UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENYUSUNAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA MELALUI SCRAMBLE GAME KELAS 2 SDN BARENG 3 KOTA MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Anita Octalia Susanto
NIM. 17140097

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Juni, 2022

HALAMAN JUDUL

UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENYUSUNAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA MELALUI SCRAMBLE GAME KELAS 2 SDN BARENG 3 KOTA MALANG

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
Anita Octalia Susanto
NIM. 17140097

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juni, 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENYUSUNAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA MELALUI SCRAMBLE GAME KELAS 2 SDN BARENG 3 KOTA MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Anita Octalia Susanto

NIM. 17140097

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

Muh. Zuhdy Hamzah, S.S, M.Pd
NIP. 198012112015031001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Bintoro Widodo, M. Kes
NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENYUSUNAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA MELALUI SCRAMBLE GAME KELAS 2 SDN BARENG 3 KOTA MALANG

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh: Anita Octalia Susanto (17140097)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 16 Juni 2022 dan dinyatakan LULUS serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian	**Tanda Tangan**
Penguji Utama **Dr. Bintoro Widodo, M.Kes** NIP.197604052008011018	:
Ketua Sidang **Maryam Faizah, M.Pd.I** NIP. 199012252019032019	:
Sekretaris Sidang **Muh. Zuhdy Hamzah, S.S M.Pd** NIP. 1980121120150031001	:
Pembimbing **Muh. Zuhdy Hamzah, S.S M.Pd** NIP.1980121120150031001	:

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. H. Nur Ali, M. Pd
NIP. 19650403 199803 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunia-Nya. Shalawat yang tak kunjung henti dari hati dan lisan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Dengan Ridho Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk orang orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Teruntuk Ayah (Bapak Suhariono), Ibunda (Ibu Reni Ratnawati), Saudara saya (Ferdi Putra Mahesa) sebagai motivator terbesar dalam hidup saya yang tak pernah jenuh mendoakan dan menyayangi saya selama ini.

Teman- teman senasib dan seperjuangan PGMI angkatan 2017 terimakasih atas kebersamaan, semangat dan do'anya. Guru-guru, dosen-dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmunya dengan hati dan tulus sayangnya kepada saya. Tak lupa handai taulan yang telah menghimpun semangat untuk terus memotivasi penulis agar optimis menyambut hari esok dan bergandeng tangan bersama meraih cita dalam peradaban bangsa.

MOTTO

كلكم راع وكلكم مسؤل عن ر عيته

Artinya : "Setiap kamu adalah penjaga (pemimpin) dan setiap kamu ditanya berkaitan dengan tanggung jawabnya"
(Hadis Riwayat Al-Bukhari)

Muh Zuhdy Hamzah,S,S. M.Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Anita Octalia Susanto Malang, 7 Mei 2022
Lam : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Anita Octalia Susanto
NIM	:	17140097
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	:	Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penyusunan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Scramble Game Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Muh. Zuhdy Hamzah, S.S, M.Pd

NIP. 198012112015031001

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya ang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anita Octalia Susanto

NIM : 17140097

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi dengan judul " Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui *scramble game* siswa kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang" sepenuhnya saya kerjakan sendiri dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepnajnag pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara terrtulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 3 Juni 2022

Yang membuat pernyataan

Anita Octalia Susanto

NIM. 17140097

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penyusunan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Scramble Game Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang" dengan baik.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pada proses mengerjakan dan penulisan tugas ini, tidak lepas dari berbagai hambatan dan rintangan. Akan tetapi atas bantuan, petunjuk, bimbingan serta masukan masukan yang berharga dari berbagai pihak, sehingga kendala dan pengerjaannya dapat teratasi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala pertolongan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah skripsi ini. Baginda Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan penulis untuk meningkatkan kualitas diri.
2. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

4. Dr. Bintoro Widodo, M. Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag selaku Dosen Wali.
6. Muh Zuhdy Hamzah, S.S, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan dan bimbingan dengan sabar untuk menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini.
7. Kepala Sekolah, Guru Kelas II, dan siswa kelas II Sekolah dasar Negeri Bareng 3 Kota Malang yang sudah bersedia meluangkan waktu dan memberikan informasi untuk menyelesaikan penelitian ini.
8. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang selalu mendoakan, memberi motivasi dan memberikan dukungan kepada penulis.
9. Teman teman yang selalu memberikan motivasi, saran, dan semangat kepada penulis.
10. Teman teman seperjuangan S-1 Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah 2017 yang telah berjuang bersama pada masa perkuliahan.
11. Seseorang yang selalu menemani, memberi semangat, dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi.
12. Semua pihak yang berkenan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang didasarkan pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besardapat diuraikan sebagai berikut:

Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

A. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

B. Vokal Diphthong

أوْ = Aw

أيْ = Ay

أوْ = Û

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PERSEMBAHAN iii
MOTTO iv
NOTA DINAS PEMBIMBING vi
SURAT PERNYATAAN vi
KATA PENGANTAR viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR BAGAN xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
ABSTRAK xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Konteks Penelitian 1
B. Fokus Penelitian 4
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 5
E. Orisinalitas Penelitian 6
F. Definisi Operasional 9
G. Sistematika Pembahasan 11
BAB II KAJIAN PUSTAKA 12
A. Membaca 12
1. Pengertian Membaca 12
2. Tujuan membaca 12
B. Kosakata 12
C. Pembelajaran Menemukan Kosakata di SD Kelas Rendah 13
D. Model Scramble Game 13

E. Kerangka Berpikir 18

BAB III METODE PENELITIAN 19

A. Rancangan Penelitian 19

B. Kehadiran Peneliti 20

C. Lokasi Penelitian 20

D. Data Penelitian 21

E. Teknik Pengumpulan Data 22

F. Analisis Data 25

G. Uji Keabsahan Data 27

H. Prosedur Penelitian 29

BAB IV PAPARAN DATA 32

A. Paparan Data 32

1. Deskripsi Lokasi Penelitian 32

2. Proses Penerapan Model *Scramble Game* Siswa Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang 38

3. Bentuk Peningkatan Hasil Belajar Penerapan Model *Sramble Game* Siswa Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang. 43

B. Hasil Penelitian 47

1. Proses Penerapan Model *Scramble Game* Siswa Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang 47

2. Bentuk Peningkatan Hasil Belajar Penerapan Model *Scramble Game* Siswa Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang. 52

BAB V PEMBAHASAN 56

A. Proses penerapan Model *Scramble Game* siswa kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang. 57

B. Bentuk Peningkatan Hasil Belajar Penerapan Model *Scramble Game* Siswa Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang. 67

BAB VI PENUTUP 70

A. Kesimpulan 70

B. Saran 71

DAFTAR PUSTAKA 72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian……...12
Tabel 4.1 Jumlah Siswa SDN BARENG 3 Malang.....55
Tabel 4.2 Daftar Guru dan Karyawan 56
Tabel 4.3 Daftar Sarana dan Prasarana SDN BARENG 3 Malang.....57

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Member Check* 74
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian 75
Lampiran 3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian 76
Lampiran 4. Bukti Konsultasi 77
Lampiran 5. Transkip Wawancara 78
Lampiran 6. Transkip Observasi 84
Lampiran 7. Dokumentasi Observasi 86
Lampiran 8. Instrument Penilaian 89
Lampiran 9. Nilai Siswa 90
Lampiran 10. Biodata Mahasiswa 91

ABSTRAK

Susanto, Anita Octalia. 2022. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penyusunan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Scramble Game Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.Pembimbing Skripsi: Muh. Zuhdy Hamzah,S.S, M.Pd

Kata kunci : scramble game, kosakata, peningkatan hasil belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca dan kurangnya kosakata yang dimiliki siswa kelas II SDN Bareng 3 Kota Malang akibat efek sekolah online karena pandemi covid-19 , ditunjukkan dengan nilai rata rata kelas yang diperoleh sebesar 81 (tidak lulus KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah tersebut. Permasalahan ini akan diatasi dengan diterapkannya model *scramble game*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan (1) proses penerapan model *scramble game* dalam meningkatkan kemampuan penyusunan kosa kata, (2) bentuk peningkatan hasil belajar kemampuan menemukan kosakata setelah mengikuti pembelajaran model *scramble game* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Bareng 3 Kota Malang. Penelitian ini dilakukan di SDN Bareng 3 Kota Malang menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara, observasi lapangan, dan dokumentasi, kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan cara reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi dan diskusi sejawat. Siswa yang diteliti sebanyak 14 siswa, terdiri dari 7 siswa perempuan dan 7 siswa laki laki. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) proses penerapan model *scramble game* meliputi perencanaan (pembuatan silabus, RPP, menyiapkan alat bahan untuk pembelajaran) pelaksanaan dan penilaian. (2) bentuk peningkatan hasil belajar meliputi perolehan nilai terendah siswa yang sebelumnya 60 menjadi 62,5 dan nilai tertinggi 100. Nilai rata rata siswa jika sebelumnya 81, meningkat menjadi 93. Prosentase kelulusan siswa meningkat dari yang sebelumnya 72% (terdapat 4 siswa yang tidak lulus KKM) menjadi 92% yang artinya hanya 1 siswa yang tidak lulus KKM. Bentuk peningkatan yang *kedua* yaitu siswa lebih mudah memahami materi fabel serta siswa tidak bosan belajar karena tidak hanya menerapkan metode ceramah.

ABSTRACT

Susanto, Anita Octalia. 2022. "Improving The Ability Of Scramble Game Model For Second Grade Students At SDN Bareng 3 Malang City". Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University. Thesis Supervisor: Muh. Zuhdy Hamzah, S.S, M.Pd

Keyword: Scramble games, vocabulary, Improving the result of learning

The backgrounds of this research are the low of reading ability and the lack of vocabulary owned by second grade students of SDN Bareng 3 Malang City due to the effect of online school because covid-19 pandemic, it was showed by the average grade obtained of 81(not passing KKM) which has been determine by the school. This problem will be solved by applying scramble game model.

The purpose of this research was to describe (1) the process of applying scramble game model in improving vocabulary composing skills, (2) the form of improving the learning outcomes of the ability to find vocabulary after participating in the scramble game model learning in Indonesian subjects at SDN Bareng 3 Malang City.

This research was conducted at SDN 3 Bareng Malang City using a qualitative research approach with descriptive qualitative research. The data were collected by using interviews method, field observations, and documentation, then the collected data was analyzed by means of reduction, data presentation, and making conclusion. Meanwhile to check the validity data using triangulation and peer discussion. The students researched were 14 students, consisting of 7 female students and 7 male students.

The results of this research indicate that (1) the process of applying the scramble game model includes planning (making syllabus, lesson plans, preparing materials for learning) implementation and assessement. (2) the form of improving learning outcomes includes the acquisition of the lowest score of students who were previously 60 to 62,5 and the highest score of 100. The average value of students if previously 81 increased to 93. The percentage of student graduation increased from the previous 72% (there were 4 students who did not pass the KKM) to 92%, which means that only 1 student did not pass the KKM. The second form of improvement is that the student more easily to understand fable material because they listen to interest fairy tales and use more colorful teaching materials and students do not get bored of learning because they do not only apply lecture method.

الملخص

سوسانتو ، أنيتا أوكتاليا. ٢٠٢٢. "تحسين قدرة نموذج لعبة التدافع لطلاب الصف الثاني في المدرسة الابتدائية الثالثة في بارنج ، مدينة مالانج". أطروحة، قسم إعداد المعلمين مدرسة ابتدية، كلية التربية للعلوم وتدريب المعلمين، جامعة مولنا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية. المشرف: محمد زهدي حمزة، الماجستير

كلمة الساسية: لعبة التدافع, المفردات, تحسين نتائج التعلم

كان الدافع وراء هذا البحث هو انخفاض القدرة على القراءة ونقص المفردات التي يمتلكها الطلاب في الصف الثاني من المدرسة الابتدائية الثالث في مدينة بارينج مالانج بسبب تأثير التعليم عبر الإنترنت بسبب جائحة كوفيد ، والتي يشير إليها متوسط درجة الصف التي تم الحصول عليها من ٨١ (عدم اجتياز الحد الأدنى من المعايير) التي وضعتها المدرسة. سيتم التغلب على هذه المشكلة من خلال تنفيذ نموذج تدافع اللعبة.

الغرض من هذه الدراسة هو وصف ١ عملية تطبيق نموذج لعبة التدافع في تحسين مهارات إعداد المفردات ، ٢ شكل من أشكال تحسين نتائج التعلم في القدرة على العثور على المفردات بعد المشاركة في تعلم نموذج لعبة التدافع في المواد الإندونيسية في المدرسة الابتدائية الثالث بارنيج مالانج

تم إجراء هذا البحث في المدرسة الابتدائية الثالث في بارنج ، مدينة مالانغ باستخدام نهج البحث النوعي مع نوع وصفي من البحث النوعي. تم جمع البيانات باستخدام طرق المقابلة والملاحظات الميدانية والتوثيق ، ثم تم تحليل البيانات التي تم جمعها عن طريق الاختزال وعرض البيانات واستخلاص النتائج. أما بالنسبة للتحقق من صحة البيانات باستخدام التثليث ومناقشة الأقران. وبلغ عدد الطلاب الذين درسوا ١٤ طالبا، منهم ٧ طالبات و٧ طلاب.

أظهرت نتائج هذه الدراسة أن ١ عملية تطبيق نموذج لعبة التدافع تشمل التخطيط (عمل المناهج الدراسية، خطط تنفيذ التعلم، إعداد الأدوات المادية للتعلم) التنفيذ والتقييم ٢ يتضمن شكل تحسين مخرجات التعلم الحصول على أدنى درجة للطلاب والتي كانت في السابق ٦٠ إلى ٥,٦٢وأعلى درجة من ١٠٠. ارتفع متوسط درجة الطالب إذا كان سابقا ٨١ ، إلى ٩٣. ارتفعت نسبة تخرج الطلاب من ٧٢٪ السابقة (كان هناك ٤ طلاب لم يجتازوا الحد الأدنى من المعايير) إلى ٩٢٪ مما يعني أن ١ طالب فقط لم يجتاز الحد الأدنى من المعايير. الشكل الثاني للتحسين هو أن الطلاب أسهل في فهم المواد الأسطورية لأنهم يستمعون إلى قصص خرافية مثيرة للاهتمام ويستخدمون مواد تعليمية أكثر ألوانا ولا يتعب الطلاب من التعلم لأنهم لا يطبقون طريقة المحاضرة فقط.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diwajibkan untuk dipelajari dalam pendidikan yang formal, salah satunya pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar ataupun Madrasah Ibtidaiyah sampai jenjang perguruan tinggi. [1] Dalam kurikulum terkandung mata pelajaran Bahasa Indonsia, dan Menurut Permendiknas No 22 Tahun 2006, ruang lingkup Bahasa Indonesia mencakup empat aspek yaitu berbicra, memabaca,menyimak dan menulis. Dari empat aspek utama dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, ketrampilan membaca juga termasuk dalam aspek yang penting dalam Pembelajaran. Siswa harus menguasai keterampilan membaca di sekolah karena dapaat juga diartikan sebagai salah satu metode yang dignakan dalam berkŏmunikasi dengàn diri sendiri maupun dengan orang lain.[2]

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan, (1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secsra lisan maupun tertulis, (2) menghargai dan bangga menggunakaan Bahaasa Indonesia sebagasi bahasa persatuan dan, (3)

[1] Mintoh Rahayu,*Bahsa Indonesia di Perguruan Tinggi*", (Jakarta: PT Grameda Widiasrana Indonesia, 2009) , hal.3

[2] Tarigan, H.T. 2008. *Membaca Sebagai Suratu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasah

memahami Bahasa Indonesia dengan kreatif dan tepat untuk berbagai jenis tujuan, (4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkarkan kemmpuan intelektual serta kematangan emosional (5) Memamfaatkan karya sastra untuk memperluas wawaasaan,serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai Khazanah Budaya dan intelek manusia Indonesia.[3]

Kondisi aktivitas membaca siswa nasional pada tahun 2019 masuk dalam kategori rendah karena berada pada angka 37,32. Kondisi ini sama hal nya pada tingkat provinsi Jawa Timur yang juga termasuk dalam kategori rendah yaitu 33,19. Perkara ini tercantum pada buku Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.[4]

Keterampilan membaca siswa sekolah Indonesia dipandang masih rendah karena dilatar belakangi oleh beberapa faktor penyebab yaitu seperti godaan media televisi,aplikasi pada telepon genggam, harga buku yang relatif mahal, dan kurangnya koleksi bahan bacaan yang bermutu dan menarik.[5] Sementara itu, pada beberapa sekolah telah menerapkan kebiasaan literasi sebelum pembelajaran berlangsung guna memperbanyak kosa kata yang dimiliki siswa. Selain literasi, model *Scramble Game* juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata yang di miliki siswa.

