



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 105335
KEBUN SAYUR TANJUNG MORAWA
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

OLEH:

MIFTAHUL HUSNA

36.15.3.040

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SD NEGERI 105335 KEBUN SAYUR TANJUNG MORAWA
T.A 2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

OLEH:

MIFTAHUL HUSNA

36.15.3.040

PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing Skripsi I

Dr. Mesiono, M.Pd

NIP. 19710727 200701 1 031

Pembimbing Skripsi II

Indayana Febriani Tanjung, M.Pd

NIP: 19840223 201503 2 003

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731Email:
ftiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENGARUH MODEL SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 105335 KEBUN SAYUR TANJUNG MORAWA TAHUN AJARAN 2018/2019**” yang disusun oleh MIFTAHUL HUSNA yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

18 Juli 2019 M
15 Zulkaidah 1440 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

Ketua

Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP: 197112082007102001

Sekretaris

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP: 197708082008011014

Anggota Penguji

1. Dr. Mesiono, M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031

2. Indayana Febriani Tanjung, M.Pd
NIP. 19730827 200501 2 005

3. Dr. Salim M.Pd
NIP. 19600515 198803 1 004

4. Tri Indah Kusumawati, M. Hum
NIP. 19700925 200701 2 021

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP.196010061994031002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MIFTAHUL HUSNA

NIM : 36.15.3.040

Jur/Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI) S1

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 105335 KEBUN SAYUR TANJUNG MORAWA TAHUN AJARAN 2018/2019**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dan ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari saya terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiblanan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas dibatalkan.

Medan, 18 Juli 2019

Yang membuat pernyataan

The image shows a green adhesive stamp with the text "METERAI TEMPEL" at the top, a serial number "ED0D4AHF602867997" in the middle, and the value "6000 ENAM RIBURUPAH" at the bottom. A signature is written over the stamp. Below the stamp, the name "MIFTAHUL HUSNA" is printed.

NIM : 36153040

Medan, 18 Juli 2019

Nomor : Istimewa
Lamp : -
Perihal : Skripsi

Kepada Yth:
Bapak Dekan FITK
UIN-SU Medan

Assalamualaikum Wr.Wb.

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Miftahul Husna
Nim : 36.15.3.040
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS
IV SD NEGERI 105335 KEBUN SAYUR TANJUNG
MORAWA T.A 2018/2019.

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk di Munaqasahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan.

Demikian kami sampaikan. Atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

PEMBIMBING I



Dr. Mesiono M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031

PEMBIMBING II



Indaxana Febrian Tanjung, M.Pd
NIP. 19730827 200501 2 005



ABSTRAK

Nama : Miftahul Husna
NIM : 35 15 3 040
Fak/Jur : Ilmu tarbiyah dan Keguruan /
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI)
Pembimbing I : Dr. Mesiono, M.Pd
Pembimbing II : Indayana Febriani Tanjung, M.Pd
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran
Scramble Terhadap Hasil Belajar
Pada Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia Siswa Kelas IV SDN 105335
Kebun Sayur Tanjung Morawa
Tahun Ajaran 2018/2019.

Kata Kunci : Pengaruh Model *Scramble*, Hasil Belajar Bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Bahasa Indonesia SD Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019.

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain *postest Only Control Desain*. Populasi dalam Penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 105335 Kebun Sayur yang berjumlah 69 siswa dan sampelnya adalah kelas IV-A berjumlah 35 dan kelas IV-B yang berjumlah 34 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam bentuk tes pilihan berganda. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* dengan bantuan SPSS versi 21.

Hasil Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajarkan dengan model pembelajara *Scramble* memiliki rata-rata *postest* sebesar 82,06 Sedangkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata *postest* sebesar 78,00. Pada pengujian hipotesis *Independent Sample t Test* diperoleh nilai $t_{hitung} = -2,088$ dan nilai *Sig.(2-tailed)* bernilai $\alpha = 1,671$. Nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan $df=67$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 1,671. Karena nilai *Sig.(2-tailed)* $0,041 < 0,05$, maka disimpulkan bahwa " H_0 ditolak H_a diterima". Dengan demikian, terdapat pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019.

Mengetahui,
Pembimbing Skripsi

Dr. Mesiono, M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031

KATA PENGANTAR

مِجْرَلًا نَمَحْرَلًا لِلَّهِ مَسْبِ

Alhamdulillah segala puji kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala karunia, nikmat iman, nikmat islam, dan nikmat kesehatan yang berlimpah sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana di harapkan. Shalawat serta salam senantiasa dicurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga, sahabat, dan para pengikutnya sampai akhir zaman.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019” dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Selama penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami. Namun penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan doa, bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak rektor Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag selaku rektor UIN Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Amiruddin, MA selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

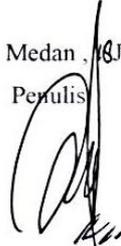
3. Ibu Dr. Salminawati, MA selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang selalu memberikan kemudahan dalam setiap kebijakan yang beliau berikan selama penulis menjadi mahasiswa di jurusan PGMI.
4. Bapak Mesiono, S.Ag, M.Pd sebagai dosen pembimbing I, dan Ibu Indayana Febriani Tanjung, M.Pd, sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan kritik dan saran, menyalurkan ilmu nya dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Bapak Pangulu Abdul Karim, Lc, MA selaku penasehat Akademik di Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
6. Ibu Dra. Fitriani, selaku kepala sekolah SDN 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa ,yang telah banyak membantu penulis dalam mengumpulkan data yang penulis perlukan untuk penyelesaian skripsi ini serta Ibu Suprapti selaku wali kelas IV A dan Ibu Hotmaida selaku wali kelas IV B yang telah menerima dan merangkul kami dengan kasih sayangnya selama penelitian berlangsung.
7. Seluruh staf dan guru SDN 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa yang telah menerima dan menganggap kami seperti anak sendiri.
8. Orangtua tercinta, Ayah Drs. Rajali dan Ibu Maryamas Afrida yang telah merawat dan mendidik penulis dengan kasih sayang, dan selalu memberikan motivasi serta doa yang tulus kepada penulis untuk meraih kesuksesan

9. Sahabat Terkasih saya Sastra Deva, dan Nurhaliza, yang selalu membantu saya dalam segala aspek baik motivasi maupun materi sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan.
10. Teman- teman tercinta Nurlatifah, Maya Siti Sakdah yang selalu memberi saya dorongan dan membantu saya, serta teman seperjuangan Skripsi saya Nana Hardiyanti, Maysarah, Noni, Novi , Milda Sasmita, Meli, Nanda, serta teman Guru Relawan saya Risma, Hairani Agustin, Nana Hardiyanti yang telah menemani dan membantu penulis untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2015, khususnya teman-teman PGMI-3 atas kebersamaan dan bantuan yang berarti bagi penulis selama masa perkuliahan.
12. Kepada Ibu Arlina Sirait,yang telah member dukungan serta doa kepada saya.

Kepada semua pihak tersebut penulis mendoakan semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima dan dilipat gandakan oleh Allah Swt, serta senantiasa mendapatkan limpahan rahmat-Nya sehingga mendapat kemudahan, kebaikan, dan lindungan Allah Swt Amiin.

Medan , 18 Juli 2019

Penulis



Miftahul Husna
36153040

DAFTAR ISI

Daftar Isi.....	i
Daftar Tabel	iv
Daftar Lampiran	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. BatasanMasalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Kerangka Teori.....	10
a. Pengertian Belajar	10
b. Teori Belajar.....	13
c. Hasil Belajar.....	15
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
B. Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	18
a. Langkah-langkah Model <i>Scramble</i>	20
b. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Scramble</i>	22
C. Materi Ajar.....	23
a. Kerangka Berfikir.....	25
b. Penelitian yang Terdahulu.....	27
c. Hipotesis Penelitian.....	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	33
B. Lokasi Penelitian.....	34
C. Populasi dan Sampel	34
D. Definisi Operasional.....	35
E. Instrumen Pengumpulan Data	36
1. Validitas Tes.....	36
2. Reabilitas Tes	39
3. Tingkat Kesukaran	40
4. Daya Pembeda.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
a. Observasi	42
b. Tes	42
c. Dokumentasi.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	43
1. Menghitung Rata-rata dengan Rumus.....	43
2. Menghitung Standar Deviasi dengan Rumus.....	43
3. Uji Prasyarat.....	43
4. Uji Hipotesis.....	45
H. Prosedur Penelitian.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil	47
1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	47
B. Persyaratan Analisis	48

1. Uji Normalitas.....	48
2. Uji Homogenitas	49
C. Hasil Analisis Data.....	50
1. Uji Independent T-test.....	51
D. Pembahasan Hasil Penelitian	52
E. Keterbatasan Penelitian.....	54
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Observasi Sekolah.....	3
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Sample Penelitian.....	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen.....	34
Tabel 3.4 Uji Validitas Tes	36
Tabel 3.5 IndeksTingkat Realibilitas Tes.....	37
Tabel 3.6 Hasil Uji reliabilitas	38
Tabel 3.7 Kriteria Indeks Kesukaran	39
Tabel 3.8 Indeks Daya Pembeda.....	41
Tabel 4.1 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	45
Tabel 4.2 Hasil Uji Daya Beda Soal	46
Tabel 4.3 Tabel Hasil Belajar.....	47
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data	49
Tabel 4.5 Uji Homogenitas	50
Tabel 4.6 Uji Hasil T-Test	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	59
Lampiran 2 RPP Kelas Konvensional.....	60
Lampiran 3 RPP Kelas Eksperimen.....	64
Lampiran 4 Hasil Nilai UAS Observasi Sekolah.....	68
Lampiran 5 Uji Normalitas Test	68
Lampiran 6 Uji Homogenitas Test.....	69
Lampiran 7 Uji T-test.....	69
Lampiran 8 Uji Reability	70
Lampiran 9 Data nilai post test kelas Eksperimen	71
Lampiran 10 Data nilai post test kelas Konvensional	72
Lampiran 11 Tingkat Kesukaran.....	72
Lampiran 12 Soal Validitas.....	73
Lampiran 13 Soal Post Test	78
Lampiran 14 Nilai Post Test Kelas Eksperimen	81
Lampiran 15 Nilai Post Test Kelas Konvensional	82
Lampiran 16 Foto Kelas Eksperimen.....	83
Lampiran 17 Foto Kelas Konvensional.....	85
Lampiran 18 Foto Absensi Siswa Kelas Eksperimen	87
Lampiran 19 Foto Absensi Siswa Kelas Konvensional	88
Lampiran 20 Uji Validitas.....	23
Lampiran 21 Daya Pembeda Soal.....	25

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara.¹

Pendidikan juga merupakan segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja (usia sekolah) yang diserahkan kepadanya (sekolah) agar mempunyai kemampuan kognitif dan kesiapan mental yang sempurna dan berguna bagi masyarakat untuk menjali hubungan sosial dan memikul tanggung jawab mereka sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial.

Sebagai suatu komponen pendidikan, tujuan pendidikan menduduki posisi penting diantara komponen-komponen pendidikan lainnya. Tujuan pendidikan itu bersifat normatif, yaitu mengandung unsur norma yang bersifat memaksa, tetapi tidak bertentangan dengan hakikat perkembangan peserta didik serta dapat diterima oleh masyarakat sebagai nilai hidup yang baik.

¹ Jejen Musfah. 2015. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group. h. 9-10.

Dalam hal sekarang ini juga proses pendidikan merupakan kegiatan memobilisasi segenap komponen pendidikan oleh pendidik terarah kepada pencapaian tujuan pendidikan. Bagaimana proses pendidikan itu dilaksanakan sangat menentukan kualitas hasil pencapaian tujuan pendidikan karena pada saat ini pendidikan di Indonesia telah mengalami penurunan yang sangat signifikan, banyak orang tua yang kurang peduli terhadap pendidikan anak-anak nya karena mereka befikir anak-anak tersebut tidak membutuhkan pendidikan lebih untuk melanjutkan kehidupan.

Kualitas proses pendidikan bergejala pada dua segi, yaitu kualitas komponen dan kualitas pengelolaannya. Yang menjadi tujuan utama pengelolaan proses pendidikan yaitu terjadinya proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal. Sebab berkembangnya tingkah laku peserta didik sebagai tujuan belajar hanya dimungkinkan oleh adanya pengalaman belajar yang optimal. Tanpa adanya proses pendidikan anak akan kurang memahami lingkungan sekitarnya maupun lingkungan hidupnya kelak mereka akan kurang bersosialisasi terhadap masyarakat. Hal ini membuat Indonesia menjadi salah satu Negara yang minim pendidikan dikarenakan kurangnya dorongan orang tua untuk memberikan pendidikan kepada anaknya.

