
Soal	Corrected Item-Total Correlation	Kategori
1	0,420	Baik
4	0,444	Baik
5	0,521	Baik
6	0,419	Baik
7	0,312	Cukup
8	0,287	Cukup
9	0,313	Cukup
10	0,469	Baik
11	0,466	Baik
13	0,441	Baik
14	0,296	Cukup
17	0,348	Cukup
18	0,410	Baik
19	0,553	Baik
20	0,392	Cukup
21	0,392	Cukup
22	0,381	Cukup
23	0,467	Baik
24	0,312	Cukup
25	0,349	Cukup

Sumber: Hasil analisis peneliti (2025)

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel 3.7 dapat diketahui bahwa terdapat 10 butir soal dengan kategori cukup, dan 10 butir soal dengan kategori baik.

3.7.2.4. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran menunjukkan seberapa mudah atau sulit sebuah soal bagi peserta didik. Menurut Setiyawan dan Wijayanti dalam Saputri dkk., (2023) semakin besar presentase peserta didik yang menjawab suatu soal dengan benar, maka semakin tinggi indeks tingkat kesukarannya, yang menunjukkan bahwa soal tersebut semakin mudah. Sebaliknya semakin kecil presentase peserta didik yang menjawab benar, maka semakin sulit soal tersebut. Tingkat kesukaran soal diperoleh melalui perhitungan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2018:233) sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 3. 9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2018:242)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program SPSS, diketahui hasil taraf kesukaran soal seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.10 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Pilihan Ganda

Soal	N		Kategori
	Valid	Mean	
1	30	0,43	Sedang
4	30	0,80	Mudah
5	30	0,70	Sedang

Soal	N		Soal
	Valid	Mean	
6	30	0,63	Sedang
7	30	0,60	Sedang
8	30	0,50	Sedang
9	30	0,70	Sedang
10	30	0,63	Sedang
11	30	0,67	Sedang
13	30	0,60	Sedang
14	30	0,60	Sedang
17	30	0,73	Mudah
18	30	0,77	Mudah
19	30	0,63	Sedang
20	30	0,60	Sedang
21	30	0,27	Sukar
22	30	0,50	Sedang
23	30	0,57	Sedang
24	30	0,60	Sedang
25	30	0,50	Sedang

Sumber: Hasil analisis peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 3.9 dapat diketahui bahwa terdapat 3 butir soal dengan kategori mudah, 16 butir soal dengan kategori sedang, dan 1 butir soal dengan kategori sukar.

3.7.2.5. Uji Analisis Pengecoh (*Distractor*)

Analisis pengecoh (*distractors*) diperlukan pada setiap butir soal untuk mengetahui baik atau tidaknya pengecoh pada tes pilihan jamak (*multiple choice*). Menurut Arifin, (2017) pada butir soal yang baik, pengecoh akan dipilih secara merata oleh peserta didik yang menjawab salah. Sebaliknya, pada butir soal yang kurang baik, pengecohnya cenderung dipilih secara tidak merata.

Adapun dalam Sudjiono, (2017) tujuan utama dari adanya distraktor pada setiap butir item itu adalah untuk menarik perhatian peserta didik yang kurang memahami materi, sehingga mereka memilih distraktor tersebut karena mengira

jawaban tersebut yang benar. Dengan kata lain, peserta didik terkecoh dan menganggap distraktor sebagai jawaban yang benar. Semakin banyak peserta didik yang tertipu oleh distraktor, maka semakin efektiflah distraktor tersebut dalam menjalankan fungsinya. Distraktor dinyatakan dapat menjalankan fungsinya dengan baik apabila distraktor tersebut sekurang-kurangnya sudah dipilih oleh 5% dari seluruh peserta didik yang mengerjakan soal. Apabila presentase mencapai $>5\%$ maka pengecoh menjalankan fungsinya dengan baik, namun apabila presentase $<5\%$ maka pengecoh tidak berfungsi dengan baik.