---

[3] Permendikbud. 2013. *Ruang Lingkup Bahasa Indonesia*. Jakarta

[4] Lukman Solihin dkk,2019.*indeka aktivitas literrasi memabaca*.(Jakartah,Pusar Penelitian Kebiiakan Pendidikan lan Kebudayaaan)hlm 52

[5] Rafida saringendyati"*apresiasi sastra dalam meningkatkan gemar membaca siswa sekolah dasar"*dharmakarya, vol 2 no 1 2013 hlm54

Berdasarkan observasi awal di SDN Bareng 3 Kota Malang hasil kegiatan siswa dalam menemukan kosa kata masih sangat kurang. Hal ini terlihat pada saat siswa diminta guru untuk menuliskan kembali fabel yang telah dibacakan guru dan hasil belajar siswa yang belum sepenuhnya tuntas diatas KKM. Yang dilakukan siswa adalah menyalin kembali tulisan yang ada di bacaan. Rendahnya ketrampilan siswa menemukan kosa kata ini disebabkan karena guru belum sepenuhnya membimbing siswa untuk memahami makna kosakata. Selain itu, tidak adanya penguatan materi dan perbaikan ketika siswa melakukan kesalahan dalam menyebutkan kosa kata sehingga menyebabkan siswa untuk menulis menyalin bacaan.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran ini sudah dibuktikan oleh Mahardini (2018) dengan judul penelitian "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penyusunan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Scramble Game Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang" peneIitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa.

Permasalahan pada pembelajaran dalam menyusun kosa kata siswa kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang dapat diatasi dengan menggunakan salah satu model *scrambIe game. Scramble game* adalah model pembelajaran koooperatif yang berbentuk permainan acak kata, kalimat atau paragraf yang dikerjakan secara bersama sama. Pada permainan ini dituntut adanya kerjasama antar angggota kelompok untuk saling membantu sehingga soal diselesaikan dengan cepat. Model ini dipilih karena di usia kelas 2 SD lebih

suka belajar menggunakan metode bermain sehingga metode ini dapat menjadi solusi penyebab kosakata rendah. Sesuai dengan pendapat Shoimin [6] yang mengemukakan tentang kelebihan metode *scramble game* dapat membangkitkan kegembiraan dan memupuk rasa solidaritas, materi mengesankan bagi siswa dan sulit dilupakan karena disampaikan dengan permainan serta mendorong sifat kompetitif siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang timbul di kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang akan diatasi salah satunya melalui peneltian berbentuk kualitatif. Penelitian dilakukan secara luring karena keadaan sudah memungkinkan untuk tatap muka setelah adanya pandemi covid 19. Judul yang dipilih adalah "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penyusunan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Scramble Game Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang"

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana Proses Penerapan Model *Scramble Game* Siswa Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang?
2. Bagaimana Bentuk Peningkatan Hasil Belajar Penerapan Model *Scramble Game* Siswa Kelàs 2 SDN Bareng 3 Kota Malang?

[6] Aries shoimin, 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013, Yogyakarta:Al Ruza medila 2014. Hal 168

C. Tujuan Penelitian

Berdasatkan fokus peneltia di ats, maka tujuan penelitian adalàh :

1. Untuk menedeskripsikan Proses Penerapan Model *Scramble Game* dalàm meningkàtkan kemampúan penyusunan kosa kata
2. Untuk mendeskripsikan bentuk peningkatan hasil belajar kemampuan menemukan kosa kata setelah mengikuti pembelajaran Model *Scramble Game.*

D. Manfaat Penelitian

1. Siswa

   Memberikan pertimbangan pada siswa untuk meningkatkan kemampuan menemukan kosakata dengan baik dan benar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Guru

   Memberikan alternatif untuk memperbaiki dan meningkatan hasil belajar siswa, khususnya kemampuan menemukan kosakata dengan baik dan benar.

3. Peneliti

   Menambah pengetahuan dan wawasan dalam menerapkan metode pembelajaran *scramble game*. Serta motivasi diri membuat sebuah karya ilmiah yang berguna untúk meningkatkan proses belajar mengajar yang kreatif dan inovatif dalam pendidikan.

4. Sekolah

   Memberikan manfaat bagi sekolah dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran dalam rangka peningkatan hasil belajar.

E. Orisinalitas Penelitian

Penelitian yang digolongkan sebagai hasil penelitian ilmiah, apabila data yang digunakan pada penelitian dapat memberikan jawaban maupun solusi permasalahan secara keseluruhan . kemudian agar tidak terjadi kejadian yang tidak diinginkan seperti plagiasi karya ilmiah yang sudah pernah dilakukan oleeh penelitian lain, maka dalam proposal skripsi ini peneliti akan mencantumkan penelitian terdahulu yang dijadikan patokan oleh peneliti,

Pertama, skripsi dari Ganes Bening Mahardika dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Materi Menemukan Kosakata Melalui Scramble Game Siswa Kelas 1 SDN 2 Getas Kabupaten Nganjuk", jenis penelitian dan pendekatan yamg digunakàn peneliiti adala penelitian tindakan kelas (PTK) dengam pemdekatan kualitatif, subyek penelitian adalah siswa dan guru. Hasil dari penelitian ini yaitu, (1) hasil dari perencanaan penelitian menggunakan pembelajaran model *scramble game*, (2) pelaksanaan Penelitian menggunakan pembelajaran *Scramble Game* (3) peningkatan hasil pembelajaran setelah diterapkan model *Scramble Game.*[7]

[7] Ganes Bening Mahardika, *Peningkatan Hasil Belajar Materi Menemukan Kosakata Melalui Scramble Game Siswa Kelas 1 SDN 2 Getas Kabupaten Nganjuk*, Skripsi (Malang: Universitas Negeri Malang 2019)

Kedua, skripsi yang dilakukan oleh Veni Melia Sya'ban dengan judul "Pengaruh Metode Scramble Game terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 5 SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta", jenis penelitian dan pendekatan yang digunakn peneliti adalah penelitian eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif, subjek penelitian yakni guru dan siswa. Hasil dari penelitian ini adalah , adanya pengaruh penggunaan metode scramble lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah.[8]

Ketiga, skripsi yang dilakukan oleh Hazni Akmal Nufus yang berjudul "Keefektifan Model *Scramble* Berbantuan Media Kotak Misteri (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Memahami Makna Kata Siswa Kelas IV Gugus Wirokuncoro Kebumen", jenis penelitian dan pendekatan RnD dan kuantitatif, subjek penelitiannya adalah siswa. Hasil penelitian ini yakni model penbelajaran *scramble* berbantuan media kotak kartu misteri (koikami) efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang pemahanam makna kata dan memingkatkan hasil belajar siswa.[9]

Keempat, jurnal tahun 2018 yang berjudul "Scramble Game Dalam Pembelajaran Writing di Kelas V Sekolah Dasar" disusun oleh Budi Febriyanto. Jenis penelitian kuantitatif, fokus penelitian ini pada meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.[10]

---

[8] Veni Melia Sya'ban dengan judul "Pengaruh *Metode Scramble Game terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 5 SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta*", Skripsi (UNY 2018)

[10] Budi Febriyanto, "*Scramble Game Dalam Pembelajaran Writing di Kelas V Sekolah Dasar".Junal Carkrawala svol 4, no I (2018)*

NO.	Nama, Jenis dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Ganes Bening Mahardika dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Materi Menemukan Kosakata Melalui Scramble Game Siswa Kelas 1 SDN 2 Getas Kabupaten Nganjuk"	penelitian ini memiliki persamaan dalam menggunakan model Scramble Game	fokus penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar materi menemukan kosakata pada siswa, dengan jenis penelitian PTK dan Kualitatif.	PFnelitian ini akan dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, fokus penelitian yang akan dilakukan adalah meliputi perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dari model pembelajaràn Scramble Game dalam meningkatkan kemampuan menyusun kosakata
2	Skripsi Veni Melia Sya'ban dengan judul "Pengaruh Metode Scramble Game terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 5 SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta"	Pada penelitian ini memiliki persamaan dalam penerapan model Scramble Gàme	Fokus penelitian ini adalah perbandingan penerapan metode scramble dengan metode ceramah	
3	skripsi yang dilakukan oleh Hazni Akmal Nufus yang berjudul "Keefektifan Model *Scramble* Berbantuan Media Kotak Misteri (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Memahami	Pada penelitian ini memiliki persamaan dalam penerapan model Scramble Game	Fokus penelitian ini adalah melihat keefektifan menggunakan model *Scramble Game* melalui media kotak misteri . jenis penelitian ini adalah RnD dan Kuantitatif.	

	Makna Kata Siswa Kelas IV Gugus Wirokuncoro Kebumen"			
4	Jurnal yang disusun oleh Budi Febriyanto, berjudul "Scramble Game Dalam Pembelajaran Writing di Kelas V Sekolah Dasar"	Penelitian ini menggunakan model *scramble game*	Fokus penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan siswa untuk *writing* . jenis penelitian ini adalah kuantitatif	

F. Definisi Operasional

Definisi istilah pada penelitian ini adalah suatu pembatasan masing masing istilah dengan tujuan menghindari kesalahan persepsi terhadap penelitan yang hendak dilakukan oleh peneliti. Adapun batasan istilah dalan penelitian ini yakni:

1. Pembelajaran Model Scramble Game

   Pembelajaran model Scramble Game merupakan salah satu tipe dari pembelajaran koooperatif yang terdiri dari berberapa anggota dalam sebuah kelompok yang memiliki tanggung jawab atas penguasàn bagian materi belajar dan dapat menjelaskan materi yang telah dipelajari kepada anggota lain dan kelompoknya. Yang dimaksud pembelajaraaan model Scramble Game pada penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran model Scramble Game pada kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang yang lamgkah lamgkah pembelajaramnya sebagsi berikut :

a. Guru menjelaskan materi yang akan dibahas dan dipelajari.
b. Guru menjelaskan prosedur model Scramble Game pada siswa
c. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang setiap kelompok beranggotakan 3-4 siswa.
d. Setiap kelompok diberikan kata kata yang telah diacak tetapi siswa tidak boleh melihatnya sebelum di mulai.
e. Dengan berkelompok dan berlomba lomba menyusun kata, guru berharap mereka dapat berdiskusi dan saling kerja sama berlatih dan belajar untuk menyusun sebuat kata menjadi kalimat yang benar.
f. Guru berkeliling untuk mengawasi siswa pada setiap kelompok
g. Setelah waktu yang ditentukan telah selesai, maka semua anggota kelompok tidak boleh menyentuh kertas kata.
h. Guru menunjukkan kalimat yang benar pada semua siswa.
i. Kelompok yang benar mendapatkan tambahan skor dari guru.

2. Menyusun Kosa Kata

Menyusun kosa kata adalah proses untuk mengurutkan kata yang telah diacak menjadi kalimat yang baik dan benar. Manfaatnya adalah agar siswa mempunyai kemampuan penguasaan kosa kata mempengaruhi kemampuan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang diketahui seseorang maka semkain terampil orang tersebut berbahasa.

G. Sistematika Pembahasan

Umtuk nendapatkan gagasan yang jelass dan nenyeluruh pada isii desainn ini, sehingga secara keseluruhan dapat dilihat dalam sistenatika pembahasan penelitian serbagai beikut :

1. BAB I, merupakan pendahuluam yang meliputi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinilitas penelitian, definisi istilah dan sistematiika penelitian.
2. BAB II, membahas mengenai landasan teori dari model Scramble Game
3. BAB III, membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, metode pengumpulan data, analiis data, keabsahan data, dan tahapaan penelitiian.
4. Bab IV Merupakan paparam data dan hasil penelitiam
5. BAB V Merupakam pembahasan hasil penelitian
6. BAB VI Merupakam bab terakhir yamg meliputi, kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Membaca

1. Pengertian Membaca

Membaca adalah proses menyatukan huruf menjadi kata yang bermakna. Bahasa adalah kode yang mengandung arti. Menyimak dan membaca memiliki hubungan erat dengan keduanya merupakan alat menerima informasi. Begitu pula bebicara dan menulis juga mempunyai hubungan erat karena merpakan alat penyampai informasi, mengutarakan makna, mengemukakan pendapat.[11]

2. Tujuan membaca

Tujuan membaca pada umunya adalah mengetahui informasi dan makna tersirat yang ada pada bacaan. Pada anak usia rendah antara kelas 1-2 sekolah dasar, membaca memiliki tujuan berbeda karena tingkat pemahamannya berbeda dengan anak usia kelas tinggi.

B. Kosakata

Kosakata memegang peran penting dalam penguasaan suatu kemampuan dalam memahami suatu bacaan. Semakin banyak kosakata yang dikuasai semakin terampil orang tersebut dalam menungkapkan ide atau gagasannya. Pada setiap fase pertumbuhan, anak akan mengalami

[11] Resmini N0vi dkk, 206. *Membaca daŋ menuli SD*:Teori dan pengajarannyaa, Bandung: Upi Press

perkembangan penguasaan kosa kata, seperti yang diungkapkan oleh Keraf (2010:65) bahwa pada masa kanak kanak, anak memahami kosakata dari benda benda konkrit di sekitarnya, kemudian berkemabng pada masa remaja yang perluasan kosakatanya terjadi tanpa kesengajaan akibat dari tuntutan proses belajarnya dan pada masa dewasa dua proses tersebut berjalan beriringan sebagai wujud tuntutan menjadi warga masyarakat yang tau segala hal.

C. Pembelajaran Menemukan Kosakata di SD Kelas Rendah

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimilikinya semakim besar pula kemungkiman untuk dapat trampil berbahasa. Maka sudah menjadi tugas guru untuk membangkitkan kemampuan kosakata kepada para siswa. Guru harus mampu memberikan model pembelajaran kepada siswa bagaimana agar pembelajaran kosakata bisa tersampaikan dengan mudah meningat kosakata yang telah mereka pelajari sebelumnya. Penyampaian materi pun juga harus bervariasi agar siswa mempunyai motivasi yang kuat saat belajar kosakata. Libatkanlah juga siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, agar tidak hanya sebatas duduk di tempat dan mendengarkan penjelasan guru saja.

D. Model Scramble Game

Metode *Scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan masalah yang ada dengan cara membagi lembar soal dan lembar jawaban yang disertai

dengan alternatif jawaban yang tersedia.[12] Melalui pembelajaran *scramble* siswa dilatih berkreasi menyusum kalimat kata, atau wacana yang susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslnya.

Scramble adaIah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawabam terhadap suatu pertanyaan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara memyusun huruf kata-yang telah diacak sehingga membentuk satu jawaba yang dịmaksud. [13]

Scramble merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lenbar jawaban yang disertai dengan altermatif jawabam yamg tersedia. *Scramble* merupalan salah satu tipe pembelajaran koperatif yang disajikan dalam bentuk kartu atau kertas [14]

Berdasarkan dari pendapat di ataa dapat disimpulkan bahwa metode *scramble* merupakan metode yang berbentuk pernainan acak kata, kalimat, atau paragraf yang dikerjakan secara kelompok. Dalan metode ini perlu adanya kerja sama antar anggota untuk saling membantu teman kelompok dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.

---

[12] Aris Shoimin, *68 Modei Penbelajaran Inovatif dalam Kurlikulum 2013,* (Yogyakarta: AR-Ruuzz Meldia, 2014), h. 166

[13] Kokom Komalasnari, *Pembelajaran Kontektual Konsep dan Apllikasi,* (Bamdung: PT Rafika Aditana, 2014), hlmn. 84.

[14] Sifa Siti Mukrim, *53 Metode Belaar dan Penbelajarn,* (Bamdung: Umiversitas Pendidikan Indonesia, 2014), hlmn. 166.

1. Langkah Langkah Menerapkan Model *Scramble Game*

Untuk dapat menjalankan atau melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* agar lebih sistematis, maka diperlukannya langkah-langkah pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Miftahul Huda adalah sebagai berikut:

a. Guru meyajikan materi sesuai topik, setelah selesai menjelaskan materi,
b. Guru membagi siswa untuk menjadi berberapa kelomopok,
c. Guru membagi lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunanya,
d. Guru memberi durasi tertentu untul mengerjakan soal,
e. Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.
f. Jika waktu yang ditentukan telah berakhir, siswa wajib mengunpulkan lenbar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik siswa yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu dengan jujur.
g. Guru melakukan penilaian, baik saat pembelajaran di kelas maupun di rumah penilaian dilakukan berrdasarkan seberapa banyak soal yang di kerjakan dengan benar
h. Guru memberi penghargaan kepada siswa-siswanya yang berhasil, dan memberi semangaat kepadaa siswa yaang belum cukup berhasil menjawab dengan benar[15]

[15] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pnmbelajaran.*, h. 304-305

Berdasarkan langkah-langkah model *scramble* di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model *scramble* menuntut siswa untuk aktif bekerja sama serta bertanggung jawa terhadap kelompoknya untuk menyelesaikan kartu soal guna memperoleh poin dan diharapkan dapat meningkatkan rasa solidaritas siswa.