Secara sederhana juga, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Jadi, dapat dipahami bahwa makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada

diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Menurut Sunarto dalam Husamah, hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga sebagai sesuatu yang diperoleh, didapatkan atau dikuasai setelah proses belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai atau skor.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dalam kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar.²

Berdasarkan studi pendahuluan masih ditemukan rendahnya hasil belajar siswa di SDN 10335 Kebun Sayur Tanjung Morawa terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kelas	Rata- rata Nilai UAS	Ketuntasan
IV A	65	53,84%
IV B	70	48.57%

(Sumber data murni dari nilai UAS siswa kelas IV A-B)

Hasil ini saya dapatkan langsung dari Daftar Nilai Murni UAS T.A 2018/2019 Kelas IV. Hal ini juga diindikasikan oleh kurang pandai membaca apalagi dalam bentuk teks sehingga hal itu membuat mereka kurang memahami tentang makna atau arti sebuah pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dimana siswa/i tersebut bingung dalam menentukan mana bagian isi

²Husamah Dkk. 2016. *Belajar & Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. h. 19-20.

dan sampiran pantun. Dalam hal ini juga guru hanya mengajarkan beberapa hal mengenai pantun dan tidak melihat apakah siswa/nya memahami materi tersebut guru mengajar hanya menggunakan dengan model pembelajaran konvensional dengan begitu siswa/I sulit memahami setiap materi yang disampaikan guru.

Khususnya pada tingkat SD/MI guru tidak hanya memberi bekal kemampuan untuk membaca, menulis, apalagi berhitung. Tetapi harus juga memberikan unsur sosial yang diperoleh dari konsep penerapan materi yang diajarkan setiap mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menjadi dasar suatu pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Ketika anak memasuki usia sekolah dasar, anak-anak akan terkondisikan untuk mempelajari bahasa tulis. Pada masa ini anak dituntut untuk berfikir lebih dalam lagi kemampuan berbahasa anak pun mengalami perkembangan. Pada saat anak-anak memasuki usia tujuh tahun, anak dapat membuat cerita yang lebih teratur. Mereka dapat menyusun cerita dengan cara mengemukakan masalah, rencana pemecahan masalah, dan menyelesaikan masalah.

Namun kenyataannya berbeda dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa. Hal-hal yang ditemukan ketika melakukan observasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa memiliki hasil yang kurang memuaskan. Nilai

KKM di sekolah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tahun 2018 dan 2019 adalah 70 dengan rata-rata nilai 65.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada guru kelas IVA beliau mengatakan selama beliau mengajar siswa sangat sulit memahami materi yang disampaikannya terutama materi tentang pantun, dimana siswa sangat bosan mendengar guru hanya bercerita mengenai pantun saja . peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu siswa kelas IVB yang mengatakan bahwa mereka belum memahami sepenuhnya materi tentang pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil belajar yang kurang memuaskan tersebut salah satu penyebabnya adalah karena guru menggunakan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional seperti ceramah. Dengan begitu strategi yang digunakan guru selama ini belum optimal sehingga menyebabkan timbulnya kebosanan siswa dan kurang memahami materi yang disampaikan yang berakibat rendahnya hasil belajar. Dari beberapa masalah tersebut mendukung untuk menjadi acuan bagi peneliti dalam melakukan perbaikan.

Pemilihan strategi pembelajaran yang sangat tepat harus disesuaikan dengan karakter siswa dan materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru harus pandai membawa situasi siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai. Salah satu upaya mengatasi permasalahan pembelajaran serta mengaktifkan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *scramble*.

Model *scramble* merupakan model yang berbentuk permainan acak kata, atau kalimat. Pembelajaran kooperatif model *scramble* adalah sebuah model yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara

berkelompok.³ Dalam model pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Model permainan ini diharapkan dapat melatih kerjasama setiap siswa dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata sambil bermain, selain siswa diajak berlatih menerka, siswa juga di ajak untuk berkreasi dengan susunan baru yang mungkin lebih baik dari susunan semula.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul.

Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa Tahun 2018/2019.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat di kemukakan sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa masih rendah.
2. Siswa cenderung pasif dan malas dalam belajar.
3. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar.
4. Siswa mudah bosan dengan materi yang disampaikan guru.
5. Pembelajaran di dalam kelas masih sering menggunakan metode konvensional/ ceramah.

³Shohimin Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017, h. 166.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah: **Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa Tahun 2018/2019.**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran scramble pada mata pelajaran pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan Model Scramble terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur?
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran scramble pada mata pelajaran pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur?
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Model Scramble terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman, sebagai masukan sekaligus sebagai pengetahuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan multimedia guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan penelitian ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.
- b. Bagi guru, jika hasil penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, akan dapat meningkatkan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian berikutnya dan sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang sama.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian.⁴

Belajar merupakan pekerjaan yang biasa dilakukan oleh manusia pada umumnya ketika manusia ingin bisa melakukan sesuatu tertentu. Pada dasarnya belajar merupakan suatu proses yang berakhir pada perubahan. Belajar tidak pernah memandang siapa pengajarnya, dimana tempatnya dan apa yang diajarkan. Sering kali kita mendengar kata “ belajar” bahkan tidak jarang pula menyebutkannya, tetapi kita belum mengetahui secara detail makna apa yang sebenarnya terkandung dalam belajar itu.⁵ Hal tersebut sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur. (QS. An-Nahl :78).

⁴M. Andi Setiawan. *Belajar dan Pembelajaran*. Sidoharjo:2017. Uwais Inspirasi Indonesia. h. 1.

⁵Muhammad Fathurrohman. *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Garudhawaca. h. 1.

Dan Allah telah mengeluarkan kalian dari perut-perut ibu kalian sesudah masa kehamilan sedang kalian tidak mengetahui apapun yang ada disekitar kalian, kemudian Allah menjadikan bagi kalian sarana-sarana pengetahuan berupa pendengaran, penglihatan, dan hati.⁶

Berdasarkan firman Allah diatas belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi pada manusia sejak awal terlahir kedunia. Perubahan tingkah laku yang dialami manusia meliputi segala aspek kehidupan yang tengah dijalannya selama hidup sejak dilahirkan kedunia sampai meninggal dunia. Pembelajaran berlangsung dalam kehidupan manusia karena adanya interaksi antara dua orang atau lebih. Interaksi yang terjadi melibatkan pertukaran informasi yang tanpa sadar dilakukan dalam kehidupan kita sehari-hari.

Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan kebiasaan-kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang harus diubah tersebut menjadi bekal hidup seseorang agar dalam kehidupannya ia dapat membedakan mana yang dianggap baik ditengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara. Menurut Nana Sudjana dalam Sinar, unsure terpenting dalam proses pembelajaran terdapat pada keaktifan siswa, apabila tidak dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai response siswa terhadap stimulus guru, tidak mungkin siswa dapat mencapai hasil yang dikehendaki.⁷

Dalam Al-Qur'an surah Al-'Alaq ayat 1-5 menjelaskan tentang keutamaan belajar yang berbunyi :

⁶A. Hassan. *Al-Furqan (Tafsir Qur'an)*. Surabaya: Al-Ikhwana .h.517.

⁷Drs. Sinar. *Metode Active Learning*. Yogyakarta:2018.DEEPUBLISH.h. 10.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (3)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

1. “Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan.”
2. “Dia telah menciptakan manusia dari Alaq”.
3. “Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha Pemurah”.
4. “Yang mengajar manusi dengan Pena”.
5. “Dia mengajarkan manusia apa yang belum diketahuinya”. (Q.S. AL-Alaq ayat 1-5)

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan yang menciptakan”: ini ayat pertama yang diterima Nabi. Ayat ini mengandung perintah untuk membaca, menulis dan menuntut ilmu, sebab ketiganya merupakan syiar untuk membaca, menulis dan menuntut ilmu, sebab ketiganya merupakan syiar agama Islam. Makanya bacalah Al-Qur’an hai Muhammad dimulai dengan nama Tuhanmu yang menciptakan segala makhluk dan seluruh alam semesta.⁸

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ (رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ وَمُسْلِمٌ)

Dari Abu Hurairah R.A, Ia berkata: Rasulullah SAW bersabda : “Setiap anak dilahirkan dalam keadaan suci, ayah dan ibunyalah yang menjadikan Yahudi, Nasrani, atau Majusi.” (HR. Bukhori dan Muslim)

Belajar, menurut Slavin dalam Fathurrohman, adalah perubahan yang relative permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari

⁸Departemen Agama RI. *Al-Qur’an dan Terjemahnya*. Semarang: 2014. As-Syifa’, hal.479.

pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon.

Menurut R. Gagne dalam Ahmad Susanto, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku dan belajar ialah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dalam intruksi.⁹

Menurut Nawawi dalam K. Brahim, yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

b. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi di proses dalam pikiran siswa. Teori belajar dapat membantu guru untuk memahami bagaimana siswa belajar. Pemahaman mengenai teori belajar akan membantu guru dalam memberikan dukungan dan bantuan kepada siswa sehingga dapat mencapai prestasi maksimal. Ada beberapa teori yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu :

a)Teori Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori belajar tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini berpengaruh terhadap perkembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal

⁹Ahmad Susanto. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: 2013. Prenadamedia Group. h. 1-5.

sebagai aliran behavioristik. Perubahan tingkah laku terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respons) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Pembelajaran dilakukan dengan memberi stimulus kepada peserta didik agar menimbulkan respon yang tepat seperti yang diinginkan. Hubungan stimulus dan respon ini jika diulang akan menjadi sebuah kebiasaan. Respon atau perilaku tertentu diperoleh dengan menggunakan metode pelatihan dan pembiasaan.

b)Teori Kognitivisme

Menurut teori kognitivisme, pembelajaran terjadi dengan mengaktifkan indra siswa agar memperoleh pemahaman. Pengaktifan indra dapat dilaksanakan dengan menggunakan media atau alat bantu melalui berbagai metode.

c)Teori Konstruktivisme

Teori ini merupakan teori sosiogenesis, yang membahas tentang faktor primer (kesadaran sosial) dan faktor sekunder (individu), serta pertumbuhan kemampuan. Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan sosial tanpa makna, kemudian terjadi internalisasi atau pengendapan dan pemaknaan atau konstruksi pengetahuan baru, serta perubahan (transformasi) pengetahuan. Tingkat perkembangan kemampuan aktual terjadi secara mandiri dan kemampuan potensial melalui bimbingan orang dewasa. Proses konstruksi pengetahuan dilakukan secara bersama-sama dengan bantuan yang diistilahkan dengan *scaffolding*, misalnya dengan memberikan petunjuk, pedoman, bagan/gambar, prosedur, atau balikan. Oleh sebab itu dibutuhkan contoh, demonstrasi, atau praktik dari orang yang lebih dewasa. Teori ini melandasi munculnya

pembelajaran kolaboratif/koperatif, pembelajaran berbasis masalah (PBL), dan pembelajaran kontekstual.

d)Teori Humanisme

Teori belajar humanistik menganggap bahwa keberhasilan belajar terjadi jika peserta didik memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Peran pendidik adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu mereka dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.¹⁰

Berdasarkan teori-teori belajar yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa teori belajaryang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah teori konstruktivisme karena teori ini lebih menekankan pada aktivitas peserta didik dalam membangun pengetahuan serta pengalamannya melalui belajar berinteraksi bersama temannya yang telah mampu menyelesaikan tugas-tugas yang tidak bisa mereka selesaikan sendiri, pentingnya interaksi sosial menjadikan peserta didik mampu membangun pengalamannya menjadi pengetahuan yang bermakna.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi pelajaran. Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang ideal

¹⁰ Abu Muhammad Ibnu Abdullah, (2008), *Hasil dan Prestasi Belajar*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 4.

meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses diri seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.¹¹

Nawawi dalam K. Brahim, yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Sudjana dalam Husamah, Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar sebagai sesuatu yang diperoleh, didapatkan atau dikuasai setelah proses belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai atau skor. Pada hakekatnya hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar, perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

¹¹Ibid, h. 5-6.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dalam kriteria tertentu.¹²

Dalam PERMEN DIKBUD no 66 tahun 2013 tentang standart penilaian pendidikan. Dalam PERMEN tersebut dinyatakan bahwa penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik mencakup: penilaian otentik, penilaian berbasis portofolio, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester dll.

d. Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada dasarnya belajar dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Daryanto, menyebutkan faktor yang mempengaruhi belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu (1) factor yang berasal dari luar pelajar dan terdiri atas faktor-faktor non sosial (cuaca, waktu, tempat dan media) dan faktor sosial (kehadiran sosial) (2) faktor yang berasal dari dalam diri pelajar dapat digolongkan menjadi faktor-faktor fisiologis (kondisi jasmani, keadaan fungsi jasmani tertentu).

1) Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang kaitannya dengan diri pribadi orang tersebut selaku orang yang sedang belajar. Faktor internal tersebut menyangkut tiga komponen utama yaitu jasmaniah, psikologis dan faktor kelelahan.

a. Faktor *Jasmaniah* mencakup kesehatan.

¹²Husamah, Dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: 2018. Universitas Muhammadiyah Malang. h. 19.