Tabel 3.11 Hasil Analisis Efektivitas Distraktor

No Soal	Option (Pilihan)			Kunci Jawaban	Efektivitas Distraktor	
	A	B	C		Berfungsi	Tidak Berfungsi
Soal 1	50%	7%	43%	C	A,B	-
Soal 2	17%	73%	10%	B	A,C	-
Soal 3	53%	40%	7%	A	B,C	-
Soal 4	3%	20%	77%	C	B	A
Soal 5	33%	63%	3%	B	A	C
Soal 6	10%	67%	23%	B	A,C	-
Soal 7	20%	63%	17%	B	A,C	-
Soal 8	40%	47%	13%	B	A,C	-
Soal 9	3%	70%	27%	B	A,C	-
Soal 10	13%	23%	63%	C	A,B	-
Soal 11	10%	20%	70%	C	A,B	-
Soal 12	43%	53%	3%	B	A	C
Soal 13	23%	63%	13%	B	A,C	-
Soal 14	27%	63%	10%	B	A,C	-
Soal 15	37%	10%	53%	C	A,B	-
Soal 16	33%	40%	27%	B	A,C	-
Soal 17	27%	70%	3%	B	A,C	-
Soal 18	77%	10%	13%	A	B,C	-
Soal 19	63%	10%	27%	A	B,C	-
Soal 20	57%	30%	13%	A	B,C	-
Soal 21	43%	30%	27%	A	B,C	-
Soal 22	20%	50%	30%	B	A,C	-

No Soal	Option (Pilihan)			Kunci Jawaban	Efektivitas Distraktor	
	A	B	C		Berfungsi	Tidak Berfungsi
Soal 23	7%	33%	60%	C	A,B	-
Soal 24	17%	67%	17%	B	A,C	-
Soal 25	53%	10%	37%	A	B,C	-
Total					47	3
Presentase					94%	6%

Sumber: Hasil penelitian (2025)

Tabel 3.11 menjelaskan bahwa hasil analisis efektivitas distraktor/pengecoh yang telah dilakukan terdapat 47 *option* distraktor yang berfungsi dengan presentasi 94% dan terdapat 3 *option* yang tidak efektif dengan presentase 6%.

3.8. Uji Prasyarat Analisis Data

3.8.1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan apakah sampel dalam penelitian memiliki distribusi normal. Uji normalitas harus dipengaruhi syarat untuk menentukan perhitungan yang akan dilakukan pada hipotesis berikutnya. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*. Pengujian normalitas data dengan uji *Shapiro-Wilk* dapat dilakukan dengan bantuan program SPSS dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Jika nilai output pada kolom sig. dari hasil uji di SPSS lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0.05$), data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai output pada kolom sig. dari hasil uji di SPSS lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$), data tersebut tidak berdistribusi normal.

3.8.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas berdistribusi normal. Uji homogenitas memiliki kegunaan yaitu bertujuan untuk mengetahui apakah sekelompok data atau lebih yang dimiliki merupakan data yang

bersifat sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene's* dengan bantuan program SPSS. Adapun taraf kesalahan (taraf signifikansi) yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Kaidah pengujiannya adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai Sig > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (data homogen atau variansi sama).
2. Jika nilai Sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (data homogen dikatakan tidak berasal dari populasi yang bervariansi sama).

3.9. Teknik Analisis Data

3.9.1. Analisis Data Hasil Belajar

Rumus nilai hasil belajar kognitif peserta didik secara individu sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

- S = Nilai soal individu
 R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar
 N = Skor maksimum
 100 = Bilangan tetap

Tabel 3. 12 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Presentase (%)	Kriteria
≥ 80	Baik sekali
70 – 79	Baik
60 – 69	Cukup
50 – 59	Kurang baik
≥ 50	Sangat kurang

Sumber: Trianto (2011)

3.9.2. Uji *N-Gain*

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang diajarkan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk

mengetahui peningkatan pengetahuan peserta didik setelah kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada *pretest* dan *posttest* dilakukan analisis deskriptif berupa uji (*N-Gain*) dengan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ maksimum - Skor\ pretest}$$

Tabel 3. 13 Klasifikasi *N-Gain*

N-Gain	Tingkat Kesukaran
> 0,7	Tinggi
0,3 – 0,7	Sedang
< 0,3	Rendah

3.10. Uji Hipotesis

3.10.1. Uji Hipotesis 1

Uji Hipotesis pertama dilakukan dengan tujuan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar. Untuk mengujinya, penulis menggunakan uji *paired sample t test*. Adapun penerimaan atau penolakan hipotesis dalam pengujian hipotesis berdasarkan pada kriteria berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi uji $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 2) Jika nilai signifikansi uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hipotesis pertama pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