2. Kelebihan dan kekurangan Model *Scramble Game*

Kelebihan :

Metode *scramble* mempunyai beberapa kelebihan antara lain:

a. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuattu yanng dikerjakan dallam kelompoknya. Maka dari itu, pada teknik ini setiap siswa tidak ada yang diam karena per individu diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.
b. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain.
c. Selainn membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu metode *scramble* juga dapat memumpuk rasah solidaritas dalam kelompok.
d. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya sulit untuk dilupakan karena asyik.
e. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.[16]

[16] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.*, h. 164

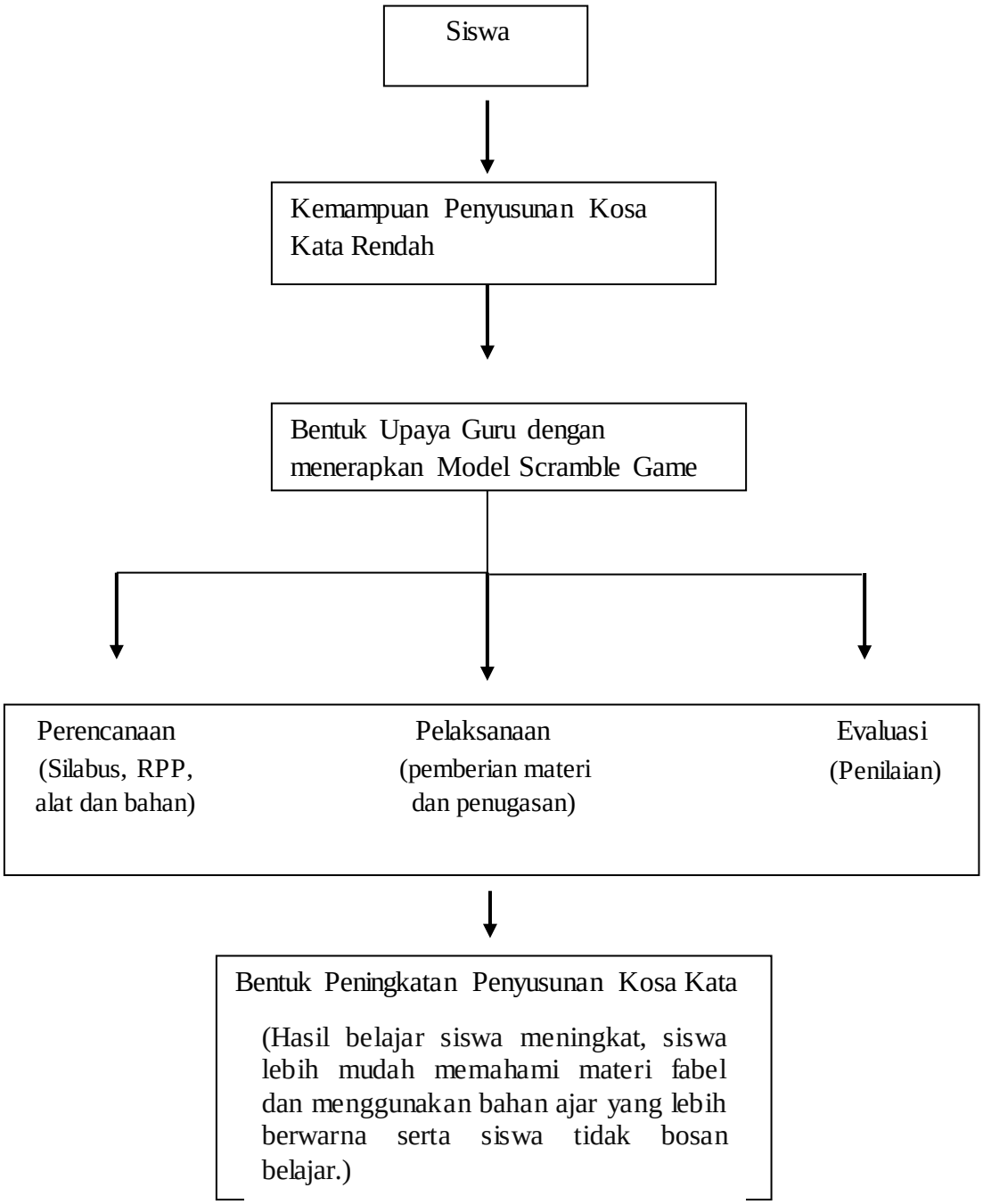
Kekurangan :

a. Sulit dalam hal perencanaanya karena belum terbiasa degan kebiasaan siswa saat belajar.
b. Memerlukan waktu yang cukup panjang dalam pengimplementasiannya, maka dari itu guru susah menyesuaikan waktu yang sudah ditetapkan.
c. Model pembelajaran ini sering menimbulkan kegaduhan yang bisa mengganggu kelas lain.
d. Siswa bisa saja mencontek jawaban temannya.
e. Siswa tidak dilatih untuk berfikir kreatif.[17]

Dengan demikian dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *scramble* ini terdapat beberapa kelebihan dan juga kekurangan agar lebih mempermudah dalam memahami situasi ketika proses pembelajaran berlangsung.

[17] Ibid

E. Kerangka Berpikir



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian

Peneliitian inį termasuk dalam penelitian kualitatif, karena data yang dihasilkan berupa kata-kata, dan perilaku yang dapat diamati, bukan berupa angka. Sebagaimana menurut Bogdan dan Taylor mengatakan penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa deskripsi peningkatan kemampuan kosakata bahasa Indonesia. [18] Data yang dihasilkan berasal dari wawancara, catatan lapangan, foto, dan dokumen yang lain.

Jenis penelitjan yang djgunakan adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha mengambarkan dan mengintepretasi pembelajaran *scramble game* kosakata sesuai dengan apa adanya.[19] Sedangkan menurut Moleong penelitian deskriptif yakni penelitian yang berisi kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran penyajian laporan[20] Penelitian ditujukan untuk mengamati penerapan metode *scramble game* pada pembelajaran menemukan

[18] Lexy I. Mole0ng, *Metodologį Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlmn. 4.
[19] *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlmn. 157
[20] Lexy J. Moleong, op.cit., hIm. 6.

kosakata.

B. Kehadiran Peneliti

Pada penelitian kualitatif, peran peneliti sekaligus merupakan perencnaan, pelaksanaan pengumpulan data, analisis, penafsir data, dan pada akhirnya peneliti akan melaporkan hasil penelitian. Jadi, kehadiran sangat diperlukan dalam penelitian kualitatif ini, bahkan penelit sering disebut sebagai instrumen atau alat pengumpulan penelitian karena ia menjadi segalanya dalam proses penelitian.[21]

Pada saat pengumpulan data, peneliti berperan sebagai peneliti aktif dàn pasif pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran Scramble Game di Sekolah. Sebelum pelaksanaan penelitin lapangan ini, peneliti telah terlebih dahulu melaksanakan observasi di SDN Bareng 3 Kota Malang . Hal ini dilakukan agar saat peneliti terjun ke lapangan penelitian, peneliti telah mengetahui keadaan lapangan serta hal apa saja yang dibutuhkan saat melaksanakan penelitian.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana kegiatan penelitian dilaksanakan. Penentuan lokasi penelitian dikaitkan dengan data yang hendak dicari oleh penelti sesuai dengan fokus penelitian yang telah diambil.

SDN Bareng 3 berlokasi di Jl.Kawi Selatan No.20, Kecamatan

[21] Lexy J. Moleong, m*op.cit*., hIm. 163-168

Klojen, Kota Malang, Jawa Timur 65116. Sekolah inį merupakan salah satu Sekolah Dasar di Kota Malang terakreditasi "A" yang berpredikat "Sangat Baik" sehinggga menjadi tempat yang sangat layak untuk dijadikan tempat penelitan. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut adalah ingin mengetahui kemampuan siswa di bidang akademik, karena yang menjadi favorit di sekolah ini adalah ekstrakulikulernya yang terakreditasi sangat baik.

D. Data Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitiannya adalah siswa dan guru kelas. Siswa yang diteliti terdiri dari 14 orang yang terdiri atas 7 siswa dàn 7 siswi. Sekolah ini berada di Jl. Kawi Selatan No 20

2. Jenis Data dan Sumber Data

Data adalah keterangan tentang suatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui. Bisa juga diartikan dengan fakta yang digambarkan lewat angka, simbol, kode.[22] Sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu

a. Sumber data primer

[22] M. Iqbal Hasan, *Metodo ogi Penelitian dan Aplikasinya* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002), hlm. 82.

Data primer adalah data yang diperoleh langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian.[23] dalam penelitian ini data primer diperoleh dari hasil wawancara dan juga observasi yang di lakukan oleh peneliti saat hari rabu 4 September 2021 dengan bapak Kepala Sekolah di ruang Kepala Sekolah mengenai perizinan penelitian, pelaksanaan sekolah tatap muka, dan penerapan model *scramble game*. Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara dan observasi dengan wali kelas 2 di kelas mengenai pelaksanaan sekolah tatap muka dan kegiatan penerapan model scramble game.

b. Sumber data sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan oleh seseorang yang melakukan penelitian dari sumber yang telah ada.[24] Data yang diperoleh peneliti yakni RPP, silabus dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model *scramble game*

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada kondisi alamiah, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta, wawancara mendalam dan dokumentasi. Sedangkan bila dilihat dari cara atau teknik pengumpulan, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan

[23] M . Iqbal Hasan, *loc. cit*.

dengan observasi, interview, dan dokumentasi.[25] Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a) Wawancara

Wawancara adalah suatu proses tanya jawab lisan, dimana 2 orang atau lebih berhadapan secara langsung, yang satu dapat melihat muka yang lain dan mendengar sendiri dari suaranya. Dalam wawancara dapat diketahui pada ekspresi muka, gerak-gerik tubuh yang dapat dicek dengan pertanyaan verbal. Dari wawancara dapat diketahui tingkat penguasaan materi.[26]

Wawancara ysng dilakukan peneliti dengan Kepala Sekolah di Ruang Kepala Sekolah pada tanggal 4 september 2021 adalah mengenai perizinan penelitian, pelaksanaan pembeljaran tatap muka dan kegiatan penerapan model *scramble game*. Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas pada tanggal 4 – 5 september 2021 mengenai pelaksanaan pembelajaran tatap muka dan kegiatan penerapan model *scramble game* yang meliputi proses penerapan dan hasil dari penerapan model tersebut.

b) Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan suata objek dengan sistematika fenomena yang diselidiki. Observasi dapat dilakukan sesaaat ataupun berulang. Dalam observasi melibatkan 2 komponen yaitu pelaku observasi, dan objek yang diobservasi. Dalam kegiatan

[25] *Sugiyono, Metode Penelitan PendekatanKuantitatif, Kualtatif dan RnD (Bandung:Alfabeta,2009), hal 309*

[26] *Ibid hlm 88*

penelitian dengan teknik observasi, terdapat 2 faktor yaan harus diperhatikan: *pertama,* pengamatan observer adalah benar, hal ini dapat dilakukan apabila observer menguasai bidang ilmunya. *Kedua,* ingatan observer dapat dipertanggungjawabkan, hal ini dapat ditingkatkan melalui media bantu peralatan elektronik[27]. Pada saat observasi, peneliti mengamati siswa dan guru saat melakukan pembelajaran di kelas. Observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 september 2021, siswa terlihat pasif saat pembelajaran berlangsung dan peneliti melihat hasil belajar siswa sebelum diterapkan model *scramble game*. Pada tanggal 5 september 2021, peneliti melakukan observasi mengenai proses penerapan model *scramble game* dan hasil penerapan model *scramble game*.

c) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpul data yang ditujukan kepada subjek penelitian.[28] Bentuk dokumen dapat berupa catatan pribadi, surat pribadi, dan lain lain. Pada penelitian ini, dokumentasi diperoleh melalui pihak sekolah yang berupa arsip Kemudian foto selama penelitian berlangsung dan catatan yang dilakukan langsung oleh peneliti, yang nantinya akan diolah menjadi analisis data. Dalam hal ini, peneliti menggunakan dokume ntasi untuk melengkapi data yang kurang maksimal dari metode observasi dan wawancara. Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto saat pembelajaran

[27] Sukandarrumidi, *op.cit.*,hlm. 69
[28] *Ibid hlm 100*

berlangsung dan video dari wali murid yang dikirim kepada guru mengenai penugasan yang diberikan di rumah untuk siswa yang mendapat tugas daring.

F. Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritetakan kepada orang lain[29] Sedangkan menurut Spradley yang dikutip oleh Sugiono mengemukakan bahwa analisis dalam penelitian jenis apapun, adalah merupakan cara berfikir. Hal itu berkaitrtan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, dan hubungannya dengan keseluruhan. Analisis adalah untuk mencari pola.

Berdasarkan definisi di atas, dapat dikemukakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan studidokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit,memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari. [30]Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama di lapangan dan setelah proses pengumpulan data. Menurt Miles and Huberman, proses anaglisis data dalam penelitian ini mengandung tiga komponen utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Penjelasan akan dipaparkan sebagai

[29]Lexy I. Moleng, *op.cit*., hlmn. 248.
[30] Sugiŏno, *op.cit*, hlm. 244

berikut:[31]

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dengan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari data yang diperlukan. Maka dalam penelitian ini, temuaa data yang sudah diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dipilah-pilah sesuai tingkat kebutuhan dan dikategorikan berdasakan sistematika penulisannya agar mendapatkan gambaran yang sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Penyajian Data (Data Display)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisya. Namun, dalam penyajian data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat narvatif.

3. Verifikasi/Kesimpulan *(Verification)*

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang

[31] *Ibid,* hlmn. 247-252

mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Apabila kesimpulan yang dikemukan pada tahap awal, didukung oleh bukti bukti yang valid saat peneliti kembali ke lapanggan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian, kesimpulann dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan. Kesimpulan daIam penelitian kualitatif merupakan temuan yang dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yaŋg sebelumnya masih samar, namun setelah diteliti menjadi jelas. Penyajian data yang telah didukung oleh data-data yang meyakinkan, akan dapat dijadikan kesimpulan yang kredibel.

G. Uji Keabsahan Data

Pada penelitian kualitatif, peneliti harus memastikan terlebih dahulu data yang ditemukan serta interpretasinya telah akurat atau belum. Menurut Guba, pengecekan keabsahan data ini dapat dilakukan melalui beberapa kriteria, yaitu *Credibilitiy, Transferabillity, Depnendability, dsn Confirmabilitty.*[32]

[32] Rully IndrawandanPoppy Yaniawati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitfatif, dan Campuran untuk Manajemein, Pembanghgunan, dan Pendidikan* (Bandung: PT Refikia Aditama, 2014), hlmn. 153-154.

1. *Credibility* (Kredibilitas)

. Dalam pengecekan kredibilitaas, peneliti harus berpartisikasi aktif dalam aktivitas yang diamati, dan senantiasa berada di tempat penelitian sepanjang waktu guna menghindari persepsi yang tidak tepat. Peneliti melakukan observasi yang teliti untuk mengamati perilaku guru dan siswa. Tetapi karena adanya pandemic covid 19 peneliti mengamati secara daring dengan cara mengikuti pembelajaran *online* via *zoom* yang dilakukan guru dan siswa.

2 Transferability (Keteralihan)

HaI ini dilakukan untuk membuktikan jika setiap data sesuai konteks. Dalam pengecekan keteralihan ini, peneliti menbuat deskriipsi data secara detail dan menggambarkan kondisi sesuai yang dihadapi.

3. *Dependability* (Ketergantungan)

Pada pengecekan ketergantungan ini, peneliti memeriksa data dengan beberapa metode yang digunakan sehingga tidak terjadi perbedaan antara data yang satu dengan yang lain.

4. *Confirmability* (Kepastian),

Berguna untuk menunjukkan netralitas dan objektivitas data. Pada pengecekan kepastian ini, peneliti dapat menggunakan jurnal guna melakukan refleksi terhadap data yang diikumpulkan.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian kualitatif tidak terlepas dari tahap-tahap penelitian. Tahap-tahap ini akan dirinci sebagai berikut.[33]

1. Tahap Pra-lapangan

   Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah:

   - Menyusun rancangan penelitian dan memilih tempat untuk diobservasi. Sebelum memasuki lapangan, peneliti menyusun rancangan penelitiannya terlebih dahulu. Selanjutnya, peneliti memilih sekolah yang cocok dengan rancagan penelitianyya.
   - Mengurus perizinan.

     Peneliti mengurus surat perizinan dari pihak fakultas yang akan ditujukan kepada sekolah yang telah dipilih untuk diteliti yaitu SDN Bareng 3 Kota Malang.
   - Menjajaki dan menilai keadaan lapangan.

     Peneliti mulai menjajaki lapangan dan memanfaatkan situasi tersebut untuk membuat penilaian terhadap keadaan lapangan yaitu keadaan SDN Bareng 3 Kota Malang.
   - Memilih dan memanfaatkan informasi.

     Peneliti memanfaatkan informasi yang dibutuhkan dari pihak sekolah mengenai keadaan keIas saat pembelajaran di SDN Bareng 3 Kota Malang. Pada bagian ini peneliti dapat menggali informasi melalui wawancara dan juga observasi

[33] Lexy J. Moleong, *op.cit*, hlm. 127-136

- Menyiapkan perlengkapan penelitian.

  Menyiapkan perlengkapan perlu dilakukan peneliti agar bisa menunjukkan kesiapan unutuk teriun ke lapangan. Perlengkapan penelitian meliputi buku catatan *handphone*, , *bolpoint*, kertas, dan lain lain.