- b. Faktor *Psikologis* mencakup intelegensi (kecakapan menghadapi, menyesuaikan situasi baru dengan cara efektif dan mempelajarinya dengan cepat).
- c. Faktor *kelelahan* mencakup kelelahan yang dialami seseorang dalam suatu hal yang wajar terjadi.¹³

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.¹⁴

B. Model Pembelajaran *Scramble*

Istilah *Scramble/ skrambel* berasal dari bahasa Inggris, yaitu “perebutan, pertarungan, perjuangan”. Teknik “skrambel/ scramble” dipakai anak-anak sebagai permainan dalam rangka latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemilihan kosa kata- kosa kata dan huruf- huruf yang tersedia.¹⁵ Teknik ini membuat siswa agar lebih kreatif dalam penyusunan kata- kata yang diacak menjadi sebuah kata- kata yang benar dalam sebuah paragraf. Model pembelajaran scramble ini juga merupakan salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif.

¹³M. Andi Setiawan. *Belajar dan Pembelajaran*. Sidoharjo: 2017. Uwais Inspirasi Indonesia. h. 10-12.

¹⁴Ahmad Susanto. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: 2013. Prenadamedia Group. h. 12-13.

¹⁵Eti Sulastri. *9 Aplikasi Metode Pembelajaran*. Majalengka: 2019. Guepedia. h. 7.

Prawiradilaga dalam Kusnadi, menyatakan bahwa model pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah-langkah dan cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, dapat dikatakan metode pembelajaran yang difokuskan kepada pencapaian tujuan.¹⁶

Sesuai dengan sifat jawabannya *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk, yakni :

- a. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya: tpeian = petani, kberjae = bekerja
- b. *Scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna tepat, dan benar. Contohnya :Pergi-aku-bus-ke-naik-Bandung = aku pergi ke Bandung naik Bus
- c. *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil wacana hendaknya logis dan bermakna.

Model pembelajaran *scramble* ada dua hal komponen yang sangat penting yaitu pernyataan tersebut sehingga sempurna, dan yang kedua adalah menyiapkan kata-kata atau kalimat yang dapat melengkapi pertanyaan atau pernyataan materi ajar kepada siswa dengan menggunakan model *scramble*.¹⁷

¹⁶Kusnadi. Metode Pembelajaran Kolabratif. Tasikmalaya:2018. Edu Publisher.h. 13.

¹⁷Istrani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2012), h. 184.

Melalui pembelajaran *scamble* siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya.

Model *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antaranggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Metode permainan ini diharapkan dapat memacu minat siswa dalam pelajaran membaca memahami bahasa.¹⁸

a. Langkah-langkah Model Scramble

1) Persiapan

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

2) Kegiatan inti

Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari jawaban yang

¹⁸Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017, h. 166-167).

cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru melakukan diskusi kelompok besar untuk menganalisis dan mendengarkan pertanggung-jawaban dari setiap kelompok kecil atas hasil kerja yang telah disepakati dalam masing-masing kelompok kemudian membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.

3) Tindak lanjut

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

- a) Kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahaya yang berbeda.
- b) Kegiatan menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak memperlihatkan kelogisan.
- c) Kegiatan merubah materi bacaan (memparafase atau menyederhanakan bacaan).
- d) Mencari makna kosakata baru di dalam kamus dan mengaplikasikan dalam pemakaian kalimat.
- e) Membetulkan kesalahan-kesalahan tata bahasa yang mungkin ditemukan dalam teks wacana latihan.

Satu hal yang penting dalam model ini, siswa tidak sekedar berlatih memahami dan menemukan susunan teks yang baik dan logis, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis analitis. Hal-hal yang berkenaan dengan aspek kebahasaan, kebenaran, ketepatan, struktur kalimat dan tanda baca dapat menjadi perhatian dan perbincangan siswa.

b. Kelebihan Model *Scramble*

- 1) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota mempunyai tujuan yang sama. Mereka harus berbagi tugas dan tanggung jawab, dikenai evaluasi, dan berbagi kepemimpinan. Selain itu, setiap anggota kelompok membutuhkan keterampilan untuk belajar bersamadan nantinya akan dimintai pertanggung jawaban secara kooperatif.maka dari itu, dalam teknik ini setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu diberi tanggung jawab akan berhasil kelompoknya.
- 2) Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar dan berpikir. Mereka dapat bekerja sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres ataupun tertekan.
- 3) Selain selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu metode *scramble* juga dapat memupukkan rasa solidaritas dalam kelompok.
- 4) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- 5) Sifat komperatif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.
- 6) Dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi ajar, sebab siswa hanya melengkapi suatu pertanyaann di mana jawaban dipersiapkannya hanya saja tinggal mencocokkannya.

- 7) Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar, sebab dengan merujuk pada kertas kerja yang telah ditentukan siswa akan mempelajarinya.
- 8) Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dilengkapi dengan lembar kerja yang telah dipersiapkan sebelumnya

c. Kekurangan Model *Scramble*

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- 2) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan waktu yang sudah ditentukan.¹⁹

C. Materi Ajar

Berbalas Pantun

a. Pengertian Pantun

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi dari NKRI oleh karena itu Bahasa Indonesia adalah bahasa yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari yang setiap waktunya kita gunakan dan merupakan salah satu pelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia banyak kita jumpai materi yang mempelajari Bahasa Indonesia itu sendiri salah satunya ialah pantun. Pantun adalah bentuk puisi Indonesia lama. Setiap bait biasanya terdiri atas empat baris yang bersajak (a-b-a-b), dan setiap larik biasanya terdiri atas empat kata. Baris pertama dan baris kedua berupa sampiran dan baris ketiga dan keempat merupakan isi. Pantun

¹⁹Imas Kurniasih. Et. al., *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru* (Kata Pena, 2015), h. 185-186)

merupakan salah satu jenis karya sastra yang sangat menarik untuk diketahui.

b. Jenis- jenis Pantun

Pantun sebagai hasil kesusastraan Melayu dapat dipilah-pilah dalam lima jenis yaitu, pantun adat, pantun tua, pantun muda, pantun suka, dan pantun duka.

Dalam buku redaksi Balai Pustaka dijelaskan bahwa pembagian pantun itu dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Pantun anak-anak:

- a. Pantun bersuka cita.
- b. Pantun berduka cita.

2. Pantun orang muda:

- a. Pantun dagang.
- b. Pantun jenaka.
- c. Pantun muda.
- d. Pantun berkenalan.
- e. Pantun berceraian.
- f. Panting beriba hati.

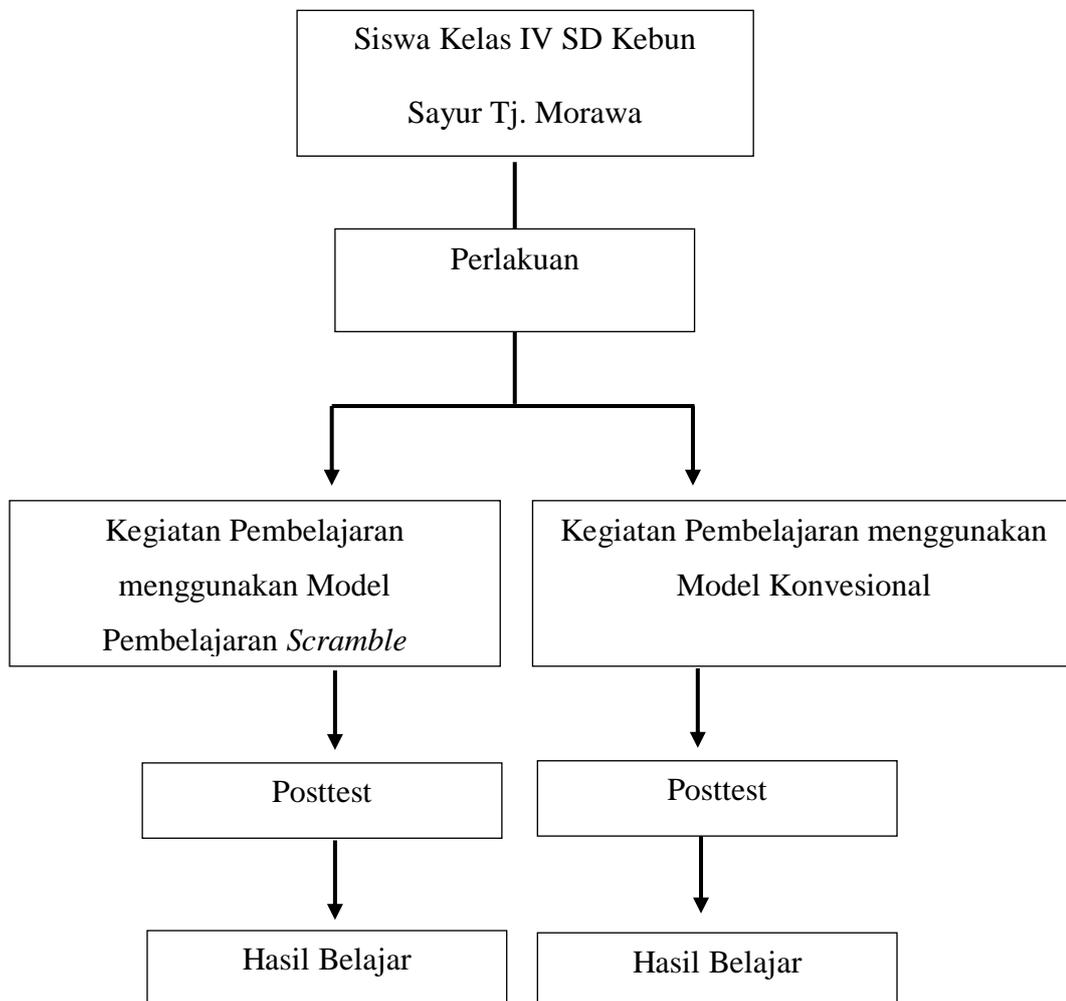
3. Pantun orang tua:

- a. Pantun nasihat.
- b. Pantun adat.
- c. Pantun agama.

A. Kerangka Pikir

Variabel penelitian adalah metode *scramble* sebuah variabel independent dan hasil belajar adalah variabel dependent. Dalam kamus KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) bahwa pengaruh adalah daya tarik seseorang dengan membentuk watak kepercayaan atau perbuatan. Model *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Keberhasilan belajar dapat ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya cara guru dalam menggunakan metode pembelajaran. Dengan demikian untuk mencapai hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia maka model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar dan berpikir. Mereka dapat bekerja sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres ataupun tertekan. Berikut ini alur kerangka pikir dapat dilihat dari diagram berikut ini:

Rancangan Pola Pikir Penulis

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai strategi pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* ini bukanlah penelitian yang pertama melainkan sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun beberapa peneliti juga melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eneng Ros Siti Saroh dan Vismaia S. damaianti, yang berjudul: “Pengaruh Teknik *Scramble* Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok Dan Memparafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman kelas IV SDN 2 Pengadilan Kota Tasikmalaya”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perbedaan kemampuan menentukan ide pokok dan kemampuan memparafrase antara kelas yang belajar menggunakan tehnik *scrambled* dengan kelas yang mengalami pembelajaran terlangsung. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain prates-pascates. Diketahui bahwa rata-rata N-gain pada kemampuan menentukan ide pokok kelas eksperimen yaitu 0,33 sedangkan rata-rata N-gain untuk kelas kontrol 0,06. adapun rata-rata N-gain pada kemampuan memparafrase kelas eksperimen yaitu 0,56 sedangkan rata-rata N-gain untuk kelas kontrol 0,21. Dari data tersebut bisa diketahui bahwa peningkatan kemampuan menentukan ide pokok dan memparafrase kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kemampuan menentukan ide pokok dan memparafrase kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data signifikan kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan jika nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0,05 maka H_0

diterima. Hasil uji t dan uji nonparametrik skor N-gain pada taraf signifikansi $\alpha=0.05$.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dika Zuchdan Sumira dkk, yang berjudul: “Pengaruh Metode *Scramble* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SDIT Segar Amanah Klender Jakarta Timur”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Teknik penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *quast eksperimen*. Teknik analisis data yang digunakan ialah uji-t. Hasil pengujian menunjukkan kenaikan rata-rata kemampuan membaca pemahaman kelas eksperimen dari 59,5 menjadi 86,5 sedangkan kelas kontrol dari 60,5 menjadi 67,5, kecerdasan interpersonal rata-rata kelas eksperimen dari 55,5 menjadi 88,5 dan 57,5 menjadi 66 untuk kelas kontrol. Serta keefektifan proses pembelajaran apabila melihat rata-rata N-gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. N-gain kemampuan membaca pemahaman untuk kelas eksperimen mendapatkan nilai 0,68 dengan kategori cukup efektif, sementara kelas kontrol mendapatkan kategori tidak efektif dengan nilai 0,29. N-gain kecerdasan interpersonal kelas eksperimen menunjukkan nilai 0,76 dan kelas kontrol dengan N-gan sebesar 0,37. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan kemampuan membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen lebih baik dari pada kemampuan membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas kontrol.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Pande Adi Putra dkk, yang berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sangsit”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media permainan teka-teki silang dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada hasil pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini menggunakan tes dengan instrumen tes uraian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media permainan teka-teki silang dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional. Skor rata-rata yang diperoleh siswa yang dibelajarkan menggunakan model *scramble* berbantuan media permainan teka-teki silang yaitu 40,7. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor kelompok eksperimen cenderung tinggi, dan hasil belajar bahasa Indonesia kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional 29,41. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor kelompok kelas kontrol cenderung rendah dan hasil uji t yaitu $t_{hitung}=3,89$, dan $t_{tabel}=2,021$, jadi $t_{hitung}>t_{tabel}$. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media permainan teka-teki silang pada hasil pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sangsit.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Dwi Kurni Astuti dkk, yang berjudul ” Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Kecamatan Buleleng”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu pertanyaan dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Desain penelitian tersebut adalah *non equivalent posttest-only control group design*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang di belajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional. Skor rata-rata dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan adalah 80,25. Sedangkan rata-rata skor hasil belajar Bahasa Indonesia iswakelmpok kontrol yang dibelajaran dengan model pembelajaran konvensional adalah 61,76. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dengan model pembelajaran yang masih konvensional lebih rendah dari pada yang menggunakan model pembelajaran *scramble*. Hasil penelitian ini diperoleh dari perhitungan uji-t, $t_{hitung} = 11,55 > t_{tabel} = 1,671$ (dengan db 72 dan taraf signifikansi 5%), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Deborah Fahy Bryceson, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan keterampilan gagasan utama dan keterampilan parafrase yang diajarkan membaca dengan menggunakan tehknik *scramble* dan