3.10.2. Uji Hipotesis 2

Uji hipotesis kedua dilakukan dengan tujuan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *questions card* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar. Untuk mengujinya, penulis menggunakan uji *paired sample t test*. Adapun penerimaan atau penolakan hipotesis dalam pengujian hipotesis berdasarkan pada kriteria berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi uji $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 2) Jika nilai signifikansi uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hipotesis kedua pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *questions card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *questions card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

3.10.3. Uji Hipotesis 3

Uji hipotesis ketiga dilakukan dengan tujuan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan *question cards* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengujinya, penulis menggunakan uji *independent sample t test*, karena kedua kelas adalah kelompok yang berbeda. Adapun penerimaan atau penolakan hipotesis dalam pengujian hipotesis berdasarkan pada kriteria berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi uji $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 2) Jika nilai signifikansi uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hipotesis ketiga pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a = Terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dengan media *questions card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dengan media *questions card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penerapan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan media *question card* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur. Maka terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dengan media *question card*, dimana media *crossword puzzle* memiliki selisih rata-rata hasil belajar lebih unggul dibandingkan dengan media *question card*. Hal tersebut ditunjukkan bahwa:

- a. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD N 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan penilaian hasil *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 71,19%. Uji *paired sample t test* menunjukkan nilai signifikansi (sig 2-tailed) adalah 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (sig 0,000 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD N 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan penilaian hasil *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 52,02%. Uji *paired sample t test* menunjukkan nilai signifikansi (sig 2-

tailed) adalah 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($\text{sig } 0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

- c. Terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dengan media *questions card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 71,19% dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 52,02%. Berdasarkan hasil uji *N-Gain* juga menunjukkan bahwa nilai *N-Gain* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi yakni sebesar 0,709 dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 0,542. Adapun uji *independent sample t test* menunjukkan hasil nilai signifikansi ($\text{sig } 2\text{-tailed}$) adalah 0,010 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($\text{sig } 0,010 < 0,05$), maka diperoleh kesimpulan terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dengan media *questions card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada pihak-pihak terkait:

5.2.1 Peserta Didik

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

5.2.2 Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan media *question card* sebagai variasi model dan media pembelajaran yang digunakan agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran. Maka, pendidik yang

akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan *question card*, sebaiknya pembagian kelompok belajar tidak hanya 2 kelompok saja agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

5.2.3 Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mengoptimalkan lingkungan belajar yang kondusif seperti memfasilitasi pendidik dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan *question card*, serta memberikan dorongan dan motivasi kepada pendidik dan peserta didik untuk terus meningkatkan atau mengasah kemampuan kognitif peserta didik.

5.2.4 Peneliti Lain

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dan *question card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, J. 2020. Analisis Metode Pembelajaran Smart Pocket and Questions Card dalam Meningkatkan Antusiasme Siswa Belajar Perpajakan di Kelas Xi Ips. *Jurnal Suluh Edukasi*, 01(2), 163–178.
<https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/suluhedukasi/article/view/2692>.
- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zain.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., Daniar, A. S., & Wijayama, B. 2023. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Amin, & Sumendap, L. Y. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.
- Andriyanti, R., Rudyanto, H. E., & Supini. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Scrambel Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 SDN Pilangbango. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 378–387.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.17431>.
- Annisa, W., Intiana, S. R. H., & Amrullah, L. W. Z. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Gugus 1 Kecamatan Batu Layar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 221–233.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19513>.
- Aqib, Z., & Amrullah, A. 2019. *Manajemen Belajar dan Pembelajaran di Sekolah – Buku Wajib Bagi Guru*. Yogyakarta: Pustaka Referensi.
- Arifin, Z. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran Rajawali Pers, Jakarta*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Baharuddin, H., & Wahyuni, E. N. 2015. *Teori belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Buhari, M. 2024. Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Scramble pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JANAH: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 1–8. <https://jurnal.lppmamanah.org/index.php/janah/index>.
- Faizah, H., & Kamal, R. 2024. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.
- Fikri, Y. M. 2020. Penggunaan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri Kiara II. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 1658– 1663. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.56998>.
- Firia, E., Nurhayati, T., & Rokhmah, U. N. 2023. Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran IPS Kelas V Di MI Darul Hikmah Kota Cirebon. *Indonesian Journal Of Elementary Education*, 5(2), 79–91. <https://doi.org/bh10.24235/ijee.v5i2.11219>.
- Hapudin, M. S. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Kencana.
- Harahap, F. H., & Tambunan, H. P. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 4(4), 12823–12839. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14590>.
- Haudi, H. 2021. *Strategi pembelajaran*. Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- Hernalis, S., Syaflin, S. L., & Imansyah, F. 2022. Pengaruh Model Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14914–14918. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4768>.
- Hidayat, I. 2019. *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Press.
- Huda, M. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ilmi, N. 2023. *Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Yogyakarta: Zeenbook Publishing.
- Isti'adah, F. N., & Permana, R. 2020. *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