- Memperhatikan etika penelitian.

  Tiap daerah mempunyai etika dan norma yang berbeda beda. seperti peribahasa"dimana bumi dipijak disitu langit dijunjung" Dalam melakukan penelitian, peneliti sebagai instrumen berhubungan langsung dengan orang lain sehinga peneliti harus dapat memahami dan menghormati etuka dan norms di lingkungan yang diteliti.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

   Pada tahap ini yang dilakuhkan peneliti adalah:[34]

   i. Memahami latar penelitian dan persiapan diri.

      Peneliti perlu memahami latar penelitian agar dapat mempersiapkan diri dan yang akan dighunakan dalam penelitian. Peneliti hendaknya menetapkan diri sebagai peneliti yang dikengal atau tidak dikenal. Pada saat memasuki *room zoom*, peneliti menetapkan diri sebagai peneliti yang tidak dikenali oleh siswa agar siswa dapat fokus terhadap penjelasan guru.

[34] *Ibid*, hlm. 137-148.

ii. Memasuki lapangan.

Selama berada di lapangan, peneliti hendaknya akrab dengan subjek supaya peneliti mendapastkan data yang objektif. Selain itu, peneliti juga harus ikut berperan dalam kegiatan di lapangan.

iii. Berperan serta sambil mengumpulkan data.

Selamsa penelitiam, peneliti berperan serta dalan kegiatam di lapangan sekaligus melakukan kegiatan pengumpulan data, sehingga peneliti harus mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan dalm penelitian serta harus cekatan.

3. Tahap Analisis Data

Tahap ini dilakukan peneliti sesuaai dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya.Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistemtais data yang diperoleh dari hasil *interview*, observasi, dan dokumentasi sehinggga muda dipahami oleh orang lain.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Profil SDN Bareng 3

Nama sekolah : SDN Bareng 3

NPSN : 20539439

Status Akreditasi : Terakreditasi "A"

Alamat : Jl. Kawi selatan no 20

Kecamatan : Klojen

Kota : Malang

Kode pos : 65116

Telepon : (0341) 570376

Status sekolah : Negeri

b. Visi dan Misi SDN Bareng 3

Sekolah Dasar Negeri Bareng 3 memiliki visi,yaitu: "Cerdas,Unggul,Terampil dan Berbudaya Lingkungan"

Sedangkan misi yang dimiliki oleh Sekolah Dasar Bareng 3, antara lain :

1. Menciptakan suasana kebersamaan, meningkatkan keimanan terhadap Tuhan YME, serta berakhlak mulai (cerdas/ olah hati)

2. Meningkatkan kesadaran dan wawasan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara serta meningkatkan kinerja guru/seluruh staff sekolah (cerdas sosial/ olah rasa)
3. Menanamkan kebiasaan berfikir serta berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri (cerdas intelektual/pola pikir)
4. Meningkatkan kemampuan mengekspresikan, mengapresiasikan keindahan dan harmoni (cerdas emosional)
5. Meningkatkan potensi fisik dengan menanamkan sportifitas, serta kehidupan bersih dan sehat (cerdas kinestetis)
6. Menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM)
7. Meningkatkan kemampuan profesionalisme kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan serta meningkatkan prestasi siswa di semua aspek.
8. Menghasilkan lulusan yang berkualitas dan berwawasan kebangsaan
9. Meningkatkan fungsi lingkungan sekolah sebagai sarana edukasi bagi warga sekolah.
10. Melaksanakan program kebersihan sekolah dan membudayakan warga sekolah untuk peduli pada lingkungan hidup
11. Mencegah terjadinya pencemaran lingkungan serta memperbaiki ekosistem lingkungan sekolah (reduce,reuse,recycle,replenish,restore)

c. Data ketenagakerjaan dan Siswa SDN Bareng 3

Tabel 4.1 data ketenagakerjaan

No	Nama / NIP	Status	Jabatan di Sekolah	Mengajar di kelas
1	Rachmat Suliadi, S.Pd.,M.Pd	PNS	Kepala Sekolah	-
2	Siti Fatimah, S.Pd	PNS	Guru	Guru Kelas V
3	Dra. Rulawati	PNS	Guru	Guru PAI kelas V,VI
4	Rosa Mekar Andriana, S.Pd	PNS	Guru	Guru Kelas V B
5	Dwi Iswahyuni, A.Ma	PNS	Guru	Guru kelas VI B
6	Yustika Dwi Ismayati, S.Pd	PNS	Guru	Guru Kelas I A
7	Syarifah Evy Nurhayati, M.Pd	PNS	Guru	Guru Kelas VI A
8	Eni Supraptiwi	PNS	Guru	Guru Kelas I B
9	Ana Nirawati, S.Pd	PNS	Guru	Guru Kelas VI C
10	Dina Yuli Agustin, S.PD	PNS	Guru	Guru kelas V C
11	Rangga Ardia Putra S.Pd	PNS	Guru	Guru PJOK kelas III,VI
12	Ahmad Wahyudi, S.Pd	PNS	Guru	Guru Kelas III C
13	Mei Ursasi, S.Pd	PNS	Guru	Guru Kelas I C
14	Tumiar Klara H, S.Ag	PNS	Guru	Guru PAK kelas III,IV,VI
15	Rokhmawati, S.Pd	PNS	Guru	Guru Kelas IV A
16	Megawati, S.Pd	PNS	Guru	Guru Kelas II C
17	Amdi Alfianto, S.Pd	PNS	Guru	Guru PJOK kelas II,V
18	Indah Tin Umami, S.Pd	PNS	Guru	Guru PAI kelas III,IV Guru BTQ Kelas II
19	Anton Sujarwo, S.Pd	PNS	Guru	Guru Kelas III B
20	Safoedin, S.Pd	PNS	Guru	Guru Kelas III A
21	Marga Wahyu	CPNS	Guru	Guru Kelas IV

	Utami, S.Pd			C
22	Gesti Sulistyaningrum, S.Pd	PNS	Guru	Guru Kelas IV B
23	Lina Dwi Lestari, S.Pd	-	Guru	Guru Kelas II B
24	M. Nashruddin Al Munir, S.Pd.I	-	Guru	Guru PAI kelas I,II Guru BTQ Kelas I
25	Naim, M.Pd	-	Guru	Guru TIK kelas III,IV,V,VI Guru Bahasa Inggris kelas I,III,IV
26	Sri Rustiani, S.Th	-	Guru	Guru PAKt Kelas I-VI
27	Siti Durotul Khasanah	-	Guru	Guru Kelas II A Guru Bahasa Inggris Kelas VI
28	Muhammad Nur Ardiansyah, S.Pd	-	Guru	Guru PJOK kelas I, IV Guru Bahasa Inggris Kelas V

d. Data Siswa

Tabel 4.2 Data siswa

Kelas	Jumlah Siswa
I	84
II	81
III	84
IV	81
V	83
VI	94
Jumlah	504

e. Kegiatan Pembelajaran SDN Bareng 3

Kegiatan pembelajaran di SDN Bareng 3 selama pandemic covid yakni luring sehingga terbatas karena hanya bertemu dengan 50% siswa. Pembelajaran dilakukan pada hari senin hingga jumat. Waktu pembelajarannya dibagi menjadi 2 sesi, sesi pertama pukul 07.00 – 09.00 untuk kelas 1.3,dan 5 absen ganjil dan pukul 09.00 – 11.00 untuk kelas 2,4, dan 6 untuk absen genap. Tidak ada jam istirahat dikarenakan masih adanya pandemic covid 19 yang belum berakhir.

Berkaitan dengan kegiatan SDN Bareng 3 Malang, berikut ini yang disampaikan oleh informan yang pertama yaitu Bapak Rachmat Suliadi selaku Kepala Sekolah SDN Bareng 3 Malang. Beliau menyampaikan bahwa,

> "Kegiatan belajar mengajar siswa kelas 2 di SDN Bareng 3 Malang sangat terbatas karena dilakukan pada hari senin hingga jumat. Untuk waktu pembelajarannya dibagi menjadi 2 sesi, sesi pertama pukul 07.00 – 09.00 untuk kelas 1.3,dan 5 absen ganjil dan pukul 09.00 – 11.00 untuk kelas 2,4, dan 6 untuk absen genap. Tidak ada jam istirahat dikarenakan masih adanya pandemic covid 19 yang belum berakhir. Untuk kegiatan esktrakulikuler belum berjalan seperti biasa. Memang sekolah online memberikan banyak pengaruh terhadap semua siswa baik di jenjang SD,SMP dan SMA. Karena kita sebagai guru jadi susah mendampingi dan membimbing belajar. Di rumah juga anak anak belum tentu mendapat bimbingan penuh dari orang tuanya, kan ada juga yang orang tuanya kerja. Maka dari itu guru berupaya agar siswa tidak bosan tetapi tetap

> memahami materi yang disampaikan guru dengan cara menerapkan beberapa model pembelajaran." 35

Berdasarkan pada informasi yang disampaikan oleh informan pertama diatas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa ada dampak yang terjadi akibat adanya pembelajaran daring antara lain yaitu, (1) interaksi antar guru dan siswa terbatas, (2) tidak semua siswa mendapat bimbingan penuh dari orang tuanya karena harus bekerja (3) menerapkan beberapa model pembelajaran.

Kemudian, informasi mengenai kegiatan pembelajaran di SDN Bareng 3 Malang dikuatkan dan diperlengkap oleh pernyataan dari informan yang kedua, yaitu Ibu Lina Dwi Lestari selaku wali kelas 2 SDN Bareng 3 Malang. Beliau menyatakan bahwa :

> "Siswa mengalami penurunan kemampuan pemahaman pembelajaran hampir di semua mata pelajaran karena terbatasnya komunikasi serta bimbingan dari guru maupun orang tua. Bahkan ada beberapa siswa yang tugasnya dikerjakan oleh orang tua atau kakaknya. Maka dari itu Yang menjadi focus saya adalah bagaiamana cara siswa menambah kemampuan kosakatanya agar semakin luas wawasan yang dimilikinya. Kemudian saya menerapkan model *scramble game." **36***

Sama dengan informasi dari informan pertama yang informan kedua menyampaikan yaitu (1) penurunan kemampuan pembelajaran sebab interaksi antar guru dan siswa terbatas, (2) guru menerapkan model *scramble game* untuk menambah wawasan

---

[35] Wawancara dengan Rachmat Suliadi, kepala Sekolah SDN Bareng 3 Malang, kegiatan pembelajaran dan penerapan model scramble game. Tanggal 19 april 2021

[36]

kosakata siswa ((4) guru membandingkan nilai sebelum diterapkan model dan setelah diterapkan model *scramble game*.

2. Proses Penerapan Model *Scramble Game* Siswa Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang

Proses pengajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan sebelum dan selama guru melakukan pembelajaran pada siswannya. Lazimnya, sebelum melakukan pembelajaran di kelas, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah perangkat pembelajaran yang dibutuhkan dalam penyampaian materi. Kemudian, setelah guru melakukan perencanaan atau persipan yang matang, maka tahap selanjutnya adalah bagaimana guru tersebut menyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Dan tahap akhir dari sebuah proses pembelajaran adalah melakukan penilaian yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah memahami materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hal inilah yang juga telah dilakukan oleh guru SDN Bareng 3 dalam penerapan model *scramble game pada* materi bahasa Indonesia tentang fabel di kelas 2.

Berkaitan dengan proses penerapan model model *scramble game pada* materi bahasa Indonesia tentang fabel di kelas 2 yang telah dilakukan oleh guru, maka berikut adalah penyampaian dari informan yang pertama, yakni yaitu Bapak Rachmat Suliadi, S.Pd.,M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Bareng 3 Kota Malang.

> "Proses penerapan modelnya mempunyai beberapa tahapan sesuai dengan aturan yang berlaku, yaitu awalnya melakukan perencanaan pembelajaran yang meliputi silabus, RPP , penerapan model yang akan di susun guru kelas dengan sekreatif mungkin. Saat penerapan guru menjelaskan tentang suatu hal yang akan dibahas dan dipelajari. Jika sudah terlaksana, guru melakukan penilaian sesuai dengan instrument yang telah ditentukan, serta menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk pembelajaran. Dari situ bisa dilihat mengenai penerapan modelnya ada perekembangan atau tidak terhadap siswa."[37]

Berdasarkan pada informasi yang disaampaikan oleh informan *pertama* diatas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa ada 3 tahap untuk proses penerapan model *scramble game* yaitu 1) perencanaan 2) penerapan 3) penilaian.

Kemudian, informasi mengenai proses penerapan model *scramble game* di atas, dikuatkan dan diperlengkap oleh pernyataan dari informan yang kedua, yaitu Ibu Lina Dwi Lestari S.Pd selaku wali kelas 2. Beliau menyamoaikan bahwa :

> "Ada beberapa tahap dalam proses penerapan model scramble game pada pembelajaran materi fabel kelas 2. Tahap pertama yang saya lakukan adalah melakukan perancanaa. Dalam perencanaan ini, saya meyusun RPP, silabus, dan media serta alat yang saya butuhkan selama proses pembelajaran tersebut berlangsung. Media yang saya gunakan adalah kosa kata yang disusun di kertas. Sedangkan alatnya adalah gunting, dan lem.
>
> Tahap kedua setelah perencanaan, adalah pelaksanaan. Dalam pelaksanaan pembelajaran materi fabel kelas 2 dengan menggunakan model scramble game, langkah pertama adalah menjelaskan mengenai materi fabel. Setelah siswa memahami materi fabel yang saya jelaskan langkah selanjutnya siswa

[37] Wawancara dengan Rachmat Suliadi, kepala Sekolah SDN Bareng 3 Malang, proses penerapan model scramble game. Tanggal 19 april 2021

> mendengarkan fabel yang saya bacakan, setelah itu siswa saya minta untuk mengurutkan kata acak yang sudah saya bagikan tiap individu untuk di urutkan dengan waktu yang saya tentukan.
>
> Tahap ketiga setelah siswa selesai mengerjakan, maka guru melakukan penilaian. Adapun penilaian yang dilakukan oleh guru sesusi dengan instrument yang telah ditentukan."[38]

Berdasarkan pada informasi yang disaampaikan oleh informan *kedua* diatas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa ada 3 tahap untuk proses penerapan model *scramble game* yaitu (1) perencanaan (menyusun silabus, RPP, dan menyiapkan media yang diperlukan) (2) pelaksanaan model *scramble game* (menjelaskan mengenai materi fabel, membacakan cerita fabel pada siswa, memberikan penugasan) (4) penilaian (melakukan penilai hasil kerja siswa).

Di bawah ini, peneliti sajikan kesimpulan tentang jenis proses penerapan model *scramble game* di SDN Bareng 3 Kota Malang yang didapatkan dari informan diatas:

Tabel 4.3
Proses penerapan model *scramble game* di SDN Bareng 3 Kota Malang

No	Tahapan	Kegiatan guru
1	Perencanaan	Menyusun silabus, RPP dan menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.
2	Pelaksanaan	Menjelaskan materi fabel, membacakan cerita dan memberikan penugasan kepada siswa.
3	Penilaian	Menilai hasil kerja siswa sesuai dengan instrument yang telah ditentukan.

[38] Wawancara dengan Lina Dwi Lestari, Wali Kelas 2 SDN Bareng 3 Malang, proses penerapan model scramble game. Tanggal 19 april 2021

Langkah selanjutnya yang diambil peneliti untuk memperkuat data yang diperoleh dari wawancara beberapa informan, adalah melakukan observasi langsung di lapangan. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mencari kebenaran tentang proses penerapan model *scramble game* pada materi fabel mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Bareng 3 Kota Malang. *Pertama* berkaitan dengan perencanaan pada hari Senin tanggal 19 April 2021, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses perencanaan pembelajaran tersebut. Hasil yang diperoleh peneliti adalah :

> "Pada pukul 07.00 WIB, Peneliti berkunjung ke ruang kelas yang terletak di seberang gerbang masuk sekolah. Peneliti diberikan beberapa kertas yang berisi silabus, dalam silabus tersebut peneliti melihat isi yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar, sedangkan di dalam RPP berisi identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indicator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar dan sumber belajar. Selain itu peneliti juga melihat bahwa di meja guru terdapat alat dan bahan berupa gunting, kertas dan lem yang disiapkan untuk pembelajaran menggunakan model *scramble game*."[39]

Berdasarkan pada hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti tentang berlangsungnya kegiatan pembelajaran model *scramble game* yaitu benar adanya bahwa terdapat silabus, RPP, serta alat dan bahan yang telah disiapkan oleh guru dalam tahap perencanaan.