mereka yang mengajarkan instruksi langsung. Penyesuaian struktural dan kebijakan legalisasi pasar selama 15 tahun terakhir telah mempercepat deagrarianisasi di Afrika.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan bahwa pada pemelitan point 1 peneliti menggunakan analisis data yang menggunakan uji t dan uji nonparametik tetapi tidak sesuai dengan judul yang telah ditelitinya tentang pengaruh hasil model pembelajaran *scramble* sedangkan tujuan dari penelitian tersebut adalah mencari hasil perbedaan dari pembelajaran tersebut. Pada point 2 peneliti menggunakan tehnik analisis data yang sesuai dengan judul dan tujuan dari penelitian tersebut. Pada point 3 peneliti menggunakan tehnik analisis data uji-t yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh dalam model pembelajaran *scramble*. Pada point 4 peneliti menggunakan tehknis analisis data uji-t dengan tujuan peneliti mencari perbedaan tetapi berbeda dengan judul peneliti yang mencari pengaruh dari hasil pembelajaran antara konvensional dengan *scramble*. Pada point 5 peneliti tidak menyebutkan tehnik analisis data. Dalam penelitian ini saya memakai tehnik analisis data uji-t dengan berbantuan SPSS versi 21 yang menurut saya berbeda dari penelitian lainnya dikarenakan saya menggunakan Spss dalam perhitungan dari hasil data nilai tersebut.

4) Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka pikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : Tidak terdapat pengaruh metode scramble terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa.

Ha : Terdapat pengaruh metode scramble terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian *Scramble*. Dengan kata lain, penelitian eksperimen ini meneliti ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN 105335.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental* (eksperimen semu) yang merupakan pengembangan dari *True Eksperimental Design* karena memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi penuh mengontrol variable luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini diberikan tes sebanyak 1 kali yaitu sesudah perlakuan. Tes yang diberikan setelah perlakuan disebut *post-test*. Berikut rancangan atau design yang digunakan dalam penelitian ini.

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok konvensional. Bentuk bagan desain *posttest-only control design* sebagaimana Tabel 3.1 berikut.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O ₁
Konvensional		O ₂

(Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, h.76)

Keterangan:

X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran *Scramble*

(hanya kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan)

O₁ = Pemberian tes akhir (Posttest menggunakan model pembelajaran *Scramble*)

O₂ = Pemberian tes akhir (Posttest menggunakan model pembelajaran Konvensional)

B. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 105335 yang beralamat Jalan Karya Darma Dusun III, Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian dilakukan pada Semester Genap Tahun 2018/2019.

C. Populasi dan Sampel.

a. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa. Tahun Ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah:

Tabel 3.2 Sampel penelitian

Kelas	Jumlah siswa
IVA	35
IVB	34
Jumlah	69

(Sumber: SD Negeri 105335 Kebun Sayur)

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.²⁰ adapun sistem penarikan sampel yang digunakan

²⁰Ibid,hal.81

adalah *Sampling Jenuh*. Artinya teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.²¹ Pengambilan sampel dilakukan oleh peneliti dengan melihat hasil belajar semester ganjil pada siswa kelas IV-A serta IV-B, saat melihat hasil belajar maka dapat ditentukan kelas IV-A sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Scramble berjumlah 35 siswa dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol berjumlah 34 siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.

D. Defenisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian sebagai berikut.

- a. Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Scramble ini yaitu membuat sebuah permainan yang berbentuk dalam beberapa kelompok dengan membagikan kartu pertanyaan dan jawaban yang dibagikan secara acak yang berkaitan dengan materi yang telah saya sampaikan anak-anak sangat antusias dalam menyusun kartu- kartu tersebut. Ini hanyalah sebuah permainan dalam rangka latihan pengembangan dan peningkatan wawasan yang dibentuk dalam beberapa kelompok yang didalamnya ada 6-7 siswa dengan pemilihan kosa kata- kosa kata dan kalimat-kalimat yang tersedia.
- b. Hasil belajar bahasa Indonesia adalah kemampuan siswa dimana kemampuan itu dapat kita ketahui ketika kita sudah melakukan penelitian itu baik dalam model konvensional maupun dalam model pembelajaran tersebut dengan materi berbalas pantun.

²¹Syahrudin dan Salim. 2007. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media. Hal. 116

E. Instrument Pengumpul Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah alat ukur untuk pengumpulan data dimana dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam instrument, peserta didorong untuk menunjukkan hasil yang maksimal.²²

Kisi-kisi instrument tes (setelah dilakukan uji validasi tes oleh Tri Indah Kusumawati, M.Hum) diterangkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Nomor Soal	Jumlah
1	7.3 Membaca pantun anak secara berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat	7.3.1 Membaca pantun secara berbalasan	1, 9, 22,29	4
		7.3.2 Mencatat kata-kata sukar dalam pantun	3, 4, 10, 14	4
		7.3.3 Mencari arti kata sukar dalam pantun menggunakan kamus	5,11,19,21,23,24,30	7
		7.3.4 Menjawab pertanyaan tentang isi pantun	2, 6, 7, 8, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 20,25,26,27,28	15
Jumlah				30

a. Validitas Tes

Menurut Arikunto validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Selain itu, instrument dikatakan valid apabila mengungkapkan data dari variable yang diteliti

²² Nana Sudjana, (2016), Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: Re, aja Rosdakarya. h.35.

secara tepat. Sehingga suatu instrument yang valid adalah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.

Validitas dalam instrumen penelitian ini adalah isi yaitu tes sebuah pengukuran tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan mencari validitas instrumen. Dalam hal ini validitas yang diinginkan yaitu menunjukkan arah penerapan model pembelajaran *Scrambled* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Perhitungan validitas butir tes yang menggunakan tes *product moment* angka kasar yaitu²³:

$$r_{xr} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah siswa yang menjawab benar pada setiap butir soal

$\sum y$ = Jumlah skor setiap siswa

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

r_{xy} = Validitas soal

N = Jumlah sampel.

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila

$r_{xy} > r_{tabel}$ (r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis r *product moment*). Jika

$r_{xy} > r_{tabel}$ maka instrument dikatakan valid, sehingga instrument dapat

digunakan dalam sampel penelitian.

²³Indra Jaya,(2010), *Statistik Penelitian Untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, hal. 122

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Instrumen

No Soal	Corrected Item Pertanyaan Total Correlation	r tabel	Keterangan
1	0,090	0,444	Tidak Valid
2	-0,079	0,444	Tidak Valid
3	0,210	0,444	Tidak Valid
4	0,589	0,444	Valid
5	0,245	0,444	Tidak Valid
6	-0,012	0,444	Tidak Valid
7	0,454	0,444	Valid
8	-0,198	0,444	Tidak Valid
9	0,211	0,444	Tidak Valid
10	-0,170	0,444	Tidak Valid
11	0,607	0,444	Valid
12	0,607	0,444	Valid
13	0,536	0,444	Valid
14	0,705	0,444	Valid
15	0,607	0,444	Valid
16	0,551	0,444	Valid
17	0,467	0,444	Valid
18	0,571	0,444	Valid
19	0,659	0,444	Valid
20	0,589	0,444	Valid
21	0,647	0,444	Valid
22	0,785	0,444	Valid
23	0,705	0,444	Valid
24	0,607	0,444	Valid
25	0,597	0,444	Valid
26	0,414	0,444	Tidak Valid
27	0,473	0,444	Valid
28	0,654	0,444	Valid
29	0,473	0,444	Valid
30	0,701	0,444	Valid

Berdasarkan uji validitas butir soal 20 dari 30 soal dinyatakan telah valid karena besar pearson correlation (r hitung) masing-masing butir soal lebih besar dari pada t tabel kecuali pada soal no 1,2,3,5,6,7,8,9,10, dan 26 dinyatakan tidak valid karena r hitung lebih kecil daripada r tabel. Nilai r tabel dengan sampel sejumlah 20 siswa sebesar 0,444, artinya apabila r

hitung $> 0,444$ maka butir soal tersebut dianggap valid, sedangkan apabila r hitung $< 0,444$ maka butir soal tersebut dianggap tidak valid.

b. Reabilitas Test

Reabilitas merupakan ketetapan suatu tes tersebut yang diberikan kepada subjek yang sama. Suatu tes dikatakan reliable apabila beberapa kali pengujian menunjukkan hasil yang relative sama. Reliabilitas diukur dengan menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha (a)*. Untuk melakukan uji reliabilitas digunakan bantuan program SPSS versi 21. Diperoleh nilai *Cronbach Alpha* 0,725. Tingkat reliabilitas soal dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Tingkat Reliabilitas Tes

No.	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1.	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2.	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3.	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4.	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5.	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

(Sumber : Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*)

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa nilai *Cronbach Alpha* 0,725 berada pada kategori tinggi sehingga nilai tersebut dapat dikatakan reliable.

**Tabel 3.6
Hasil Uji Realibilitas Instrumen**

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.725	31

Dari keterangan tabel di atas diketahui bahwa masing-masing variable memiliki *Cronbach Alpha* > 0,361. Dengan demikian soal test tersebut dapat dikatakan reliable sehingga dapat digunakan untuk pengumpulan data dalam melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran Scramble terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa.

c. Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah menghitung besarnya indeks kesukaran soal untuk setiap butir.²⁴ Soal yang baik adalah yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sulit. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya, soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 0,1. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal.

Indeks kesukaran butir-butir soal ditentukan dengan rumus dan bantuan *SPSS V.21*

$$I = \frac{S_T}{I_T}$$

Kriteria penentuan indeks kesukaran diklasifikasi sebagai berikut²⁵ :

²⁴Nurmawati, (2016), *Evaluasi Pendidikan Islami*, Medan: Perdana Mulya Sarana, h. 116.

²⁵Nurmawati, 2016, *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung: CITAPUSTAKA Media. h.116- 126.

Tabel 3.7. Kriteria Indeks Kesukaran

Besar P	Interprestasi
$P < 0,30$	Terlalu Sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Cukup
$P \geq 0,70$	Terlalu Mudah

(Sumber, Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*)

d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan anatar siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa berkemampuan rendah. Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus dengan berbantuan SPSS v21 yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

D = Daya pembeda soal

B_A = Banyaknya subjek kelompok atas yang menjawab benar

B_B = Banyaknya subjek kelompok bawah yang menjawab benar

J_A = Banyaknya subjek kelompok atas

J_B = Banyaknya subjek kelompok bawah

P_A = Proporsi subjek kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi subjek kelompok bawah yang menjawab benar²⁶

Klasifikasi daya pembeda soal di tabel berikut yaitu:

²⁶Asrul, Rusyd Ananda, Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran*. (Bandung; Citapustaka Media, 2015), hal: 149

Tabel 3.8
Indeks Daya Pembeda

No	Indeks daya Beda	Klasifikasi
1.	0,00 - 0,20	Jelek
2.	0,20 - 0,40	Cukup
3.	0,40 - 0,70	Baik
4.	0,70- 1,00	Baik sekali

(Sumber, Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*)

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan yaitu mengamati secara langsung terhadap objek yang sedang ditelaah adapun data yang dapat diobservasi adalah mengenai kegiatan guru dalam melaksanakan tugas mengajar serta kegiatan siswa dalam belajar.

2. Tes

Tes adalah dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan materi yang saya sampaikan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah siswa mengerti dengan pembelajaran tersebut. Tes di berikan pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Scramble* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

3. Dokumentasi

Cara pengumpulan data yang saya lakukan ini dengan mengambil data siswa yang terdapat di SD Negeri 105335 Kebun Sayur. Data yang dimaksud berupa daftar absensi siswa, hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol (Post Test), nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh kemudian diolah dengan teknik analisis data sebagai berikut²⁷:

1. Menghitung rata-rata skor dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

2. Menghitung Standar Deviasi

Standar deviasi dapat dicari dengan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Untuk menguji normalitas skor tes pada masing-masing kelompok digunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS V.