- Kalalo, R. R., Almu'tasim, A., & Lumentah, L. 2024. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Group.
- Khaeroni, Saefurohman, A., & Sari, N. 2020. Analisis Deskriptif Rendahnya Hasil Belajar Sejarah. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 4(1), 22–38. <http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v4i1.122>.
- Kurnia, D. 2022. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Kurikulum, M. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A - Fase F*.
- Marinda, L. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Mashudi. 2021. *Paradigma Baru Belajar dan Pembelajaran (Teoritis dan Praktis)*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Misnawati, S. 2024. *Belajar dan Pembelajaran yang Inovatif Oleh Guru Profesional*. Ruang Karya Bersama.
- Mohamad, S. S., Lamondo, D., Dama, L., Solang, M., Mardin, H., & Akbar, M. 2024. Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernafasan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 252–259. <http://dx.doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1.4558>.
- Murni, S., & Zuhri, M. S. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Kelas V SD melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Question Card. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 19779–19788. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15307>.
- Mustadi, A., Purnanto, A., Sayekti, O., Andini, N. A., Dwidarti, F., Ariestina, H., Elitasari, H., Darusuprati, F., Asip, M., & Ibda, H. 2022. *Bahasa dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka*. UNY Press, Yogyakarta.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: LPP UNISMUH.
- Nurlinda, Hasnah, & Djabba, R. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Membaca Pemahaman Fiksi Dan Nonfiksi. *Pinisi Journal of Education*, 2(6), 206–213. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/download/38439/18306>.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

- Oktavia, Y. 2020. Pengaruh Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 286–297. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i2.90>.
- Putra, I. G. D., Widiana, I. W., & Wibawa, I. M. C. 2020. Peran Model Pembelajaran Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 409. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27437>.
- Qur'ani, B. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Tahta Media.
- Qusyairi, L. A. H. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 2 Selebung Ketangga. *Anwarul: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(5), 418–427. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v2i5.800>.
- Runibar, J. 2022. Use of Scramble Learning Model To Increase Students' Reading Interest in Indonesian Language Subjects Grade V Students At Sd Negeri Gunong Kleng Meureubo Subdistrict. *Sensei International Journal of Education and Linguistic*, 1(1), 58–72.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Saksono, H., dkk. 2023. *Teori Belajar dalam Pembelajaran*. Batam: Cendikia Mulia Mandiri.
- Samiha, Y. T., Putri, S. P., Nabilla Zakiyah, A., Anisah, N., Riyani, R., & Arbaina Juliana, S. 2022. Penerapan Konsep Dasar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(01), 53–65. <https://doi.org/10.62668/jimr.v2i01.634>.
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. 2021. Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>.
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. 2023. Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2986–2995. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2268>.
- Setiawan, M. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

- Shidiq, A. S., Kasim, H., Suparman, A. R., Suhartawan, V. V., Yulianti, S. D., & Husniah, W. O. 2024. *Microteaching*. Padang: Get Press Indonesia.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siberman, M. L. 2018. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sudjiono, A. 2017. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, Halim, F. A., Fatihah, N. A., Rahmatiani, L., Kardinus, W., Anshari, A., & Solang, D. 2023. *Pembelajaran Abad 21*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Group.
- Suprobowati, S., Nugroho, A., & Mandasari, N. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Islam Baitul A'La Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education*, 4(1), 35–45. <https://doi.org/10.55526/ljse.v4i1.480>.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., Harianja, J., Sitopu, J., Yurfiah, Purba, S., & Arhesa, S. 2022. *Belajar Dan Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prena Media Group.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Penerbit Adam.
- Winarti, & Istiyono, E. 2020. *Taksonomi Hingher Order Thinking Skill Untuk Penilaian Pembelajaran Fisika*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Windiarti, S. 2023. *Tutor Sebaya; Upaya Tingkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Purbalingga: Sketsa Media.