[39] Observasi, proses penerapan model *scramble game, tanggal 19 April 2021*

*Kedua,*di hari yang sama yaitu senin tanggal 19 April 2021 pukul 08.00 WIB peneliti juga melakukan pengamatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas. Hasil yang diperoleh peneliti mengenai pelaksanaan pembelajaran adalah

> "Pada pukul 08.00 WIB, peneliti melihat bahwa guru menjelaskan mengenai pengertian , ciri ciri dan unsur fabel. Selanjutnya, guru membacakan cerita yang berjudul 'lalat dan semut' kemudian guru menjelaskan petunjuk pengerjaan tugas. Setelah itu guru membagikan lembar kertas yang berisi kata acak. Selain itu, Peneliti juga melihat beberapa video siswa yang luring sedang mengurutkan kata acak."[40]

Dari hasil pengamatan diatas, membuktikan bahwa guru SDN Bareng 3 Kota Malang melakukan pelaksanaan model *scramble game* dengan langkah langkah pembelajaran yaitu guru menjelaskan materi fabel, membacakan cerita berjudul "lalat dan semut" dan memberikan penugasan kepada siswa.

Ketiga, di hari yang sama yaitu senin tanggal 19 April 2021 pukul 09.00 WIB peneliti juga melakukan pengamatan mengenai penilaian hasil kerja siswa. Hasil yang diperoleh peneliti mengenai penilaian adalah

> "Pada pukul 09.00 WIB peneliti ditunjukkan guru mengenai instrument penilaian yang telah ditentukan berisi aspek pengetahuan dan keterampilan. Peneliti juga melihat guru menilai hasil kerja siswa dan membandingkan nilai siswa saat sebelum dan sesudah diterapkan model *scramble game."*[41]

---

[40] Observasi, proses penerapan model *scramble game, tanggal 19 April 2021*
[41] Observasi, proses penerapan model *scramble game, tanggal 19 April 2021*

Dari hasil pengamatan diatas, membuktikan bahwa guru SDN Bareng 3 Kota Malang melakukan penilaian hasil kerja siswa dengan memasukkan nilai sesuai dengan instrument yang telah ditentukan.

Berdasarkan pada data hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti tentang proses penerapan model *scramble game,*maka sudah cukup untuk membuktikan bahwa kegiatan penerapan model *scramble game*. Kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti dari data yang di dapatkan baik wawancara, observasi, maupun dokumentasi foto. Maka proses penerapan model *scramble game* yaitu :

1. Perencanaan : menyiapkan silabus ,RPP serta alat dan bahan.
2. Pelaksanaan : menjelaskan materi fabel, membacakan cerita dan memberikan penugasan kepada siswa.
3. Penilaian : menilai hasil kerja siswa sesuai dengan instrument yang telah ditentukan.

3. Bentuk Peningkatan Hasil Belajar Penerapan Model *Sramble Game* Siswa Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang.

Setelah pembahasan fokus penelitian yang pertama mengenahi proses penerapan Model *Sramble Game*, dalam poin ini peneliti membahas focus penelitian yang kedua yakni hasil belajar penerapan model *scramble game* di SDN Bareng 3. Jika berbicara tentang hasil, berarti merupakan peningkatan hasil belajar ketika diterapkannya model *scramble game* .

Pembahasan *pertama*, diawali dengan hasil belajar penerapan model *scramble game* di SDN Bareng 3 Kota Malang. Dalam pembahasan ini berarti siswa mengalami peningkatan kemampuan kosakata setelah di terapkannya model *scramble game*. Mengenai hal ini, disampaikan oleh Bapak Rachmat Suliadi selaku kepala sekolah. Beliau menyatakan bahwa :

> "Hasil penerapan model *scramble game* memberikan dampak positif terhadap siswa karena siswa menjadi lebih mudah memahami materi fabel, menambah kemampuan kosakata dan meningkatknya nilai pelajaran khususnya pada Bahasa Indonesia. Sebenarnya siswa bisa saja memahami materi fabel seperti biasa tetapi siswa juga perlu diterapkan model pembelajaran agar tidak bosan. Karena memang kalau dalam pembelajaran hanya menerapkan metode ceramah pasti siswa sangat bosan, banyak ngelamun dan juga susah memahami materi."[42]

Kesimpulan yang didapatkan oleh peneliti dari informan pertama ini, bahwa hasil penerapan model *scramble game* terhadap siswa diantaranya adalah : (1) lebih mudah memahami materi. (2) adanya peningkatan pada nilai siswa

Selanjutnya, masih mengenai hasil penerapan model *scramble game*. Dari penyampaian informan pertama, dikuatkan kembali oleh informan kedua yakni Ibu Lina Dwi Lestari selaku wali Kelas 2. Berikut ini adalah informasi yang diberikan oleh beliau, menyatakan bahwa :

---

[42] [42] Wawancara dengan Rachmat Suliadi, kepala Sekolah SDN Bareng 3 Malang, proses penerapan model scramble game. Tanggal 19 april 2021

> "Sebelum diterapkan model *scramble game* siswa terlihat bosan dengan metode ceramah sehingga hanya beberapa siswa yang memahami materi fabel. Dari rekapitulasi penilaian siswa, sebelum diterapkan model scramble game diperoleh hasil nilai terendah 60, nilai tertinggi 100 dan nilai rata rata 81. Setelah guru menerapkan model scramble game, siswa lebih mudah memahami materi fabel, nilai terendah siswa menjadi 62,5, nilai tertinggi 100 dan nilai rata rata 93. Prosentase kelulusan sebelum diterapkan model scramble game 72% yakni terdapat 4 siswa yang tidak lulus KKM, namun setelah diterapkan model scramble game, kelulusan siswa meningkat menjadi 92% yang artinya hanya 1 siswa yang tidak lulus KKM. Dari sini, saya dapat menyimpulkan bahwa model *scramble game* yang saya terapkan dalam materi fabel pada kelas 2 ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa."[43]

Sama dengan penyampaian oleh informan sebelumnya, informan kedua ini juga menyampaikan bahwa penerapan model *scramble game* memberikan peningkatan kepada siswa antara lain yaitu : (1) siswa lebih mudah memahami materi (2) nilai siswa mencapai kkm (3) siswa merasa bosan jika hanya diterapkan metode ceramah.

Langkah selanjutnya yang diambil peneliti untuk memperkuat data yang diperoleh dari wawancara beberapa informan, adalah melakukan observasi langsung di lapangan. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mencari kebenaran tentang hasil penerapan model *scramble game*. Pertama berkaitan dengan peningkatan nilai siswa. Pada hari selasa 20 april 2021, peneliti mendapatkan hasil mendapatkan hasil pengamatan sebagai berikut :

> "Pada pukul 11.00 WIB peneliti menuju ke ruang kelas untuk bertemu wali kelas dan diberikan hasil kerja siswa yang nilainya dinyatakan lulus atau diatas KKM. Selain itu, peneliti

[43] [43] Wawancara dengan Lina Dwi Lestari, Wali Kelas 2 SDN Bareng 3 Malang, proses penerapan model scramble game. Tanggal 19 april 2021

> juga ditunjukkan video yang ditayangkan guru terlihat bahwa siswa sangat antusias mengerjakan penugasan karena merasa tertantang."[44]

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti, maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model *scramble game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti pada sebelum diterapkan model *scramble game* snilai siswa belum mencapai KKM, tetapi setelah di terapkan model *scramble game* nilai siswa berada di atas KKM. Maka,

Kesimpulannya, bahwa hasil dari peningkatan kemampuan penyusunan kosa kata Bahasa Indonesia melalui *scramble game* siswa kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang yaitu :

a. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *scramble game*.
b. Siswa lebih mudah memahami materi fabel.
c. Siswa tidak bosan belajar karena pembelajarannya tidak hanya menggunakan metode ceramah.

Dengan adanya hasil peningkatan peningkatan kemampuan penyusunan kosa kata Bahasa Indonesia melalui *scramble game* yang demikian, berarti cukup membuktikan bahwa dalam pelaksanaan peningkatan kemampuan penyusunan kosa kata Bahasa Indonesia melalui *scramble game* di SDN Bareng 3 Kota Malang terlaksana

[44] Observasi, proses penerapan model *scramble game, tanggal 20 April 2021*

dengan baik. Selain itu juga telah mencapai hasil yang diinginkan sesuai dengan indicator pencapaian nilai KKM.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang disajikan peneliti berikut ini, adalah hasil atau kesimpulan dari paparan data penelitian yang telah dijabarkan oleh peneliti pada poin A. hasil penelitian tersebut antara lain adalah sebagai berikut :

1. Proses Penerapan Model *Scramble Game* Siswa Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang

Terdapat 3 tahapan proses penerapan model *scramble game* yang di selenggarakan di SDN Bareng 3 Kota Malang.Berikut ini adalah tahapan proses penerapan model scramble *game* di SDN Bareng 3 Kota Malang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran yang dijabarkan sebagai berikut :

a. Perencanaan : dalam proses perencanaan, guru melakukan persiapan untuk menerapkan model *scramble game* yaitu dengan kegiatan

   1) Menyusun silabus yang berisi identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Silabus berfungsi sebagai pedoman dalam pengembangan pembelajaran lebih lanjut seperti pembuatan rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran dan

pengembangan sistem penilaian. Semua indicator pembelajaran yang terdapat dalam silabus yang telah disusun oleh guru, telah diterapkan dalam proses pembelajaran. Indikator-indokator pembelajaran tersebut antara lain adalah siswa telah memahami isi teks fabel. Hal ini dapat dilihat saat guru bertanya mengenai apa isi dari fabel tersebut, dan siswa mampu menjawabnya. Indikator ajaran pembelajaran kedua, siswa telah memahami kosakata dalam fabel. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa bertanya mengenai makna dari kosakata yang sebelumnya belum mereka ketahui. indicator ketiga, siswa mampu memahami amanat yang terkandung dari fabel. Hal ini dapat diketahui pada saat guru menanyakan pesan apa yang didapatkan dari fabel tersebut, dan siswa mampu menjawabnya. Indikator keempat, siswa mampu mengurutkan kata acak yang diberikan oleh guru sebagai penugasan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar setelah diterapkan model *scramble game*. Dan yang terakhir, siswa mampu menceritakan kembali fabel yang telah dibacakan oleh guru. Hal ini dapat dilihat pada saat guru menunjuk beberapa siswa untuk menceritakan kembali mengenai fabel tersebut dan siswa mampu melakukannya.

Kesimpulannya adalah semua idikator pembelajaran yang ditulis oleh guru dalam silabus yang disusun telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran

2) Persiapan selanjutnya adalah RPP, RPP berisi identitas sekolah, identitas mata pelajaran, kelas/ semester, materi pokok, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah langkah pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam kegiatan inti, kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu (a) guru bertanya kepada siswa apakah ada kesulitan yang dialami mengenai penjelasan fabel seperti pengertian dan juga ciri ciri. (b) jika siswa tidak ada yang kesulitan, guru melanjutkan pembelajaran dengan membacakan fabel yang berjudul lalat dan semut. (c) guru memberikan 2 lembar kertas yang berisi kata acak dan tempat untuk mengurutkan kata menjadi kalimat. (d) selanjutnya guru membacakan petunjuk pengerjan penugasan kepada siswa (d) guru meminta siswa mengumpulkan penugasan pada saat waktu yang ditentukan telah usai. (e) guru memberi umpan balik tentang tulisan/kalimat yang telah dikumpulkan siswa. Dan yang terakhir, guru memberikan penilaian hasil pembelajaran.

3) Selanjutnya, guru menyiapkan segala media, alat, dan bahan yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Alat dan bahan yang disiapkan guru adalah gunting untuk memotong kertas kertas kata acak, dan lem untuk menempelkan kata acak yang harus di tempel pada kolom yang tersedia.

B. Pelaksanaan : proses pelaksanaan yang dilakukan oleh guru adalah melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah disusun oleh guru didalam RPP. Pada tahap ini, kegiatan pertama guru adalah menjelaskan mengenai pengertian, ciri ciri, unsur fabel, dan amanat yang terkandung dalam fabel. Selanjutnya, guru memberikan 2 lembar kertas yang berisi penugasan berupa kata acak dan kolom jawaban yang disediakan. Kemudian guru membacakan fabel yang berjudul "lalat dan semut", langkah selanjutnya guru memberi durasi untuk siswa menyusun kata acak yang sudah diberikan oleh guru..

C. Penilaian: tahap terakhir ini, guru melakukan penilaian hasil kerja siswa. Dalam instrument penilaian berisi 2 aspek yaitu aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Pada aspek pengetahuan, guru menentukan kriteria penilan sebagai berikut :

1. Mampu memahami isi teks fabel yang dibacakan.
2. Mampu memahami kosa kata yang ada dalam teks.
3. Mampu mengetahui amanat yang terdapat pada bacaan.

Sebagai pedoman penilaian, perhitungan skor siswa siswa dihitung berdasarkan;

- siswa akan mendapat skor 4 (baik sekali) jika Memenuhi kriteria
- Siswa akan mendapat skor 3 (baik) jika memenuhi 2 dari 3 kriteria yang di tetapkan.
- Siswa akan mendapat skor 2 (cukup) jika memenuhi 1 dari 3 kriteria yang ditetapkan.
- Siswa akan mendapat nilai 1 (kurang) jika tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Pada aspek penilaian keterampilan, guru menentukan kriteria penilaian sebagai berikut :

1. Mampu menyusun kata acak menjadi kalimat sesuai dengan bacaan.
2. Mampu menceritakan kembali dengan bahasa sendiri.
3. Mampu menuliskan amanat yang terdapat pada bacaan.

Sebagai pedoman penilaian, perhitungan skor siswa siswa dihitung berdasarkan;

- siswa akan mendapat skor 4 (baik sekali) jika memenuhi kriteria yang ditetapkan.
- Siswa akan mendapat skor 3 (baik) jika memenuhi 2 dari 3 kriteria yang di tetapkan.

- Siswa akan mendapat skor 2 (cukup) jika memenuhi 1 dari 3 kriteria yang ditetapkan.
- Siswa akan mendapat nilai 1 (kurang) jika tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Setelah didapatkan jumlah skor selanjutnya nilai akan didapatkan dengan rumus :

$$\text{Penilaian (penskoran)} = \frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \text{ X } 100$$

2. Bentuk Peningkatan Hasil Belajar Penerapan Model *Scramble Game* Siswa Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang.

Bentuk peningkatan hasil belajar penerapan model *scramble game* kelas 2 di SDN Bareng 3 Kota Malang adalah sebegai berikut :

a. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model scramble game yang meliputi :
   1) Sebelum diterapkan model scramble game, Diperoleh hasil nilai siswa terendah 60, nilai siswa tertinggi 100 dan nilai rata-rata 81. Prosentase kelulusan siswa yakni 72% (terdapat 4 siswa yang tidak lulus KKM).
   2) Setelah diterapkan model scramble game, Diperoleh nilai terendah siswa menjadi 62,5, nilai tertinggi 100 dan nilai rata rata 93. Prosentase kelulusan siswa meningkat menjadi 92% yang artinya hanya 1 siswa yang tidak lulus KKM
b. Siswa lebih mudah memahami materi fabel.

Awalnya siswa kesulitan menerima materi karena guru hanya menerapkan metode ceramah. Saat guru memberi umpan balik kepada siswa, terlihat bahwa siswa seperti bingung dan diam tidak bisa menjawab pertanyaan guru. Setelah diterapkan model *scramble game*, dan guru memberikan umpan balik, siswa dapat menjawab dengan tepat serta kosa kata bertambah.

c. Siswa tidak bosan belajar karena pembelajarannya tidak hanya menggunakan metode ceramah.

Dapat dilihat dari tingkah laku siswa saat diterapkan model *scramble game* sangat antusias, semangat dan konsentrasi dalam mengerjakan penugasan karena adanya durasi yang ditentukan oleh guru, siswa berlomba - lomba agar penugasannya tidak melebihi durasi yang ditentukan. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan tidak *loyo* saat pembelajaran di kelas.

BAB V

PEMBAHASAN

Sebagaimana telah kita ketahui pada bab sebelumnya, peneliti telah memaparkan data yang diharapkan, baik data dari hasil wawancara dengan informan, observasi secara langsung di lapangan, serta data dokumentasi berupa dokumen-dokumen dari subjek penelitian maupun dokumentasi foto kegiatan selama penelitian berlangsung. Selanjutnya, pada bab ini peneliti akan menyajikan uraian bahasan sesuai dengan focus penelitian dan tujuan penelitian. Pada pembahasan ini, peneliti akan mengintegrasikan temuan yang ada di lapangan kemudian menyamakan dengan teori yang ada. Dalam pembahasan ini, peneliti juga akan menyajikan analisa dari data yang diperoleh, baik data primer maupun sekunder, kemudian diinterpreyasikan secara terperinci.

Adapun fokus pembahasan pada bab ini adalah yang *pertama*, proses penerapan model *Scramble Game* siswa kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang. Sedangkan yang *Kedua*, bentuk peningkatan hasil belajar penerapan model *sramble game* siswa kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang.

Dalam peningkatan kemampuan penyusunan kosa kata Bahasa Indonesia melalui *scramble game* siswa kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang merupakan upaya guru agar siswa menjadi lebih semangat dalam belajar, siswa mendapat nilai diatas KKM dan juga meningkatnya kemampuan penyusunan kosa kata. Berikut ini adalah pembahasan secara rinci dari kedua fokus penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti :

A. Proses penerapan Model *Scramble Game* siswa kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang.

Masing-masing lembaga pendidikan memiliki model yang berbeda untuk mendidik siswa agar lebih semangat belajar. Salah satunya adalah model *scramble game* yang diterapkan oleh guru kelas 2 di SDN Bareng 3. Model *scramble game* diterapkan karena adanya permasalahan yaitu terdapat 72% siswa yang tidak tuntas KKM.