21.²⁸Langkah-langkahnya :

1. Menentukan Kumulatif Proporsi (kp)

$$kp = \frac{F_{kumulatif}}{n}$$

²⁷Harun Sitompul dan Tien Rafida, *Op.Cit.*, h. 110.

²⁸Ibid.h. 71

2. Mencari bilangan baku

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan:

X_i = Skor tujuan

\bar{X} = Mean (rata-rata sampel)

S = Standar Deviasi

3. Menentukan luas kurva Z_i (menggunakan Z_{tabel})

4. Menentukan a_1 dan a_2 :

A_2 : Selisih Z_{tabel} dan kp pada batas atas ($a_2 = \text{Absolut}(kp - Z_{\text{tabel}})$)

A_1 : Selisih Z_{tabel} dan kp pada batas bawah ($a_1 = \text{Absolut}(a_2 - \frac{f_i}{n})$)

5. Menentukan harga mutlak dari a_1 dan a_2 , dinotasikan dengan D_o

6. Menentukan harga D_{tabel}

7. Membuat kesimpulan, apabila $D_o > D_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi normal dan begitu sebaliknya.

b. Uji Homogenitas

Untuk uji homogenitas dilakukan untuk dua kelompok perlakuan menggunakan Uji Fisher (Uji-F), dengan menggunakan rumus²⁹:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Varians data terbesar

S_2^2 = Varians data terkecil

²⁹Ibid.h. 71

Kemudian nilai F_{hitung} dikonsultasikan dengan $F_{tabel (0,05)}$. Bila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat dinyatakan antarkelompok homogen pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelompok Konvensional dengan Eksperimen. Uji hipotesis ini menggunakan uji *Independent Sample Test* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil Belajar Bahasa Indonesia menggunakan model *scramble*.

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019.

H_a : Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019.

Berikut berupa kriteria pengujian ialah³⁰:

H_0 ditolak, apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, dan berarti H_a diterima

H_0 diterima, apabila nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, dan berarti H_a ditolak

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Awal (perencanaan)

Hal-hal yang perlu dilakukan pada tahap ini adalah:

³⁰Sahat Saragih. Aplikasi SPSS Dalam Statistik Penelitian Pendidikan. 2016. Perdana Publishing. h. 189

- a. Menentukan dan Membuat jadwal penelitian
 - b. Menentukan populasi dan sampel penelitian
 - c. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - d. Menyiapkan tes
2. Tahap pelaksanaan
- a. Menentukan sampel sebanyak dua kelas dan dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu kelompok pertama sebagai kelas eksperimen dan
 - b. Melakukan perlakuan khusus terhadap kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *model scramble* .
 - c. Memberikan *post-test* kepada kedua kelompok untuk melihat kondisi akhir sampel. Tes ini dilakukan setelah perlakuan selesai.
3. Tahap akhir
- a. Setelah mengetahui hasil *post-test* diperoleh data primer yang menjadi data utama penelitian.
 - b. Menganalisis data
 - c. Menyimpulkan hasil penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

F. Deskripsi Hasil

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Pengambilan data diperoleh dari hasil tes yang diberikan kelas terpilih sebagai sampel. Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian dan setelah dianalisis maka diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 82,06 dapat dikatakan memenuhi standard kelulusan. Kemudian pada kelas kontrol diperoleh nilai rata rata sebesar 78,00 dapat dikatakan nilai tersebut telah memenuhi standard kelulusan.

Tabel 4.1 Tabel Hasil Belajar

		Statistics	
		Konvensional	Eksperimen
N	Valid	35	34
	Missing	1	2
Mean		78.00	82.06
Std. Error of Mean		1.423	1.320
Median		80.00	80.00
Mode		80	75
Std. Deviation		8.419	7.699
Variance		70.882	59.269
Range		30	30
Minimum		65	70
Maximum		95	100
Sum		2730	2790

Secara terperinci deskripsi data dari masing masing kelompok dijelaskan sebagai berikut :

a. Deskripsi Hasil Belajar Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Scramble

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian diperoleh bahwa siswa yang diberi perlakuan dengan Model Pembelajaran Scramble terdiri atas 34 siswa yang secara

keseluruhan memiliki skor tertinggi 100 dan skor terendahnya yaitu 70. Nilai rata rata yang diperoleh adalah sebesar 82,06 dengan median 80,00 dan modus 75,00 serta simpangan baku 7.699 dan varians 59.629.

Dari data di atas menunjukkan bahwa nilai siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai nilai yang beragam antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Artinya siswa tidak memiliki kemampuan yang sama dalam menyelesaikan masalah

b. Deskripsi Hasil Belajar Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian diperoleh bahwa siswa yang diberi perlakuan dengan metode Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian diperoleh bahwa siswa yang diberi perlakuan dengan Model Pembelajaran Konvensional terdiri atas 35 siswa yang secara keseluruhan memiliki skor tertinggi 95 dan skor terendahnya yaitu 65. Nilai rata rata yang diperoleh adalah sebesar 78,00 dengan median 80,00 dan modus 8,00 serta simpangan baku 8.419 dan varians 70.882.

Dari data di atas menunjukkan bahwa nilai siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai nilai yang beragam antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Artinya siswa tidak memiliki kemampuan yang sama dalam menyelesaikan masalah.

G. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksud untuk mengetahui apakah kedua sampel berdistribusi normal atau tidak. Cara yang dapat ditempuh untuk menguji kenormalan data yaitu dengan menggunakan grafik Normal P-P Plot dengan cara melihat penyebaran datanya. Jika pada

tabel tes of normality dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov nilai sig > 0,05 maka berdistribusi normal. Adapun uji Normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Konvensional	Eksperimen
N		35	34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	78.00	82.06
	Std. Deviation	8.419	7.699
Most Extreme Differences	Absolute	.222	.194
	Positive	.120	.194
	Negative	-.222	-.150
Kolmogorov-Smirnov Z		1.316	1.129
Asymp. Sig. (2-tailed)		.063	.156

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dasar Pengambilan Keputusan:

Jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka nilai residual berdistribusi normal

Jika nilai $L_{hitung} > L_{tabel}$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Berdasarkan residual data yang telah mengikuti asumsi normalitas, maka residual data diuji dengan menggunakan uji *Kolmogrov Smirnov*. Uji *Kolmogrov Smirnov* menunjukkan bahwa residual data yang didapat tersebut mengikuti distribusi normal, berdasarkan hasil output menunjukkan nilai Kolmogorov-Smirnov signifikan pada $0.063 < 0.05$ untuk kelas konvensional dan $0,156 < 0,05$ untuk kelas eksperimen. Dengan demikian, residual data berdistribusi normal dan model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.³¹

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogenitas data tersebut, proses perhitungannya dengan menggunakan SPSS versi 21. Homogen tidaknya sebuah data dapat dilakukan dengan

³¹Stanislaus S. Uyanto. 2009. *Pedoman Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Hal. 248

cara membandingkan nilai signifikan uji F yang terdapat pada tabel dengan taraf signifikannya 0,05.

Jika nilai Signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data tersebut homogen dan jika nilai Signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data tidak homogen.³²

Tabel 4.3 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.250	1	67	.619

Dari keterangan tabel 7.6 diatas diketahui nilai Signifikasi (Sig.) Based on Mean adalah sebesar 0,619 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data postest kelas eksperimen dan data postes kelas konvensional adalah sama atau homogen.

H. Hasil Analisis Data

Setelah dilakukan uji normalitas diketahui bahwa data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas eksperimen dan kelas konvensional berdistribusi normal dan memiliki sampel dengan varians yang homogen, maka dengan itu dapat dilakukan uji hipotesis. Dalam penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample t Test*. Uji hipotesis dilakukan dengan uji *Independent Sample t Test* untuk melihat ada atau tidak ada pengaruh

Model Pembelajaran Scramblesiswa kelas IV SD Negeri 105335Kebun Sayur Tanjung Morawa.Tahun Ajaran 2018-2019.

1. Uji *Independent Sample t Test*

³² Priyatno. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Media Com. H. 32.

Uji *Independent Sample t Test* adalah pengujian dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble*. Pada penelitian ini menggunakan tingkat keyakinan 95% dengan taraf signifikan 5% (0,05).

Hasil analisis data menggunakan teknik *Independent Sample t Test* pada kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* dan kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil Uji Independent Sample t Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.250	.619	-2.088	67	.041	-4.059	1.944	7.939	-1.179
	Equal variances not assumed			-2.091	66.760	.040	-4.059	1.941	7.934	-1.184

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample t Test*

Berdasarkan output “Hasil Uji *Independent Sample t Test*” pada tabel 4.4 dilihat dengan menggunakan *Equal Variences Assumed* hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = -2.088$. dengan nilai *Sig. (2-tailed)* bernilai 0,041. Untuk mengetahui nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan $df = 67$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ 1,671 adalah Oleh karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($-2,088 > 1,671$) dan *Sig. (2-tailed)* $0,041 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.”. Artinya hipotesis menyatakan “Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa.

I. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan SDN 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa menggunakan Model pembelajaran Scramble sampel dua kelas yaitu kelas IV-A sebagai kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran Konvensional dan IV-B sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran Scramble.

Instrumen dalam penelitian ini berbentuk pilihan berganda yang terdiri atas 30 butir soal. Sebelum diuji, tiga puluh soal ini telah di uji coba kepada kelompok yang setara dengan sampel penelitian untuk mengetahui validitas dan reliabilitas sepuluh instrument tersebut. Setelah dihitung menggunakan bantuan SPSS versi 21, diperoleh bahwa butir soal instrument penelitian dapat dipakai dalam penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan rata rata nilai siswa yang diajar dengan Model pembelajaran Scramble adalah 82,06 dikategorikan sangat baik dalam memenuhi nilai KKM sedangkan nilai rata-rata siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional memperoleh rata rata sebesar 78,00 dan dapat dikategorikan baik dalam memenuhi nilai KKM. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa yang diajar dengan Model pembelajaran Scramble lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional. Disamping itu, pada uji hipotesis Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,041. Karena nilai 0,041 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa "Ho ditolak dan Ha diterima.

Sukses atau tidaknya dalam belajar dapat ditentukan oleh hasil dari belajar itu sendiri dan dari makna apa yang telah dipelajari. Misalnya ada peningkatan dalam diri siswa tersebut seperti meningkatnya kepandaian, terampil, mempunyai prilaku yang baik, bertanggung jawab dan dapat hidup secara mandiri.

Keberhasilan pembelajaran dari sisi guru dapat dilakukan dengan cara pemilihan dan penggunaan media serta strategi dan pendekatan pembelajaran yang sesuai yang dapat menarik para peserta didik untuk kreatif, inovatif, dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Penelitian yang dilakukan oleh Eneng Ros Siti Saroh dan Vismaia S. damaianti, yang berjudul: “ Pengaruh Teknik *Scramble* Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok Dan Memparafrese dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman kelas IV SDN 2 Pengadilan Kota Tasikmalaya”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perbedaan kemampuan menentukan ide pokok dan kemampuan memparafrase antara kelas yang belajar menggunakan tehnik *scramble* dengan kelas yang mengalami pembelajaran terlangsung. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain prates-pascates. Diketahui bahwa rata-rata N-gain pada kemampuan menentukan ide pokok kelas eksperimen yaitu 0,33 sedangkan rata-rata N-gain untuk kelas kontrol 0.06. adapun rata-rata N-gain pada kemampuan memparafrase kelas eksperimen yaitu 0,56 sedangkan rata-rata N-gain untuk kelas kontrol 0,21.

Penelitian yang dilakukan oleh Dika Zuchdan Sumira dkk, yang berjudul: “Pengaruh Metode *Scramble* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SDIT Segar Amanah Klender Jakarta Timur”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. tehnik penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *quast eksperimen*. Teknik analisis data yang digunakan ialah uji-t. Hasil pengujian menunjukkan kenaikan rata-rata kemampuan membaca pemahaman kelas eksperimen dari 59,5 menjadi 86,5 sedangkan kelas kontrol dari 60,5 menjadi 67,5, kecerdasan interpersonal rata-rata kelas eksperimen dari 55,5 menjadi 88,5 dan 57,5 menjadi 66 untuk kelas kontrol.

Berdasarkan hasil temuan yang telah dipaparkan di atas, hasil temuan dalam penelitian ini menggambarkan bahwa model pembelajaran Scramble lebih cocok digunakan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Nilai rata-rata yang di dapat pada siswa kelas IV kelas Eksperimen adalah 82,06 dan nilai rata-rata yang di dapat siswa kelas IV kelas Konvensional adalah 78,00.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran Scramble lebih berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Dengan model pembelajaran Scramble ini juga siswa bisa lebih aktif dan paham dalam pembelajaran dan rasa ingin tahu mereka juga muncul ketika model pembelajaran Scramble itu dipakai.

J. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah direncanakan dengan sebaik baiknya dan berbagai upaya telah dilakukan agar memperoleh hasil yang baik. Namun demikian, masih terdapat beberapa faktor yang sulit dikendalikan sehingga penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut :

- a) Terdapat beberapa siswa yang masih kurang aktif dalam kegiatan belajar dengan model pembelajaran Scramble.
- b) Masih terdapat beberapa siswa yang kurang menguasai materi dengan bantuan model pembelajaran Scramble.
- c) Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dengan model pembelajaran Scramble dan satu kelas dengan model pembelajaran konvensional, sehingga generalisasi tidak dapat dilakukan secara keseluruhan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti membuat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan pendekatan model pembelajaran Scramble pada mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih tinggi dengan nilai rata rata 82,06.
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan konvensional nilai rata-rata siswa yang diajar yaitu sebesar 78,00.
3. Adanya pengaruh model pembelajaran Scramble terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 105335 Kebun Sayur Tanjung Morawa. Hal ini terlihat pada uji *Independent Sample Test* pada posttest diperoleh nilai $t_{hitung} = -2,088$ dan nilai *Sig.(2-tailed)* bernilai $\alpha = 1,671$. Nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan $df=67$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 1,671. Karena nilai *Sig.(2-tailed)* $0,041 < 0,05$, maka disimpulkan bahwa " H_0 ditolak H_a diterima".

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru

- a. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Scramble dapat meningkatkan hasil belajar disbanding dengan model konvensional.
- b. Pendekatan model Scramble ini dapat dijadikan sebagai alternative dalam mengatasi rendahnya nilai pelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Dengan model pembelajaran Scramble guru dapat lebih cepat mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa khususnya pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah hendaknya meningkatkan sarana dan prasarana yang dapat mendukung guru untuk menerapkan model pembelajaran Scramble dalam mengajarkan siswa pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Pihak sekolah hendaknya memotivasi guru agar guru lebih kreatif dalam mengajar.

3. Bagi Peneliti lebih lanjut

Penelitian ini hanya ditujukan pada permasalahan siswa-siswa yang mengalami kerendahan kemampuan dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia pada materi berbalas pantun. Oleh karena itu, sebaiknya penelitian selanjutnya melakukan pada materi Bahasa Indonesia yang lainnya sehingga menjadikan siswa terampil dalam mengerjakan soal pada materi lain dikarenakan pengulangan latihan yang terus-menerus.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrul.Dkk.2015. *Evaluasi Pembelajaran*.Bandung:Citapustaka Media.
- Awalludin.2017. *Pengantar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Alfianika.Ninit.2008.*MetodePenelitianPengajaranBahasaIndonesia*.Yogyakarta: Depublish Publisher.
- Bakar A. Rosdiana. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*.Medan: Gema Ihsani.
- Departemen Agama RI. 2014. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Semarang: As-Syifa',
- Fahrurrozi.2016. *Sekilas Tentang Bahasa Indonesia*.Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fathurrohman. *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Gusti.Prima.Dkk. 2016. *Bahasa Indonesia Konsep Dasar Dan Penerapan*.Jakarta:PT. Grasindo.
- Hassan. *Al-Furqan (Tafsir Qur'an)*. Surabaya: Al-Ikhwan .
- Husamah.dkk. 2016. *Belajar & Pembelajaran*. Malang:Universitas Muhammadiyah Malang.
- Harun.dkk. 2017. *Statistik Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Istrani.2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif* .Medan: Media Persada.
- Jaya.Indra.2010.*Statistik Penelitian Untuk Pendidikan*,Bandung:Citapustaka Media Perintis.
- Kurniasih.Imas. 2015.*Ragam PengembanganModel Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*:Kata Pena.
- Kusnadi. 2018. *Metode Pembelajaran Kolabratif*.Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Musfah.Jejen. 2015.*Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Nasrun. Harahap.1982. *Teknik Penilaian Hasil Belajar*.Jakarta: NV. Bulan Bintang.
- Nurmawati. 2016.*Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung: CitaPustaka Media.
- Rastuti.Puji.2011. *Intisari Bahasa Indonesia*.Klaten: PT.Intsan Parawir
- Samsiyah.Nur. 2016.*Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*.Jatim: CV. Ae Media Grafika.
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning*.Yogyakarta: Deepublish

- Suardi.2012.*Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Setiawan.Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*.Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shoimin Aris. 2017.*68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana Nana. 2010. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Cet. XV. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2017.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,Bandung: Alfabeta cv.
- Sulastri.Eti. 2019. *9 Aplikasi Metode Pembelajaran*.Majalengka: Guepedia.
- Sulisworo.Dwi. 2018. *Panduan Pelatihan Mobile Cooperative Learning*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Susanto.Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- SyahrumdanSalim.2007. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Syaodih.Sukmadinata Nana. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pande Adi. https://www.e-jurnal.com/2014/06/pengaruh-model-pembelajaran-scramble_dalam_media_TTS_19.html.
- Eneng Ros Siti. <https://www.downloadjurnalinter.com/downloadjurnal/jurnal-tentang-model-pembelajaran-scramble-pdf>.
- Dika.Zuchdan.24/10/2017.<http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/9536>.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Scramble_for_Africa.Deborah Fahy Bryceson. 2002.
- <https://repository.arraniry.ac.id/420/1/Isna%20Fitriana.pdf>.2017.NiMadeDwi@yahoo.co.id.

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri 105335 Kebun Sayur

Mata Peajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Sem : IV/2

	7.3 Membaca pantun anak secara berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat	Pantun yang dibuat oleh kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Keorisisonian • Kepemimpinan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca pantun secara berbalasan • Mencatat kata-kata sukar dalam pantun • Mencari arti kata sukar dalam pantun menggunakan kamus • Menjawab pertanyaan tentang isi pantun 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca pantun berbalasan dengan intonasi dan lafal yang sesuai • Siswa mencatat kata-kata sukar di dalam pantun. • Siswa mencari makna istilah yang sukar dalam pantun menggunakan kamus • Siswa menjawab pertanyaan tentang isi pantun. 	Teknik nontes: perbuatan Bentuk: unjuk kerja, produk	Instrumen: lembar kerja, daftar tugas, lembar penilaian unjuk kerja	<ul style="list-style-type: none"> • Catatlah kata-kata sukar di dalam pantun ! • Carilah makna istilah yang sukar dalam pantun menggunakan kamus! 	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> * Buku Bina Bahasa Indonesia 4b * Surat kabar * Majalah
--	--	----------------------------------	---	---	---	--	---	---	--	--------------	---

Mengetahui
Kepala Sekolah SD N 105335
DINAS PENDIDIKAN
KECAMATAN
Dra. Fitriani
NIP. 196665121986112003

Lampiran 2**Rpp Kelas Konvensional****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri 105335 Kebn Sayur, Tanjung Morawa
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : IVA / 2
Waktu : 2 x 35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI:

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dengan berbalas pantun.

B. KOMPETENSI DASAR:

- 6.1 Berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat.

C. INDIKATOR

1. Membaca pantun secara berbalasan
2. Mencatat kata-kata sukar dalam pantun
3. Mencari arti kata sukar dalam pantun menggunakan kamus
4. Menjawab pertanyaan tentang isi pantun

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat.
2. Siswa membaca pantun berbala-san dengan intonasi dan lafal yang sesuai
3. Siswa mencatat kata-kata sukar di dalam pantun.
4. Siswa mencari makna istilah yang sukar dalam pantun menggunakan kamus
5. Siswa menjawab pertanyaan tentang isi pantun.

E. Materi:

1. Pantun berbalas-balasan.

F. METODE PEMBELAJARAN:

1. Ceramah
2. Pemberian tugas
3. Kerja kelompok

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN:

Kegiatan pembelajaran	Waktu
<p>1. Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru Mengucapkan salam. • Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa bersama sebelum memulai pembelajaran. • Guru Mengecek kehadiran siswa. • Guru Menyiapkan materi dan menginformasikannya pada siswa 	10 Menit
<p>2. Kegiatan inti</p> <p>a. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyebutkan pengertian pantun • Guru menjelaskan ciri-ciri pantun • Guru meminta siswa menyebutkan jenis-jenis pantun menurut bentuknya • Guru meminta siswa menyebutkan jenis-jensi pantun berdasarkan isinya • Guru memberi contoh cara membuat pantun • Guru meminta siswa membuat pantun sesuai dengan contoh yang telah diberikan guru. <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa membacakan hasil pantun yang telah mereka buat di depan kelas • Guru meminta siswa yang lain mendengarkan pembacaan pantun • Guru meminta teman sebangku untuk berdiskusi dengan menyempurnakan pantun-pantun dengan memilih pasangan yang tepat dalam lembar kerja siswa. <p>c. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya pada siswa adakah hal-hal yang masih belum dipahami siswa tentnag pembelajaran yang telah 	50 Menit

<p>dipelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meluruskan kesalahpahaman • Guru mengulang point-point pembelajaran • Guru memberikan soal evaluasi pada siswa 	10 Menit
<p>3. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi pembelajaran • Guru memberikan tugas rumah pada siswa • Guru memberikan anjuran pada siswa untuk selalu belajar di rumah • Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa. 	

H. ALAT DAN SUMBER:

Bahasa Indonesia untuk SD dan MI kelas IV karya Kaswan Darmadi dan Rita Nirbaya.
Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

I. PENILAIAN

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> • Membaca pantun secara berbalasan • Mencatat kata-kata sukar dalam pantun • Mencari arti kata sukar dalam pantun menggunakan kamus • Menjawab pertanyaan tentang isi pantun 	<p>Teknik nontes: perbuatan</p> <p>Bentuk: unjuk kerja, produk</p>	<p>Instrumen: lembar kerja, daftar tugas, lembar penilaian unjuk kerja</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jawablah pertanyaan tentang isi pantun! • Bacalah pantun berbala-san dengan intonasi dan lafal yang sesuai !

Catatan / Saran:

.....

.....

.....

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

Tabel Penilaian Aktivitas Siswa
Aspek Yang Dinilai

No	Nama siswa	Aspek Yang Dinilai																				
		Memperhatikan			Bertanya			Menyalin			Menanggapi		Bersemangat									
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3									

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✗ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

2019

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran


Suprapti, S.Pd

NIP : 19640323 198508 2 005

Medan, 26 Mei 2019

Mahasiswa Meneliti


Miftah Husna

NIM : 36152040



Lampiran 3**Kelas Model Pembelajaran Scrambel****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri 105335 Kebn Sayur, Tanjung Morawa
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : IV B / 2
Waktu : 2 x 35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI:

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dengan berbalas pantun.

B. KOMPETENSI DASAR:

- 6.1 Berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat.

C. INDIKATOR

5. Membaca pantun secara berbalasan
6. Mencatat kata-kata sukar dalam pantun
7. Mencari arti kata sukar dalam pantun menggunakan kamus
8. Menjawab pertanyaan tentang isi pantun

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

6. Siswa dapat berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat.
7. Siswa membaca pantun berbala-san dengan intonasi dan lafal yang sesuai
8. Siswa mencatat kata-kata sukar di dalam pantun.
9. Siswa mencari makna istilah yang sukar dalam pantun menggunakan kamus
10. Siswa menjawab pertanyaan tentang isi pantun.

E. Materi:

2. Pantun berbalas-balasan.

F. METODE PEMBELAJARAN:

4. Ceramah
5. Pemberian tugas
6. Kerja kelompok

G. MODEL PEMBELAJARAN

1. Scramble

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN:

Kegiatan pembelajaran	Waktu
<p>3. Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru Mengucapkan salam. • Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa bersama sebelum memulai pembelajaran. • Guru Mengecek kehadiran siswa. • Guru Menyiapkan materi dan menginformasikannya pada siswa 	10 Menit
<p>4. Kegiatan inti</p> <p>d. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyebutkan pengertian pantun • Guru menjelaskan ciri-ciri pantun • Guru meminta siswa menyebutkan jenis-jenis pantun menurut bentuknya • Guru meminta siswa menyebutkan jenis-jensi pantun berdasarkan isinya • Guru memberi contoh cara membuat pantun • Guru meminta siswa membuat pantun sesuai dengan contoh yang telah diberikan guru. • Guru menyampaikan pengertian, jenis dan macam-macam pantun kemudian menanyakan kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran scramble: Anak-anak, siapa yang tahu, kira-kira apa saja jenis-jenis pantun? Setelah siswa menjawab guru merangkum jawaban dari siswa dan membimbing siswa untuk masuk ke tujuan pembelajaran. • Guru menyampiakan tujuan pembelajaran dengan menggunakan model scramble. • Guru membentuk beberapa kelompok dari kelas tersebut. • Setelah itu guru membagikan beberapa kartu kertas yang 	50 Menit

<p>berisi pertanyaan dan jawaban yang nantinya akan dipasangkan masing-masing siswa dalam kelompok tersebut.</p> <p>e. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa membacakan hasil pantun yang telah mereka buat di depan kelas • Guru meminta siswa yang lain mendengarkan pembacaan pantun • Guru meminta teman sebangku untuk berdiskusi dengan menyempurnakan pantun-pantun dengan memilih pasangan yang tepat dalam lembar kerja siswa. <p>f. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya pada siswa adakah hal-hal yang masih belum dipahami siswa tentang pembelajaran yang telah dipelajari • Guru meluruskan kesalahpahaman • Guru mengulang point-point pembelajaran • Guru memberikan soal evaluasi pada siswa 	
<p>3. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi pembelajaran • Guru memberikan tugas rumah pada siswa • Guru memberikan anjuran pada siswa untuk selalu belajar di rumah • Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa. 	10 Menit

I. ALAT DAN SUMBER:

Bahasa Indonesia untuk SD dan MI kelas IV karya Kaswan Darmadi dan Rita Nirbaya. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

J. PENILAIAN

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> Membaca pantun secara berbalasan Mencatat kata-kata sukar dalam pantun Mencari arti kata sukar dalam pantun menggunakan kamus Menjawab pertanyaan tentang isi pantun 	Teknik nontes: perbuatan Bentuk: unjuk kerja, produk	Instrumen: lembar kerja, daftar tugas, lembar penilaian unjuk kerja	<ul style="list-style-type: none"> Jawablah pertanyaan tentang isi pantun! Bacalah pantun berbalasan dengan intonasi dan lafal yang sesuai !