Pentingnya menerapkan model pembelajaran adalah supaya terjadi pendekatan yang kompleks antara guru dan siswa. Suatu pelajaran tidak akan pernah berhasil jika tingkat antusias siswa berkurang. Model belajar mengajar dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik, atau anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, pondok, dan lain-lain.[45]pengertian lain dari model yaitu cara untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.[46] Hal ini sudah tertera dalam Q.S Al Ankabut ayat 20 :

قَل سِيْرُوا فِى الْأَرْ ضِ فَنْضُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ثُمَّ اللهُ يُنْشِئُ النَّشْأَةَ الْأَخِرَةَ إِنَّ اللهَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍقَدِيْرٌ

[45] Sofan Amri, Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. (Jakarta: Prestasi Pustaka) hlm 113

[46] Hamiyah, N., Jauhar, M. 2014. Strategi Belajar Mengajar di Kelas.(Jakarta: Prestasi Pustakaraya.) hlm 49

Katakanlah: "Berjalanlah di (muka) bumi. Maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya. Kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.[47]

Pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan proses belajar mengajar sebagai aktivitas pembelajaran yang dalam pelaksanannya telah disusun melalui beberapa tahapan. Adapun tahapan proses penerapan model *scramble game* sebagai upaya peningkatan kemampuan penyusunan kosa kata yakni ; (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) penilaian[48]

Penerapan model *scramble game* di SDN Bareng 3 Kota Malang merupakan inovasi guru guna mengatasi kegiatan pembelajaran yang kurang maksimal akibat sekolah *online*. Model ini dapat dikatakan sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Pada proses ini terdapat 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan penilaian.

1. **Perencanaan Model *Scramble Game.***

   Model scramble game merupakan model kooperatif yang di inovasi guru agar siswa lebih semangat dan antusias dalam belajar. Seperti model pembelajaran lainnya, sebelum menerapkan model ini tentunya guru telah menyusun proses pembelajaran agar tujuanpembelajaran dapat tercapai.

---

[47] el-Qurtuby, Usman. *Al-Qur'an Cordoba*. Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia. 2012.

[48] Abdul Majid, Strategi Pembelajaran. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya(2014) hlm 219

Tahap perencanaan merupakan salah satu hal terpenting yang perlu dibuat untuk mencapai tujuan. Karena sering kali pelaksanaan kegiatan akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan tanpa perencanaan sekolah akan kehilangan kesempatan dan tidak menjawab pertanyaan tentang apa yang akan dicapai dan bagaimana mencapainya maka rencana harus dibuat, sebab dengan rencana tindakan akan terarah dan terfokus pada tujuan yang akan dicapai. Sehingga perencanaan menurut Soetjipto dan Kosasi adalah pemilihan dari sejumlah alternatif tentang penetapan prosedur pencapaian tujuan tersebut. [49] Dalam merencanakan kegiatan pembelajaran, guru telah menyusun RPP dari pemerintah yang di kembangkan lagi oleh guru sesuai dengan keadaan yang terjadi. RPP merupakan pedoman guru agar melaksanakan pembelajaran secara sistematis, petunjuk pelaksanaan kegiatan, serta kiat kiat dalam mencapai tujuan pembelajaran. [50] Dalam penyusunan RPP, kegiatan dan tujuan pembelajaran harus dicantumkan secara rinci yang meliputi sebagai upaya untuk menciptakan pelaksanaan pembelajaran yang menarik dan bermakna meskipun tetap mematuhi protokol kesehatan.

Penyusunan perencanaan pembelajaran merupakan tugas guru sebagai perencana, pelaksana, dan pengevaluasi proses pembelajaran. Pada proses perencanaan, guru harus mengembangkan silabus

[49] Soetjipto dan Raflis Kosasi. Profesi Keguruan. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2007 hlm 134

[50] Nurlaila. Urgensi Perencanaan Pembelajaran dalam Peningkatan Profesionalisme Guru, Jurnal Ilmiah Sustainable. hlm. 97

pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, guru juga harus menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi, memilih model pembelajaran yang cocok, dan juga menyusun instrument penilaian yang digunakan sebagai pengukur keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.[51]

Sedangkan langkah langkah perencanaan yang dilaksanakan oleh guru SDN Bareng 3 Kota Malang sebelum menerapkan model *scramble game* di kelas adalah Menyusun silabus, RPP, dan menyiapkan media serta alat yang diperlukan. Berikut peneliti sajikan tabel analisis perbandingan perencanaan pembelajaran yang ada di SDN Bareng 3 Kota Malang:

Tabel 5.1
Analisis Perencanaan Kegiatan Pembelajaran Model *scramble game* menggunakan teori perencanaan pembelajaran.

No	Teori perencanaan kegiatan pembelajaran menurut Nani Suryani	Perencanaan kegiatan pembelajaran di SDN Bareng 3 Kota Malang
1	Guru mengembangkan silabus pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.	Adanya penyusunan silabus yang dilakukan guru.
2	Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Adanya penyusunan RPP yang dilakukan guru dan didalamnya tercantum materi dan pemilihan model pembelajaran.
3	Guru menyiapkan materi pembelajaran	
4	Guru memilih model pembelajaran yang sesuai	
5	Guru meyusun instrument penilaian	adanya penyusunan instrument penilaian yang dilakukan oleh guru.

[51] Nani Suryani, *Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menyusun Perencanaan Pembelajaran Melalui Pembinaan Kolaboratif,* Jurnal Keguruan dan Ilmu pendidikan Vol.2 No.1 (Tasikmalaya : J-KIP, Februari 2021) hal 67

Tabel analisis diatas, menunjukkan bahwa kegiatan perencanaan pembelajaran yang disusun oleh SDN Bareng 3 Kota Malang telah sesuai dengan teori perencanaan kegiatan pembelajaran menurut Nani Suryani. Dengan arti lain bahwa pedoman perencanaan yang tercantum dalam teori kegiatan pembelajaran menurut Nani Suryani telah dilakukan oleh SDN Bareng 3 Kota Malang.

Teori lain tentang perencanaan pembelajaran yang ditemukan oleh peneliti yakni dalam jurnal *Perencanaan Pengajaran Dalam Proses Pembelajaran*. Dalam jurnal tersebut dicantumkan bahwa, pentingnya sebuah perencanaan tidak lain agar guru dapat secara konsisten serta terperinci melaksanakan kegiatan pengajaran sesuai dengan langkah langkah yang telah disusun. Dalam kegiatan perencanaan tersebut, usaha yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah membuat rencana pembelajaran, silabus, menyiapkan media pembelajaran, sampai dengan persiapan alat dan bahan yang diperlukan selama proses belajar mengajar berlangsung.[52]

2. **Pelaksanaan model *scramble game.***

Pelaksanaan model *scramble game* dilakukan melalui dua sesi pembelajaran yaitu tatap muka dan secara online. Kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan secara bergantian yaitu 2 sesi. Untuk penugasan juga terbagi menjadi 2 yakni penugasan yang dilakukan

[52] Afifuddin, 2021, *Perencanaan Pengajaran dalam Proses Pembelajaran*, jurnal pendidikan Vol.1 No.1 Hal.47

secara langsung dan penugasan yang pengumpulannya melalui *whatsapp* guru. Ketentuan ini dilakukan sesuai dengan peraturan pemerintah tentang pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) keterbatasan akibat adanya wabah covid 19 inilah yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran dibatasi oleh beberapa kebijakan-kebijakan yang telah ditaati.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 2 di SDN Bareng 3 Kota Malang melaksanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis sesuai dengan apa yang direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun meskipun ada beberapa kegiatan yang terlewat atau tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu saat sekolah *online*, namun secara keseluruhan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rincian yang dijelaskan dalam RPP, mulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Langkah langkah pembelajaran yang dikemukakan oleh Miftahul Huda dalam bukunya adalah sebagai berikut[53] :

a. Guru menjelaskan materi megenai materi yang akan dipelajari.

   Pada kegiatan ini, guru memberikan penjelasan mengenai materi fabel yang meliputi pengertian, ciri-ciri, unsur dan amanat. Dan

[53] Midtahul Huda, model-model pembelajaran dan pengajaran, hlm 304-305.

siswa duduk di tempat masing masing dan tetap menjaga jarak sesuai protocol kesehatan.

b. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.

   Pada kegiatan ini, guru menginovasi penugasan yang awalnya secara kelompok menjadi individu karena masih adanya wabah covid 19 yang belum berakhir dengan tetap menjalankan protocol kesehatan.

c. Guru membagikan lembar kerja yang telah disiapkan.

   Pada kegiatan ini, guru membagikan lembar kerja yang berisi kata acak dan kolom untuk menempel jawaban benar. Guru tentu juga membagikan lem dan gunting untuk mengerjakan penugasan.

d. Guru membacakan fabel.

   Pada kegiatan ini, guru membacakan fabel yang berjudul "lalat dan semut". Siswa duduk di tempat masing-masing dan mendengarkan guru dengan saksama.

e. Siswa mengerjakan penugasan.

   Setelah guru usai membacakan fabel, siswa mengerjakan penugasan dengan cara menggunting kata acak, lalu di tempelkan pada kolom yang tersedia dengan benar. siswa diberi durasi selama 3 menit untuk menyelesaikan penugasan yang diberikan oleh guru.

f. Guru melakukan penilaian

   Setelah durasi yang ditentukan telah usai, guru me*review* apa saja yang telah dipelajari pada hari itu. Selanjutnya siswa berdoa

sebelum pulang dan siswa dapat meninggalkan kelas. Selanjutnya kegiatan guru yaitu melakukan penilaian sesuai instrument yang telah disusun sebelumnya, lalu guru melihat perkembangan nilai siswa saat sebelum dan sesudah diterapkan model *scramble game*.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan model *scramble game* yang diterapkan di SDN Bareng 3 Kota Malang hampir sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Miftahul Huda dalam bukunya. Guru berusaha memaksimalkan pembelajaran tatap muka dengan waktu yang terbatas agar siswa tetap tertarik dan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

3. Penilaian penugasan model *scramble game*.

Tahap terakhir dalam proses penerapan model *scramble game* yakni penilaian. Guru memiliki wewenang untuk memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa. Selain penilaian, guru juga dapat menarik kesimpulan apa saja dampak yang dihasilakan dari model *scramble game* bagi siswa dan guru. Pada hakekatnya penilaian merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi. Pada tahap ini kegiatan guru adalah melakukan penilaian atau proses pembelajaran yang telah dilakukan. penilaian adalah alat untuk mengukur ketercapaian tujuan. [54] Menurut Rina Febriana dalam bukunya mencantumkan bahwa penilaian pembelajaran adalah suatu

[54] Subhan Adi Santoso dan M. Chotibuddin. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*, hal 25.

proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi, dalam menilai (assessment) keputusan yang dibuat untuk merancang suatu sistem pembelajaran.[55]

Penilaian hasil kerja siswa melalui penerapan model *scramble game* meliputi dua aspek yaitu :

a. Penilaian pengetahuan (kognitif)

   Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi[56]

   Pada penilaian pengetahuan (kognitif) siswa akan mendapat nilai 4 (baik sekali) jika memenuhi kriteria, Mampu memahami isi teks fabel yang dibacakan,Mampu memahami kosa kata yang ada dalam teks dan Mampu mengetahui amanat yang terdapat pada bacaan.

b. Penilaian keterampilan (psikomotorik).

   Penilaian keterampilan adalah penilaian untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dalam penugasan tertentu sesuai dengan pencapaian indicator yang telah ditentukan. Pada penilaian keterampilan (psikomotorik) siswa akan mendapat nilai 4 (baik sekali) apabila memenuhi kriteria, Mampu menyusun kata acak menjadi kalimat sesuai dengan bacaan,

[55] Rina Febriana, *evaluasi pembelajaran* , (Jakarta, Bumi Aksara, 2019) hal 1
[56] Ibid.

mampu menceritakan kembali dengan bahasa sendiri dan, mampu menuliskan amanat yang terdapat pada bacaan.

Penilaian ini didapatkan dari hasil kerja siswa di sekolah bagi yang offline, dan dari hasil video yang di kirim melalui *whatsapp* pribadi guru.

Berikut peneliti sajikan instrument penilain siswa dalam aspek kognitif (KI3) dan keterampilan (KI4) :

Tabel 5.2
Instrumen Penilaian Hasil Belajar Aspek Kognitif dan Keterampilan

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Pengetahuan	Memenuhi kriteria berikut. • Mampu memahami isi teks fabel yang dibacakan. • Mampu memahami kosa kata yang ada dalam teks. • Mampu mengetahui amanat yang terdapat pada bacaan.	Memenuhi 2 dari 3 kriteria yang di tetapkan.	Memenuhi 1 dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan.
Keterampilan	Memenuhi ketiga kriteria berikut. • Mampu menyusun kata acak menjadi kalimat	Memenuhi 2 dari 3 kriteria yang di tetapkan.	Memenuhi 1 dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
	sesuai dengan bacaan. • Mampu menceritakan kembali dengan bahasa sendiri • Mampu menuliskan amanat yang terdapat pada bacaan			

$$\text{Penilaian (penskoran)} = \frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \text{ X } 100$$

B. Bentuk Peningkatan Hasil Belajar Penerapan Model *Scramble Game* Siswa Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang.

Membahas mengenai fokus penelitian yang kedua yaitu mengenai bentuk peningkatan hasil belajar yang merupakan dampak setelah diterapkannya model *scramble game* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana sudjana mendefinisikan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.[57] Penilaian dapat menggambarkan adanya peningkatan hasil belajar yang dilakukan dengan

[57]. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

cara membandingkan nilai siswa antara sebelum diterapkan model *scramble game* dan sesudah diterapkan model *scramble game*.

Proses penerapan model *scramble game* yang dilakukan guru dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa. Bentuk peningkatan hasil belajar penerapan model *scramble game* antara lain adalah ; *pertama*, terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *scramble game*. Yaitu rata-rata siswa sebelum diterapkan model *scramble game* 81 prosentase kelulusan siswa yakni 72% dan nilai rata-rata siswa sesudah diterapkan model *scramble game* 93 dengan prosentase kelulusan meningkat menjadi 92%. *Kedua*, siswa lebih mudah memahami materi fabel. Yakni siswa tidak kebingungan saat menerima materi dari guru karena guru telah menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan menambah kosakata siswa. Serta, siswa tidak bosan belajar karena pembelajarannya tidak hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa tertantang dengan penugasan yang diberikan oleh guru.

Tabel 5.3
Perbandingan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Diterapkan Model *Scramble Game* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 di SDN Bareng 3

No	Nama Siswa	Nilai Sebelum Diterapkan Model *Scramble Game*	Nilai Sesudah Diterapkan Model *Scramble Game*
1	Afiqan Jihan Subagiyo	80	87,5
2	Akbar Harisaputra	80	87,5

3	Alif Ziggy	100	100
4	Alysia Zena Azzahrah	90	100
5	Aquineta Celta Amera Prakosa	70	87,5
6	Aurin Zoanicta Eriputrianto	60	62,5
7	Dwianda Asyifa	100	100
8	Janaka Adamar Iman	62,5	87,5
9	Malika Azzahra	80	100
10	Prajna Paramitha	72	87,5
11	Rakha Naufal Bakhtiar	75	87,5
12	Tsalisa Dewi Humairoh	80	100
13	Zacky Aurelio Alteza	100	100
14	Zaidan Maulana Gibran	90	100

Dari tabel diatas, peneliti menyimpulkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran *scramble game* yang diselenggarakan di kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang sebagai wujud peningkatan hasil belajar dan kemampuan kosakata siswa, memberikan dampak positif baik bagi siswa. Dampak positif bagi siswa yakni dapat memahami materi fabel secara matang dan mendapatkan hasil yang dapat dikatakan tuntas (diatas KKM) yaitu 85.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses penerapan model *sramble game* siswa kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang.

   Terdapat 3 tahapan dalam proses penerapan model *sramble game* yaitu

   a. Perencanaan : Menyusun silabus, RPP, dan menyiapkan media serta alat yang diperlukan.
   b. Pelaksanaan : Menjelaskan materi fabel pada siswa, dan penugasan kepada siswa.
   c. Penilaian : Menilai hasil kerja siswa berdasarkan intrumen penilaian yeng telah ditentukan.