Catatan / Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

Tabel Penilaian Aktivitas Siswa

No	Nama siswa	Aspek Yang Dinilai											
		Memperhatikan			Bertanya			Menyalin			Menanggapi		Bersema ngat
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3

Lampiran 4**Hasil nilai UAS Observasi Sekolah**

Kelas	Rata- rata Nilai UAS	Ketuntasan
IV A	60	54,28%
IV B	70	55.88%

Lampiran 5**UjiNormalitas Test****One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Konvensional	Eksperimen
N		35	34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	78.00	82.06
	Std. Deviation	8.419	7.699
Most Extreme Differences	Absolute	.222	.194
	Positive	.120	.194
	Negative	-.222	-.150
Kolmogorov-Smirnov Z		1.316	1.129
Asymp. Sig. (2-tailed)		.063	.156

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 6

Uji Homogenitas Test

Test of Homogeneity of Variances

nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.250	1	67	.619

Lampiran 7

Uji T-test

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
nilai	.250	.619	-2.088	67	.041	-4.059	1.944	-7.939	-.179	
			-2.091	66.760	.040	-4.059	1.941	-7.934	-.184	

Group Statistics

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai	kontrol	35	78.00	8.419	1.423
	eksperimen	34	82.06	7.699	1.320

Lampiran 8

Uji Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	0.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.725	31

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
b1	46.75	97.039	.045	.726
b2	46.80	98.589	-.126	.731
b3	46.75	95.987	.166	.723
b4	46.65	93.503	.564	.714
b5	46.95	95.418	.196	.722
b6	46.55	97.734	-.035	.727
b7	46.95	93.313	.412	.715
b8	46.75	99.566	-.240	.734
b9	46.65	96.239	.175	.723
b10	46.90	99.568	-.218	.735
b11	46.55	94.997	.593	.718
b12	46.55	94.997	.593	.718
b13	46.60	94.463	.514	.717
b14	46.65	92.661	.686	.711
b15	46.55	94.997	.593	.718
b16	46.90	92.411	.514	.712

b17	46.60	94.884	.442	.718
b18	46.70	93.168	.542	.713
b19	46.85	91.503	.629	.708
b20	46.65	93.503	.564	.714
b21	46.65	93.082	.625	.713
b22	46.75	90.934	.767	.706
b23	46.65	92.661	.686	.711
b24	46.55	94.997	.593	.718
b25	46.70	92.958	.569	.713
b26	46.65	94.766	.383	.718
b27	46.65	94.345	.443	.717
b28	47.00	91.263	.623	.708
b29	46.65	94.345	.443	.717
b30	46.70	92.116	.679	.710
Total	23.75	24.408	1.000	.836

Lampiran 9

Data Nilai Post Test Kelas Eksperimen

posteks

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	1	2.9	2.9	2.9
	75	11	32.4	32.4	35.3
	80	8	23.5	23.5	58.8
	85	7	20.6	20.6	79.4
	90	3	8.8	8.8	88.2
	95	2	5.9	5.9	94.1
	100	2	5.9	5.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Lampiran 10

Data Nilai Post Test Kelas Konvensional

		Ekskont			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65	6	16.7	17.1	17.1
	70	4	11.1	11.4	28.6
	75	3	8.3	8.6	37.1
	80	12	33.3	34.3	71.4
	85	7	19.4	20.0	91.4
	90	1	2.8	2.9	94.3
	95	2	5.6	5.7	100.0
	Total	35	97.2	100.0	
Missing	System	1	2.8		
Total		36	100.0		

Lampiran 11

Tingkat Kesukaran

No Soal	Mean	Kategori
1	0,75	Mudah
2	0,70	Mudah
3	0,75	Mudah
4	0,85	Mudah
5	0,55	Mudah
6	0,95	Mudah
7	0,55	Mudah
8	0,75	Mudah
9	0,85	Sedang
10	0,60	Mudah
11	0,95	Sedang
12	0,95	Mudah
13	0,90	Mudah
14	0,85	Sedang
15	0,95	Sedang
16	0,60	Sedang
17	0,90	Mudah
18	0,80	Mudah

19	0,67	Sedang
20	0,85	Sedang
21	0,85	Sukar
22	0,75	Sedang
23	0,85	Mudah
24	0,95	Sukar
25	0,80	Sukar
26	0,85	Sedang
27	0,85	Sukar
28	0,50	Sedang
29	0,85	Sedang
30	0,80	Sedang

Lampiran 12

Soal Validitas

I. BERILAH TANDA SILANG PADA HURUF A,B,C, ATAU D DIDEPAN JAWABAN YANG PALING TEPAT !

1. Indah sekalipetikan gitar
Apalagidiiringilagu
Ayolahtemankitabelajar
Supayajadiinsanberilmu
Pantun di atasberisitentang...
 - a. Nasihat
 - b. Ajakan
 - c. komedian
 - d. hasilbelajar
2. sajakpantunadalah...
 - a. aaaa
 - b. abcd
 - c. abab
 - d. bbbb
3. Baris pertama dan kedua dari sebuah pantun adalah merupakan
 - a. Sambutan
 - b. Sampiran
 - c. Isi
 - d. Pembukaan
4. Karangan yang bersajak ab ab dan terdiri dari empat baris dalam satu bait disebut
 - a. Proza
 - b. Puisi
 - c. Pantun
 - d. Syair
5. Air surutmemungutbayam
Sayurdiisikedalamkantong
Jangandiikutitabiayam
Bertelursebijirihsekampung
Maknadaripantuntersebutialah...
 - a. Jangan ribut kalau pagi hari
 - b. Tidakmengikutiperilakuayam yang bertelurtetapisangatramai
 - c. Ayambertelurributsekampung

d. Ayambertelursekalisehari

6. Saling berpantun dengan teman disebut

juga

- a. Membacapantun
- b. Membuatpantun
- c. Berbalaspantun
- d. Menulispantun

7. Bunyi pantun pada akhir kalimat pertama

sama dengan bunyi pantun pada baris

- a. Awal
- b. Kedua
- c. Ketiga
- d. Keempat

Kalau abang hendak kuliah
Jangan lupa menuju kampus
Kalau abang hendak sedekah

.....
8. Kalimat yang

teptuntukmelengkapipantuntersebut di atasadalah

- a. Berikankepadasesama
- b. Bunuhlahbeberapatikus
- c. Kerjakandenganikhlas
- d. Kerjakandenganhati yang tulus

1) Agar prestasitidakketinggalan

2) Beradiantaracahayabulan

3) Banyakbintangsedangberpijar

4) Mari kawantingkatkanbelajar

9. Agar menjadi sebuah pantun yang baik dan benar maka pantun di atas disusun dengan urutan nomor sebagai berikut :

- a. (1)-(2)-(3)-(4)
- b. (3)-(2)-(4)-(1)
- c. (3)-(1)-(2)-(4)
- d. (4)-(3)-(2)-(1)

10. Pantun yang isinyaceritalucudisebut

- a. Pantunnasihat
- b. Pantun comedian
- c. Pantunjenaka
- d. Pantun-pantunan

Asamkandisasamgelugur

Ketigaasamriang-riang

Menangislahdipintukubur

Teringatbadantidaksembahyang

11. Isi dari pantun tersebut adalah

- a. Orang yang beli asam sampai menangis
- b. Orang yang menangis terus di pintukubur
- c. Orang yang kala hidupnya lupa sembahyang setelah mati tersiksa
- d. Orang yang menangis dan sengsara tersiksa waktu hidupnya

12. Ada berapa baris setiap bait dalam sebuah pantun?

- a. Satu
- b. Dua
- c. Tiga

- d. Empat
13. Bait 1 dan 2 pada pantun adalah ...
- sampiran
 - isi
 - Makna
 - arti
14. Berikut ini yang bukan jenis pantun adalah...
- Pantun Jenaka
 - Pantun Nasihat
 - Pantun cinta
 - Pantun tekateki
15. Lengkapilah isi pantun berikut.
- Kancil melompat katak heran
Katak lompat pelan-pelan
Sebentar lagi kita liburan
Ingin aku...
- Jalan-jalan
 - Berenang
 - Bermain bola
 - Bersepeda
- Pergi ke pasar beli talas
sebelum makan rebus dulu
(...)(1)
(...)(2)
16. larik yg tepat untuk melengkapi pantun tersebut adalah..
- kalau anda ingin pandai
rajin-rajinlah belajar
 - kalau anda sudah cerdas
berdoalah sebelum belajar
 - kalau anda ingin cerdas
siang malam baca buku
- d. kalau memang ingin pandai
ingat waktu untuk baca buku
- Ada anak cantik nama nya saram
dia cantik bukan jelek
masa depan akan buram
jika kita suka
17. isian yang tepat adalah...
- bermain-main
 - mencontek
 - bercerita
 - malas
18. Perhatikan pantun rumpang berikut!
- Ada monyet berjalan memutar
Jika ketemu orang membalik
dipan
.....*
- Isi yang tepat untuk melengkapi bait pantun di atas adalah...**
- Beli mangga di Kota Blitar
Jangan lupa membeli ketan
 - Jadi anak rajinlah belajar
Sebagai bekal untuk masa depan
 - Jangan rakus kalau sedang makan
Karena rakus itu sifat setan
 - Ayo kita rajin belajar
Karena belajar adalah tugas mulia
- Berakit-rakit ke hulu
Berenang-renang ke tepian
Bersakit-sakit dahulu
Bersenang-senang kemudian
19. Dari teks pantun diatas apa makna dari pantun tersebut...
- Susah senang sama-sama
 - Apabila ingin mendapatkan kesenangan haruslah bersusah dahulu

- c. Bahwa berenang itu susah
- d. Berjalan diatas penderitaan

Perhatikan larik-larik pantun berikut!

Mendapat kawan senang rasanya (1)

Bila dimasak dan dimakan (2)

Tentu boleh kita berkenalan (3)

Ikan laut enak rasanya (4)

20. Larik pantun tersebut akan menjadi pantun yang baik bila disusun dengan urutan

- a. 4 – 3 – 2 – 1
- b. 1 – 3 – 2 – 4
- c. 4 – 2 – 1 – 3
- d. 2 – 3 – 1 – 4

21. Bacalah pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat.

Lawan kata tepat adalah...

- a. Bagus
- b. Baik
- c. Benar
- d. Pas

Jalan –jalan ke pulau pisang

Tidak lupa main selancar

Bulan ramadhan telah datang

Semoga ibadah makin gencar

22. Pantun diatas memiliki pola sajak...

- a. aaaa
- b. abab
- c. abcd
- d. abac

23. pantun diatas tergolong pantun...

- a. nasihat
- b. agama
- c. jenaka

- d. teka-teki

24. pantun yang isinya cerita lucu disebut...

- a. pantun nasihat
- b. pantun comedian
- c. pantun jenaka
- d. pantun-pantunan

25. persamaan bunyi pada akhir baris pantun disebut...

- a. pantun
- b. bait
- c. rima
- d. baris

kalau abang hendak kuliah
jangan lupa menuju kampus
kalau abang hendak sedekah

-
26. kalimat yang tepat untuk melengkapi

pantun tersebut diatas adalah..

- a. berikan kepada sesama
- b. bunuhlah beberapa tikus
- c. kerjakan dengan ikhlas
- d. kerjakan dengan hati yang tulus

(1) agar prestasi tidak ketinggalan

(2) berada diantara cahaya bulan

(3) banyak bintang sedang berpijar

(4) mari kawan tingkatkan belajar

27. agar menjadi sebuah pantun yang baik dan benar maka pantun diatas disusun dengan urutan nomor sebagai berikut:

- a. (1)-(2)-(3)-(4)
- b. (3)-(2)-(4)-(1)
- c. (3)-(1)-(2)-(4)

- d. (4)-(3)-(2)-(1)
28. Bunyi pantun pada akhir kalimat pertama sama dengan bunyi pantun pada baris...
- Awal
 - Kedua
 - Ketiga
 - Keempat
29. Saling berpantun dengan teman disebut juga....
- Membaca pantun
 - Membuat pantun
 - Berbalas pantun
 - Menulis pantun
30. Pantun yang menceritakan kisah dongeng disebut pantun...
- Anak
 - Remaja
 - Dewasa
 - Orang tua

KUNCI JAWABAN

A	C	A	B	C
B	D	C	C	D
B	B	A	C	B
C	C	C	B	C
B	C	B	B	C
C	D	B	C	A

Lampiran 13

Post Test

I. BERILAH TANDA SILANG PADA HURUF A,B,C, ATAU D DIDEPAN JAWABAN YANG PALING TEPAT !

NAMA:

KELAS:

1. Ada berapa baris setiap bait dalam sebuah pantun?

- a. Satu
- b. Dua
- c. Tiga
- d. Empat

2. Bait 1 dan 2 pada pantun adalah

- a. sampiran
- b. isi
- c. Makna
- d. arti

3. Berikut ini yang bukan jenis pantun adalah...

- a. Pantun Jenaka
- b. Pantun Nasihat
- c. Pantun cinta
- d. Pantun tekateki

4. Lengkapilahisipantunberikut.

Kancilmelompatkatakheran
Kataklompatpelan-pelan
Sebentarlagitakaliburan
Inginaku...

- a. Jalan-jalan
- b. Berenang
- c. Bermain bola
- d. Bersepeda

Pergi ke pasar beli talas
sebelum makan rebus dulu

(...)(1)
(...)(2)

5. larik yg tepat untuk melenkapi pantun tersebut adalah..

- a. kalau anda ingin pandai
rajin-rajinlah belajar
- b. kalau anda sudah cerdas
berdoalah sebelum belajar
- c. kalau anda ingin cerdas

- siang malam baca buku
- d. kalau memang ingin pandai
ingat waktu untuk baca buku

Ada anak cantik nama nya saram
dia cantik bukan jelek
masa depan akan buram
jika kita suka

6. isian yang tepat adalah...

- a. bermain-main
- b. mencontek
- c. bercerita
- d. malas

7. Pantun yang menceritakan kisah dongeng disebut pantun...

- a. Anak
- b. Remaja
- c. Dewasa
- d. Orang tua

8. Perhatikanpantunrumpangberikut!

*Ada monyet berjalan memutar
Jika ketemu orang membalik dipan
.....*

Isi yang tepat untuk melengkapi bait pantun di atas adalah...

- a. Beli mangga di Kota Blitar

Jangan lupa membeli ketan
b. Jadi anak rajinlah belajar

Sebagai bekal untuk masa depan
c. Jangan rakus kalau sedang makan

Karena rakus itu sifat setan
d. Ayo kita rajin belajar

Karena belajar adalah tugas mulia

Berakit-rakit ke hulu
Berenang-renang ke tepian
Bersakit-sakit dahulu
Bersenang-senang kemudian

9. Dari teks pantun diatas apa makna dari pantun tersebut...

- Susah senang sama-sama
- Apabila ingin mendapatkan kesenangan haruslah bersusah dahulu
- Bahwa berenang itu susah
- Berjalan diatas penderitaan

10. Pantun diatas memiliki pola sajak...

- aaaa
- abab
- abcd
- abac

11. pantun diatas tergolong pantun...

- nasihat
- agama
- jenaka
- teka-teki

12. pantun yang isinya cerita lucu disebut...

- pantun nasihat
- pantun jenaka
- pantun-pantunan
- pantun teka-teki

13. persamaan bunyi pada akhir baris pantun disebut...

- pantun
- bait
- rima
- baris

Perhatikan larik-larik pantun berikut!

Mendapat kawan senang rasanya (1)
 Bila dimasak dan dimakan (2)
 Tentu boleh kita berkenalan (3)
 Ikan laut enak rasanya (4)

14. Larik pantun tersebut akan menjadi pantun yang baik bila disusun dengan urutan

- 4 – 3 – 2 – 1
- 1 – 3 – 2 – 4
- 4 – 2 – 1 – 3
- 2 – 3 – 1 – 4

Jalan –jalan ke pulau pisang
 Tidak lupa main selancar
 Bulan ramadhan telah datang

- agar prestasi tidak ketinggalan
- berada diantara cahaya bulan
- banyak bintang sedang berpijar
- mari kawan tingkatkan belajar

15. agar menjadi sebuah pantun yang baik dan benar maka pantun diatas disusun dengan urutan nomor sebagai berikut:

- (1)-(2)-(3)-(4)
- (3)-(2)-(4)-(1)
- (3)-(1)-(2)-(4)
- (4)-(3)-(2)-(1)

16. Bunyi pantun pada akhir kalimat pertama sama dengan bunyi pantun pada baris...

- Awal
- Kedua
- Ketiga
- Keempat

17. Saling berpantun dengan teman disebut juga....

- Membaca pantun
- Membuat pantun
- Berbalas pantun
- Menulis pantun

18. Karangan yang bersajak ab ab dan terdiri dari empat baris dalam satu bait disebut

- Proza
- Puisi
- Pantun
- Syair

19. Bunyi pantun pada akhir kalimat pertama sama dengan bunyi pantun pada baris

- Awal
- Kedua
- Ketiga
- Keempat

Asamkandisasamgelugur
Ketigaasamriang-riang
Menangislahdipintukubur
Teringatbadantidaksembahyang

20. Isi dari pantun tersebut adalah

- e. Orang yang beli asam sampai menangis
- f. Orang yang menangisterus di pintukubur

KUNCI JAWABAN

1. D
2. A
3. C
4. A
5. C
6. B
7. A
8. B
9. B
10. B
11. B
12. C
13. C
14. C
15. B
16. C
17. C
18. C
19. C
20. C

Lampiran 14

KELAS IV EKSPERIMEN	NILAI POST TEST
NAMA SISWA	
M. Sutra	90
Nazia Zahra	90
LalaSundari	85
NazuraZuma	85
M. Alwits	80
FahcrulRozy	75
PutriInayah	85
NaqsyaSabila	75
Arzaq	75
M. Kabisat	80
M. WiraDarma	75
Yusril Amanda	70
DesiNovuta Sari	75
Yoga Tri Aralingga	80
Novi Anggraini	85
Dewi Sari	75
M. Fahrezi	80
Kara Azahra	75
M. Nuha	85
Selvia Tania	80
Raihan	75
Syakilla Zahra	80
RindyRamdhani	75
Triana Amelia	80
M. Haikal	75
Dimas	85
M. Septiansyah	100
AdilDika	90
Ade Ela	95
Akbar Hidayat	100
Hendri	95
IchsanAbib	85
KanayaAnanda	75
M. AzroiFauzan	80

Lampiran 15

KELAS IV A KONVENSIONAL	
NAMA SISWA	NILAI POST TEST
David Parhusip	70
Rendi	65
Karmila Sari	65
Mutiara Siren	70
ShaqibJumarnis	75
AldianSyahputra	80
Keyser Gula	80
Silvia Wijaya	75
Natasya Melisa	75
Saskiah	80
KiranaZulaikah	70
WidiaRahmi	80
KesyaFransiska	65
Josua	70
Nabila	80
Jesica	65
Upriunu	85
Yogi Wahyudi	65
Reza Fahlevi	85
CahayaKamila	80
JihanAira	80
AgusSaputra	80
Kelpin	80
Serena Yati	80
AureLia	65
Jahara Amelia	95
Apriana	80
WildaAriska	85
RomeruKanaya	85
Kelvin Palistino	90
GreceSpetriani	85
AfirMatif	85
AbilDikaRamdhan	85
FriskaJuliyanti	80
Mario Siagian	95

Lampiran 16

Foto Kelas Eksperimen

Gambar 1.1: siswa sedang mendengarkan guru menerangkan tentang pembelajaran yang diajarkan dengan model pembelajaran Scramble



Gambar 1.2: Guru sedang membagikan lembar kerja siswa



Gambar 1.3: siswa sedang mengerjakan tugas yang diberi guru berbentuk penyusunan dengan menggunakan kartu



Gambar 1.4: guru sedang membagikan soal post test pada kelas eksperimen



Lampiran 17

Foto Kelas Konvensional

Gambar: 2.1: Guru sedang menerangkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional



Gambar 2.2: siswa sedang berdiskusi atas tugas yang diberikan oleh guru



Gambar 2.3: Guru sedang membagikan soalpost test pada kelas konvensional



Surat Keterangan Validasi Materi Pelajaran dan Bentuk Soal

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tri Indah Kusumawati, M.Hum

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SD N 105335 Kebun Sayur, Tanjung Morawa” yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Miftahul Husna

NIM : 36153040

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrument tersebut valid/Tidak Valid.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 22 Maret 2019



Tri Indah Kusumawati, M.Hum.

Penilaian Ahli

Judl Skripsi : **"Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SD N 105335, Kebun Sayur, Tanjung Morawa"**

Oleh : Miftahul Husna

NO	Aspek	Penilaian			
		T	C	KT	TT
1	Petunjuk pengisian istrument				
2	Penggunaan bahasa sesuai bahasa disempurnakan				
3	Kesesuaian soal dan usia anak				
4	Kesesuaian defenisi operasional dan grand teori				

Keterangan:

T : Tepat

KT: Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT: Tidak Tepat

Catatan/ Saran

.....
.....
.....
.....

Kesimpulan : Instrument ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, 22 Maret 2019



Tri Indah Kusumawati, M.Hum



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731Email:
fiainsu@gmail.com

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : MIFTAHUL HUSNA
NIM : 36.15.3.040
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TANGGAL SIDANG : 18 JULI 2019
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 105335 KEBUN
SAYUR TANJUNG MORAWA TAHUN AJARAN 2018/2019

NO	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Dr. Mesiono, M.Pd	Pendidikan	Ada	
2.	Indayana Febriani Tanjung, M.Pd	Metodologi	Ada	
3.	Dr. Salim, M.Pd	Agama	Ada	
4.	Tri Indah Kusumawati, M.Hum	Hasil	Ada	

Medan, 6 Maret 2020

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 19770808 200801 1 014



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Willem Iskandar Pasar V Telp. (061)6615683-6622925. Fax 6615683 Medan Estate 20731

Surat Keterangan Pengesahan Judul Skripsi

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Miftahul Husna
Nim : 36.15.3.040
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat/No HP : Jl. Denai Gg. Galon

Benar bahwa judul skripsi yang tertera dibawah ini :

"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 105335 KEBUN SAYUR TANJUNG MORAWA TAHUN 2018/2019".

Telah disetujui oleh Prodi PGMI setelah melalui rapat penSeleksian penentuan judul oleh pihak Prodi PGMI FITK UIN SU Medan, dan selanjutnya saudara/i dianjurkan untuk segera berkonsultasi dengan Pembimbing Skripsi (PS) masing-masing.

Demikian surat ini disampaikan kepada saudara untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 23 Januari 2019

Pembimbing Skripsi I

Ketua Prodi PGMI

Dr. Mesiono, M.Pd
NIP:19710727 200701 1 031

Dr. Salminayati, S.S, MA
NIP: 1971/208 200710 2 001

Pembimbing Skripsi II

Indayana Febriani Tanjung, M.Pd
NIP: 19840223 201503 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Willièm Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-5636/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/05/2019
Lampiran : -
Hal : Izin Riset

Medan, 15 Mei 2019

Yth.Ka. SDN 105335 KEBUN SAYUR TANJUNG MORAWA

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

NAMA : MIFTAHUL HUSNA
T.T/Lahir : Medan, 21 Mei 1997
NIM : 36153040
Sem/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksana Riset di SDN 105335 KEBUN SAYUR TANJUNG MORAWA guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul :

"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 105335 KEBUN SAYUR TANJUNG MORAWA TAHUN AJARAN 2018/2019"

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam



Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SDN 105335
Jalan Karya Dharma Desa Tanjung Morawa B Kode Pos 20362
Email : sdnegeri105335@gmail.com

Nomor : 421.2 ~~421~~/ PD/2019

Lampiran : _

Hal : Balasan

Kepada Yth ;

Bapak Ketua " UINSU " Medan

di-

Tempat

Dengan Hormat, setelah membaca surat Bapak pada tanggal 12 Februari 2019

No.B2267/TTK/TTK.V.3/PP.00.9/02/2019

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Dra. FITRIANI**

NIP : 196602151986112003

Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri No. 105335 Kebun Sayur Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang

Kami telah memberikan informasi/keterangan,penjelasan dan data-data yang diperlukan oleh mahasiswa Bapak yang bernama:

Nama : **Miftahul Husna**

Tempat/ tanggal Lahir : Medan, 21 Mei 1997

NPM/NIM : 36153040

Semester/Jurusan : VIII/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 105335 KEBUN SAYUR TANJUNG
MORAWA TAHUN AJARAN 2018/ 2019**

Demikian Surat ini saya perbuat agar dapat digunakan dengan sebaiknya

Tanjung Morawa, 25 Mei 2019

Kepala UPT Satuan Pendidikan Formal

SDN 105335 Kebun Sayur



Dra. FITRIANI

NIP. 196602151986112003