2. Bentuk peningkatan hasil belajar penerapan model *sramble game* siswa kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang meliputi :

   a. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan rincian sebagai berikut :

      1) Sebelum diterapkan model *sramble game* : diperoleh hasil nilai terendah 60, nilai tertinggi 100 dan nilai rata-rata 81. Prosentase kelulusan siswa yakni 72% (terdapat 4 siswa yang tidak lulus KKM)
      2) Setelah diterapkan model *sramble game* : diperoleh nilai terendah siswa menjadi 62,5, nilai tertinggi 100 dan nilai rata

rata 93. Prosentase kelulusan siswa meningkat menjadi 92% yang artinya hanya 1 siswa yang tidak lulus KKM

b. Siswa lebih mudah memahami materi fabel
c. Siswa tidak bosan belajar karena pembelajarannya tidak hanya menggunakan metode ceramah

B. Saran

Setelah pembahasan mengenai kesimpulan sebagaimana tersebut diatas maka tidaklah berlebihan kiranya apabila peneliti memberikan saran saran yang berkenaan dengan penelitian, adapun saran saran tersebut sebagai berikut :

4. Bagi tenaga pendidik SDN Bareng 3 Kota Malang, diharapkan untuk selalu kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa tertarik untuk belajar.
5. Bagi siswa, diharapkan untuk tetap mempertahankan semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tatap muka agar mencapai nilai tuntas dalam belajar.
6. Bagi peneliti lain, diharapkan agar dapat mengembangkan penelitian ini lebih baik lagi apabila melakukan penelitian dengan topic yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Indonesia melalui model *scramble game* siswa kelas II SDN Bareng 3 Kota Malang.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran. Bandung*: PT Remaja Rosdakarya

Afifuddin, 2021, *Perencanaan Pengajaran dalam Proses Pembelajaran*, jurnal pendidikan Vol.1 No.1

Akmal Nufus, Hazni, *Keefektifan Model Scramble Berbantuan media Kotak Master (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Temtang Memahani Makna Kata Siwa Kelas V Gugus Wirokuncoro Kebunem*, Skripsi (Universitas Negeri Semarang 2019)

Bening Mahardika, Ganes. *Peningkatan Hasil Belajar Materi Menentukan Kosakata Melalui Scranble Game Siswa kelas 1 SDN 2 Getad kabupaten Nganjuk*, Skripsi (Malang: Universitas Negeri Malang 2019)

Budi Febriyanto, *"Scramble Game Dalam Pembelajaran Writing di Kelas V Sekolah Dasar"*.Jurnal Carkrawala Pendas.vol 4, no 1(2018)

Budiningsih, Asri,2005. *Belajar daan penbelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.

Hasan,Iqbal *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002)

Huda, Mitahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (PustakaPelajar,2017)

Komalasari ,Kokom, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi,* (Bandung: PT .Rafika Adiatama, 2014)

Leqy, J. Moleong. Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012)

Minto Rahayu, *Bahasa Indonesia di Perguhuruan Tinggi*", (Jakartah: PT Gramed Widiasrana Indonesia, 2009)

Permendikbud. 2013. *Ruang Lingkup Bahasa Indonesia*. Jakarta

Resmini Novy dkk, 2006. *Membaca dan menulis SD:Teori dan pengajaran* Bandung: Upi Press

Suryani,Nani, *Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menyusun Perencanaan Pembelajaran Melalui Pembinaan Kolaboratif,* Jurnal Keguruan dan Ilmu pendidikan Vol.2 No.1 (Tasikmalaya : J-KIP, Februari 2021)

Ruliy indrawan dan Poppi Yaniyarwati, *Metodololgi Penelitlian Kualitatif, Kualitatif, dan Campugran umtuk Manajefmen, Pembanghunan, dhan Pemdidikan* (Bamdung: PT Refilka Adaitama, 2014)

Saringendyati, Rafida. 2013"*apresiasi sastra dalam meningkatkan gemar membaca siswa sekolah dasar"*dharmakarya, vol 2 no 1

Shoilmin,Aries. *68 ModeI Pembelaiaran Inovatjf dalam Kurikulum 2013.* Yogykarta: Al-Ruza Medila. 2014

Sity Mukrimah, Sifa .*53 Metode Belajar dsn Pembelajaran,* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014)

Solihin,Lukman dkk,2019.*indeks aktivitas literasi membaca*. Jakarta,Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan

Soetjipto dan Raflis Kosasi. 2007. *Profesi Keguruan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sofyan. Andika, *Penerapan Metode Scramble Untutk Meningkatkam Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas V111E MTS NEGERI 1 LANPUNG TIMUR,* Skripsi (IAIN Metro 2018)

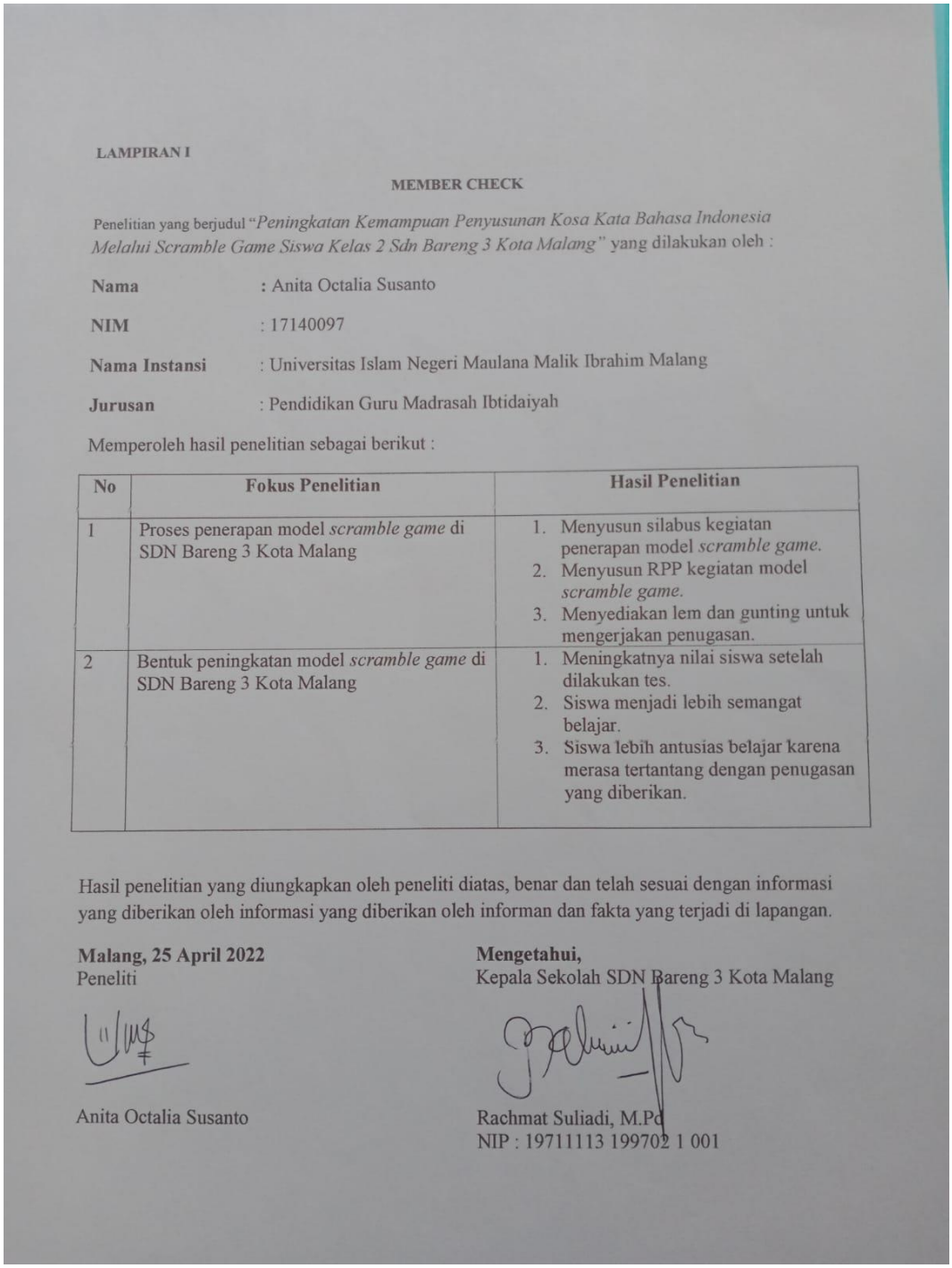
Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatiuf dan RnD.* Bandung:Alfabeta,2009

Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tarighan, H.T. (2oo8). *Membacs Sebagai Suatul Keterampihlan Berba.,hasa.* Bandung: Angkasa.

Varidah, Ummul.2017 *"Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis IPS Siswa Kelas III SD Negeri Kebondalem 01 Batang"*

Lampiran 1. *Member Check*



LAMPIRAN I

MEMBER CHECK

Penelitian yang berjudul "*Peningkatan Kemampuan Penyusunan Kosa Kata Bahasa Indonesia Melalui Scramble Game Siswa Kelas 2 Sdn Bareng 3 Kota Malang*" yang dilakukan oleh :

Nama : Anita Octalia Susanto

NIM : 17140097

Nama Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Memperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

No	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
1	Proses penerapan model *scramble game* di SDN Bareng 3 Kota Malang	1. Menyusun silabus kegiatan penerapan model *scramble game.* 2. Menyusun RPP kegiatan model *scramble game.* 3. Menyediakan lem dan gunting untuk mengerjakan penugasan.
2	Bentuk peningkatan model *scramble game* di SDN Bareng 3 Kota Malang	1. Meningkatnya nilai siswa setelah dilakukan tes. 2. Siswa menjadi lebih semangat belajar. 3. Siswa lebih antusias belajar karena merasa tertantang dengan penugasan yang diberikan.

Hasil penelitian yang diungkapkan oleh peneliti diatas, benar dan telah sesuai dengan informasi yang diberikan oleh informasi yang diberikan oleh informan dan fakta yang terjadi di lapangan.

Malang, 25 April 2022
Peneliti

Anita Octalia Susanto

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Bareng 3 Kota Malang

Rachmat Suliadi, M.Pd
NIP : 19711113 199702 1 001

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 32/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 11 januari 2020
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Survey**

Kepada
Yth. Kepala SDN Bareng 3 Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Anita Octalia Susanto
NIM	:	17140097
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	:	Ganjil - 2020/2021
Judul Proposal	:	**Peningkatan Kemampuan Penyusunan Kosa Kata Bahasa Indonesia Melalui Scramble Game Siswa Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang**

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI

Scanned by TapScanner

Lampiran 3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian

PEMERINTAH KOTA MALANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI BARENG 3
Jl. Kawi Selatan No 20 Malang, KodePos 65119, Telp (0341) 570376
Email: sdnbareng3malang@gmail.com NPSN. 20539439

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN
No. 421.2/283/35.73.401.01.057/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: RACHMAT SULIADI, S.Pd., M.Pd.
NIP	: 19711113 199702 1 001
Pangkat, Gol. Ruang	: Pembina Tk. I, IV/b
Jabatan	: Kepala SD Negeri Bareng 3 Kec. Klojen Kota Malang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: ANITA OCTALIA SUSANTO
NIM	: 17140097
Prodi/ Jurusan	: S1 - PGMI
Asal Universitas	: Universitas Islam Negeri Malang

telah melaksanakan penelitian di SDN Bareng 3 Kota Malang pada 2 Januari 2022 s.d 31 Maret 2022 dengan judul : ***"Peningkatan Kemampuan Penyusunan Kosakata Bahasa Indonesia melalui Model Scramble Game Kelas 1 SDN Bareng 3 Kota Malang"***

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 25 April 2022
Kepala Sekolah

RACHMAT SULIADI, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19711113 199702 1 001

Lampiran 4. Bukti Konsultasi

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Anita Octalia Susanto

NIM : 17140097

Judul : Peningkatan Kemampuan Penyusunan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui *Scramble Game* Siswa Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang

Dosen Pembimbing : Muh. Zuhdy Hamzah,S,S M.Pd

NIP : 198012112015031001

No	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1.	20 Desember 2021	Revisi Proposal	
2.	8 Januari 2022	Konsultasi bab IV, V dan VI	
3.	11 Februari 2022	Revisi Bab I-VI	
4.	8 Mei 2022	Konsultasi Bab IV, V dan VI	
5.	11 Mei 2022	Revisi Bab IV, V dan VI	
6.	31 Mei 2022	ACC Skripsi	

Malang, 31 Mei 2022

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGMI

Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

Lampiran 5. Transkip Wawancara

LAMPIRAN

TRANSKIP WAWANCARA

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan:

1. Proses penerapan pembelajaran *scramble game* di SDN Bareng 3 Kota Malang.
2. Hasil penerapan pembelajaran scramble game di SDN Bareng 3 Kota Malang.

Wawancara dengan topik yang demikian ditujukan kepada :

1. Kepala Sekolah SDN Bareng 3 Kota Malang
2. Wali Kelas 2 SDN Bareng 3 Kota Malang

TRANSKIP WAWANCARA KEPALA SEKOLAH
SDN BARENG 3 KOTA MALANG

Nama Informan	**:** Rachmat Suliadi, S.Pd.,M.Pd
Jabatan	: Kepala Sekolah
Hari/Tanggal	**:** Rabu, 4 September 2021
Tempat	**:** SDN Bareng 3 / Ruang Kepala Sekolah
Tema Wawawancara	**:** Konfirmasi perizinan penelitian dengan sekolah, pelaksanaan pembelajaran tatap muka dan kegiatan penerapan model *scramble game*

1. **Assalamualaikum Wr. Wb**

   Waalaikumsallam Wr.Wb. ada keperluan apa mbak kemari?

2. **Saya meminta izin untuk penelitian di SDN Bareng 3 ini pak**

   Penelitian untuk keperluan apa mbak, dan mbak dari universitas mana?

3. **Untuk keperluan skripsi pak, saya dari UIN Malang.**

   Oh iya mbak. Lalu ini apa yang diperlukan dan akan meneiliti di kelas berapa?

4. **Saya akan meneiliti di kelas 2 pak karena ingin mengetahui bagaimana kemampuan pemahaman kosa kata setelah terkena sekolah online akibat pandemi yang sedang terjadi,**

   Memang sekolah online memberikan banyak pengaruh terhadap semua siswa baik di jenjang SD,SMP dan SMA. Karena kita sebagai guru jadi susah mendampingi dan membimbing belajar. Di rumah juga anak anak belum tentu mendapat bimbingan penuh dari orang tuanya, kan ada juga yang orang tuanya kerja.

5. **Bagaimana proses pembelajaran tatap muka terbatas di SDN Bareng 3 ini pak?**

   Kegiatan belajar mengajar siswa kelas 2 di SDN Bareng 3 Malang dilakukan pada hari senin hingga jumat. Untuk waktu pembelajarannya dibedakan menjadi 2 sesi, sesi pertama pukul 07.00 – 09.00 untuk kelas 1.3,dan 5 absen

ganjil dan pukul 09.00 – 11.00 untuk kelas 2,4, dan 6 untuk absen genap. Tidak ada jam istirahat dikarenakan masih adanya pandemic covid 19 yang belum berakhir.. Untuk kegiatan esktrakulikuler belum berjalan seperti biasa. Untuk pertanyaan lebih lanjut langsung saya serahkan ke walikelas 2 saja.

6. **Bagaimana upaya guru untuk meningkatkan kemampuan kosakata dan hasil belajar siswa?**

   Menjadi guru tentunya harus kreatif dan inovatif menghadapi siswa milenial karena semakin berjalannya waktu semakin canggih juga otak seorang anak, maka guru harus berupaya seperti menerapkan model pembelajaran yang menarik pada siswa agar lebih semangat belajar. Sebelum menerapkan model pembelajaran tentunya guru mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti silabus RPP serta alat dan bahan untuk penugasan. Setelah itu sudah bisa di terapkan model pembelajarannya dan dapat diliat peningkatan hasil belajarnya.

7. **Bentuk peningkatan hasil belajar penerapan model scramble game ?**

   Hasil penerapan model *scramble game* memberikan dampak positif terhadap siswa karena siswa menjadi lebih mudah memahami materi fabel, menambah kemampuan kosakata dan meningkatknya nilai pelajaran khususnya pada Bahasa Indonesia. Sebenarnya siswa bisa saja memahami materi fabel seperti biasa tetapi siswa juga perlu diterapkan model pembelajaran agar tidak bosan. Karena memang kalau dalam pembelajaran hanya menerapkan metode ceramah pasti siswa sangat bosan, banyak ngelamun dan juga susah memahami materi.

TRANSKIP WAWANCARA WALI KELAS
SDN BARENG 3 KOTA MALANG

Nama Informan	**:** Lina Dwi Lestari, S.Pd
Jabatan	: Guru Kelas IIb
Hari/Tanggal	**:** Rabu, 4 September 2021
Tempat	**:** SDN Bareng 3 / Ruang Kelas
Tema Wawawancara	**:** Pelaksanaan pembelajaran tatap muka , kegiatan penerapan model *scramble game*

1. **Bagaimana proses pembelajaran setiap harinya bu?**

   Dilakukan pada hari senin hingga jumat. Untuk waktu pembelajarannya dibagi menjadi 2 sesi, sesi pertama pukul 07.00 – 09.00 untuk kelas 1.3,dan 5 absen ganjil dan pukul 09.00 – 11.00 untuk kelas 2,4, dan 6 untuk absen genap, lalu siswa datang dan duduk di tempatnya masing masing, sebelum menyampaikan materi, siswa diberikan arahan mengenai proses pembelajaran yang akan dilakukan hari itu. Meskipun saya harus melakukannya sehari 2 kali karena terdapat 2 sesi tetapi itu upaya saya agar siswa dapat mengikutinya dengan baik

2. **Apa perubahan yang dialami siswa setelah hampir 1 tahun sekolah online?**

   Perubahannya yaitu siswa sudah belajar membaca di kelas 1 kan, pada saat pembelajaran tatap muka sangat terlihat mana siswa yang mengerjakan tugasnya dengan sungguh sungguh dengan yang tidak. Karena ada beberapa siswa yang membacanya lama seperti baru saja belajar membaca dan juga ada beberapa orang tua yang tidak telaten dan tidak mau ribet jika anaknya ada tugas, jadi ya dikerjakan orang tua/kakaknya

3. **Lalu apa upaya ibu agar kemampuan siswa yang tidak sungguh sungguh sama seperti temannya yang lain?**

   Ya mengulangi materi lagi, kadang juga diberi waktu tambahan saat pulang sekolah agar siswa tersebut bisa seperti teman temannya jadi seperti les privat. Terkadang ada siswa yang di kelas hanya diam seperti memperhatikan,

padahal saat diberi pertanyaan juga terlihat kebingungan menjawab. Tetapi lebih efektif lagi jika diterapkan model pembelajaran saat menerapkan materi agar siswa tertarik belajar dan tidsk bosan. Yang baru baru ini saya terapkan adalah model s*cramble game* untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi fabel.

4. **Bagaimana proses penerapan model scramble game di sekolah bu?**

   Ada beberapa tahap dalam proses penerapan model scramble game pada pembelajaran materi fabel kelas 2. Tahap pertama yang saya lakukan adalah melakukan perancanaa. Dalam perencanaan ini, saya meyusun RPP, silabus, dan media serta alat yang saya butuhkan selama proses pembelajaran tersebut berlangsung. Media yang saya gunakan adalah kosa kata yang disusun di kertas. Sedangkan alatnya adalah gunting, dan lem.

   Tahap kedua setelah perencanaan, adalah pelaksanaan. Dalam pelaksanaan pembelajaran materi fabel kelas 2 dengan menggunakan model scramble game, langkah pertama adalah menjelaskan mengenai materi fabel. Setelah siswa memahami materi fabel yang saya jelaskan langkah selanjutnya siswa mendengarkan fabel yang saya bacakan, setelah itu siswa saya minta untuk mengurutkan kata acak yang sudah saya bagikan tiap individu untuk di urutkan dengan waktu yang saya tentukan.

   Tahap ketiga setelah siswa selesai mengerjakan, maka guru melakukan penilaian. Adapun penilaian yang dilakukan oleh guru sesusi dengan instrument yang telah ditentukan.

5. **Bagaimana bentuk peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model scramble game ?**

   Sebelum diterapkan model *scramble game* siswa terlihat bosan dengan metode ceramah sehingga hanya beberapa siswa yang memahami materi fabel. Dari rekapitulasi penilaian siswa, sebelum diterapkan model scramble game diperoleh hasil nilai terendah 60, nilai tertinggi 100 dan nilai rata rata 81. Setelah guru menerapkan model scramble game, siswa lebih mudah memahami materi fabel, nilai terendah siswa menjadi 62,5, nilai tertinggi 100 dan nilai rata rata 93. Prosentase kelulusan sebelum diterapkan model

scramble game 72% yakni terdapat 4 siswa yang tidak lulus KKM, namun setelah diterapkan model scramble game, kelulusan siswa meningkat menjadi 92% yang artinya hanya 1 siswa yang tidak lulus KKM. Dari sini, saya dapat menyimpulkan bahwa model *scramble game* yang saya terapkan dalam materi fabel pada kelas 2 ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Lampiran 6. Transkip Observasi

TRANSKIP OBSERVASI PERTAMA
PENINGKATAN KEMAMPUAN PENYUSUNAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL *SCRAMBLE GAME* SISWA KELAS 2 SDN BARENG 3 KOTA MALANG

Hari/ tanggal : 19 april 2021
Tempat : SDN Bareng 3 Kota Malang
Tema Observasi : Proses penerapan model *scramble game*

No	Aspek yang diamati		Iya	Tidak	Keterangan
1	Perencanaan	Terdapat silabus	√		Pada pukul 07.00 WIB, Peneliti berkunjung ke ruang kelas yang terletak di seberang gerbang masuk sekolah. Peneliti diberikan beberapa kertas yang berisi silabus, dalam silabus tersebut peneliti melihat isi yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar, sedangkan di dalam RPP berisi identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indicator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar dan sumber belajar. Selain itu
		Terdapat rpp	√		
		Terdapat alat dan bahan	√		

					peneliti juga melihat bahwa di meja guru terdapat alat dan bahan berupa gunting, kertas dan lem yang disiapkan untuk pembelajaran menggunakan model *scramble game*.
2	Pelaksanaan	Guru menjelaskan materi fabel	√		Pada pukul 08.00 WIB, peneliti melihat bahwa guru menjelaskan mengenai pengertian , ciri ciri dan unsur fabel. Selanjutnya, guru membacakan cerita yang berjudul "lalat dan semut" kemudian guru menjelaskan petunjuk pengerjaan tugas. Setelah itu guru membagikan lembar kertas yang berisi kata acak. Selain itu, Peneliti juga melihat beberapa video siswa yang luring sedang mengurutkan kata acak.
		Guru membacakan cerita	√		
		Guru memberikan penugasan kepada siswa.	√		
3	Penilaian	Terdapat instrument	√		Pada pukul 09.00 WIB peneliti ditunjukkan guru mengenai instrument penilaian yang telah ditentukan berisi aspek pengetahuan dan keterampilan. Peneliti juga melihat guru menilai hasil kerja siswa dan membandingkan nilai siswa saat sebelum dan sesudah diterapkan model *scramble game*.

Lampiran 7. Dokumentasi Observasi

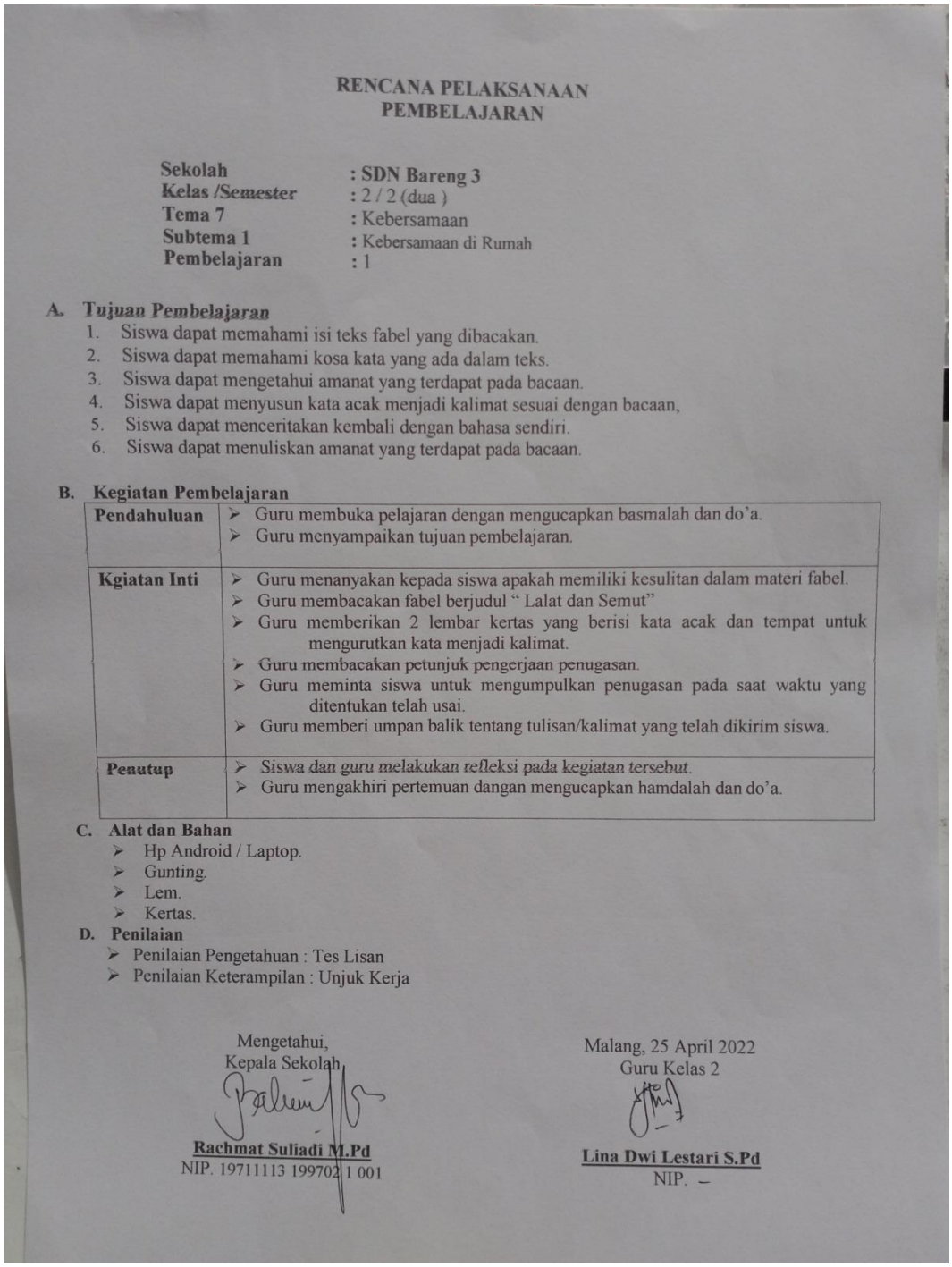
Kegiatan Perencanaan

1. Silabus

Bahasa Indonesia 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup tokoh dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kuserangan. 4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup tokoh yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.	▼ Pengertian fabel, ciri ciri dan unsur fabel. ▼	▼ Memahami isi teks fabel. ▼ Memahami kosakata yang ada dalam teks. ▼ Mengetahui amanat yang terkandung dalam fabel. ▼ Mengurutkan kata acak menjadi kalimat sesuai dengan bacaan. ▼ Menceritakan kembali dengan bahasa sendiri.	. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian merubahkan kata acak menjadi kalimat sesuai dengan bacaan 1. Teknik Penilaian a. Penilaian pengetahuan: Tes b. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	(2 jam pelajaran	• Buku guru • Buku Siswa •
: Matematika 3.7 Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda/benda konkret dalam kehidupan sehari-hari. 4.7 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.	▼ Pecahan 1/2, 1/3 , dan 1/4 menggunakan benda-benda konkret ▼ Pola bariasan bangun datar dan bangun ruang menggunakan model konkret -	▼ Membuat bangun datar yang menggambarkan pecahan ½, 1/3, dan ¼ kemudian mewarnai sesuai keinginan dan membentuknya menjadi	. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 dan 4.6) 1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	(2 jam pelajaran	•Buku guru •Buku Siswa

2. Alat dan Bahan

3. Rencana Pelaksanaan Pembeljarana (RPP)



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	**: SDN Bareng 3**
Kelas /Semester	: 2 / 2 (dua)
Tema 7	: Kebersamaan
Subtema 1	: Kebersamaan di Rumah
Pembelajaran	: 1

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami isi teks fabel yang dibacakan.
2. Siswa dapat memahami kosa kata yang ada dalam teks.
3. Siswa dapat mengetahui amanat yang terdapat pada bacaan.
4. Siswa dapat menyusun kata acak menjadi kalimat sesuai dengan bacaan,
5. Siswa dapat menceritakan kembali dengan bahasa sendiri.
6. Siswa dapat menuliskan amanat yang terdapat pada bacaan.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan	➢ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan do'a. ➢ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
Kgiatan Inti	➢ Guru menanyakan kepada siswa apakah memiliki kesulitan dalam materi fabel. ➢ Guru membacakan fabel berjudul " Lalat dan Semut" ➢ Guru memberikan 2 lembar kertas yang berisi kata acak dan tempat untuk mengurutkan kata menjadi kalimat. ➢ Guru membacakan petunjuk pengerjaan penugasan. ➢ Guru meminta siswa untuk mengumpulkan penugasan pada saat waktu yang ditentukan telah usai. ➢ Guru memberi umpan balik tentang tulisan/kalimat yang telah dikirim siswa.
Penutup	➢ Siswa dan guru melakukan refleksi pada kegiatan tersebut. ➢ Guru mengakhiri pertemuan dangan mengucapkan hamdalah dan do'a.

C. Alat dan Bahan

- Hp Android / Laptop.
- Gunting.
- Lem.
- Kertas.

D. Penilaian

- Penilaian Pengetahuan : Tes Lisan
- Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Rachmat Suliadi M.Pd
NIP. 19711113 199702 1 001

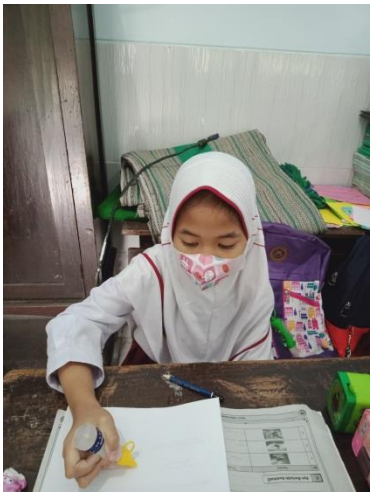
Malang, 25 April 2022
Guru Kelas 2

Lina Dwi Lestari S.Pd
NIP. –

Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran

1. **Guru Menjelaskan Materi dan Membacakan Fabel**

2. **Siswa Mengerjakan Penugasan yang Diberikan oleh Guru**



3. **Guru Melakukan Penilaian**

Lampiran 8. Instrument Penilaian

INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2
MATERI FABEL DENGAN MENGGUNAKAN MODEL SCRAMBLE GAME

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Pengetahuan	Memenuhi kriteria berikut. • Mampu memahami isi teks fabel yang dibacakan. • Mampu memahami kosa kata yang ada dalam teks. • Mampu mengetahui amanat yang terdapat pada bacaan.	Memenuhi 2 dari 3 kriteria yang di tetapkan.	Memenuhi 1 dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan.
Keterampilan	Memenuhi ketiga kriteria berikut. • Mampu menyusun kata acak menjadi kalimat sesuai dengan bacaan. • Mampu menceritakan kembali dengan bahasa sendiri • Mampu menuliskan amanat yang terdapat pada bacaan	Memenuhi 2 dari 3 kriteria yang di tetapkan.	Memenuhi 1 dari 3 kriteria yang ditetapkan.	Tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan.

$$\text{Penilaian (penskoran)} = \frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \text{ X } 100$$

Lampiran 9. Nilai Siswa

Nilai Sebelum Diterapkan Model *Scramble Game*

REKAPITULASI NILAI SISWA KELAS 2
MATERI FABEL

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Afiqan Jihan Subagiyo	80
2	Akbar Harisaputra	80
3	Alif Ziggy	100
4	Alysia Zena Azzahrah	90
5	Aquineta Celta Amera Prakosa	70
6	Aurin Zoanicta Eriputrianto	60
7	Dwianda Asyifa	100
8	Janaka Adamar Iman	62,5
9	Malika Azzahra	80
10	Prajna Paramitha	72
11	Rakha Naufal Bakhtiar	75
12	Tsalisa Dewi Humairoh	80
13	Zacky Aurelio Alteza	100
14	Zaidan Maulana Gibran	90
NILAI RATA RATA		81

Nilai Setelah Diterapkan Model *Scramble Game*

REKAPITULASI NILAI SISWA KELAS 2
MATERI FABEL DENGAN MENGGUNAKAN MODEL SCRAMBLE GAME

NO	NAMA SISWA	SKOR YANG DIPEROLEH		SKOR TOTAL	NILAI
		KI 3	KI 4		
1	Afiqan Jihan Subagiyo	4	3	7	87,5
2	Akbar Harisaputra	3	4	7	87,5
3	Alif Ziggy	4	4	8	100
4	Alysia Zena Azzahrah	4	4	8	100
5	Aquineta Celta Amera Prakosa	4	3	7	87,5
6	Aurin Zoanicta Eriputrianto	3	2	5	62,5
7	Dwianda Asyifa	4	4	8	100
8	Janaka Adamar Iman	4	3	7	87,5
9	Malika Azzahra	4	4	8	100
10	Prajna Paramitha	3	4	7	87,5
11	Rakha Naufal Bakhtiar	4	3	7	87,5
12	Tsalisa Dewi Humairoh	4	4	8	100
13	Zacky Aurelio Alteza	4	4	8	100
14	Zaidan Maulana Gibran	4	4	8	100
NILAI RATA – RATA				104	93

Lampiran 10. Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA

Nama : Anita Octalia Susanto
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 05 Oktober 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Status : Mahasiswa
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat Rumah : Jl. Dieng Atas Sumberjo Kalisongo RT 001 RW 001 Kec. Dau
No HP : 089643078101
E-mail : anitaoctalia7@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

1. TK Permata Bunda Malang
2. SDN Percobaan 2 Malang
3. SMP Muhammadiyah 1 Malang
4. SMA Islam Malang
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, Mei 2022
Mahasiswa

Anita Octalia Susanto
17140097