

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SCRAMBLE BERBANTU MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP
PEMAHAMAN KOSAKATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS I MI AL-HIKMAH GAYAMSARI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1 dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Disusun Oleh:

SUCI WULANDARI

NIM: 2103096072

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

SEMARANG

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suci Wulandari

NIM : 2103096072

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SCRAMBLE BERBANTU MEDIA KARTU DOMINO
TERHADAP PEMAHAMAN KOSAKATA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I MI AL-
HIKMAH GAYAMSARI**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 18 Juni 2025

Pembuat Pernyataan,



Suci Wulandari

NIM: 2103096072

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387
<http://fitk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE
BERBANTU MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP PEMAHAMAN
KOSAKATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I MI
AL-HIKMAH GAYAMSARI
Penulis : Suci Wulandari
NIM : 2103096072
Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah di ujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 24 Juni 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji,

Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd.

NIP. 197601302005012001

Penguji Utama I,

Dra. Ani Hidayati, M.Pd.

NIP. 196112051993032001

Sekretaris Sidang/Penguji,

Ratna Muthia, S.Pd., MA.

NIP. 201604870113951

Penguji Utama II,

Achmad Muchamad Kamil, M.Pd.

NIP. 199202172020121003



Pembimbing,

Ruruh Sarasati, M.Pd.

NIP. 199104262020122008

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 10 Juni 2025

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr, Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SCRAMBLE BERBANTU MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP
PEMAHAMAN KOSAKATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS I MI AL-HIKMAH GAYAMSARI**

Nama : Suci Wulandari

NIM : 2103096072

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pembimbing,



Ruzuh Sarasati, M.Pd

NIP : 199104262020122008

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE BERBANTU MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP PEMAHAMAN KOSA KATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I MI AL-HIKMAH GAYAMSARI**
(Studi di MI Al-Hikmah Gayamasari, Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah)

Penulis : Suci Wulandari
NIM : 2103096072

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino terhadap pemahaman kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan *desain pretest-posttest control group*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media kartu domino dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data kemampuan pemahaman kosakata diukur melalui tes *pretest* dan *posttest*. Pada kelas kontrol memiliki rata-rata *pretest* 63,63% dengan nilai terendah 45 dan tertinggi 95, sedangkan rata-rata *posttest* 81,22% dengan nilai terendah 70 dan tertinggi 95. Sementara itu, kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* sebesar 65% dengan nilai terendah 45 dan tertinggi 85, sedangkan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 91,5% dengan nilai terendah 85 dan tertinggi 100. Analisis statistik inferensial menggunakan uji t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 6,77 dengan t_{tabel} 2,021 pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman kosakata peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran ini direkomendasikan sebagai alternatif yang

efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari.

Kata Kunci: **Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, Media kartu domino, Pemahaman kosakata**

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Untuk penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	t
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	`
ث	ṡ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = وا

ai = يا

iy = اي

PERSEMBAHAN

Tiada lembar paling bermakna dalam skripsi ini kecuali lembar persembahan yang penuh rasa syukur dan cinta. Dengan mengucapkan syukur atas rahmat dan karunia Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan karya ini dengan penuh harapan dan do'a. Karya ini saya persembahkan dengan sepuh hati untuk orang-orang terkasih, sumber kekuatan dan inspirasi penulis. Oleh karena itu, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Pertama, penulis persembahkan kepada dua pilar hidupku, Bapak Karjani dan Ibu Khoirul Waro, yang namanya terukir dalam setiap hembusan nafasku, persembahan ini kuhaturkan. Kalianlah yang mengamanahkanku untuk merajut mimpi hingga ke titik ini, mengorbankan setiap tetes peluh, setiap senyum yang tertahan, demi langkahku yang tak pernah terhenti. Sabar dan semangat pantang menyerah selalu kalian bisikkan dalam setiap prosesku. Target hidup yang kini tercapai adalah buah dari do'a tulus kalian. Karya ini, sekadar setitik tinta dari lautan kasih sayang yang kalian curahkan. Untuk dua insan terhebat yang mewarnai setiap detik hidupku, terima kasih tak terhingga atas segalanya, atas cinta yang tak pernah lekang oleh waktu.
2. Terakhir, penulis persembahkan untuk diri sendiri. Pada hati yang seringkali remuk redam, pada semangat yang nyaris padam di tengah badai keraguan. Engkau adalah perempuan yang terpaksa

belajar tegar, yang menyimpan setiap luka dalam diam, di balik senyum yang dipaksakan. Skripsi ini bukan hanya sekadar tugas akhir, tetapi juga catatan perjuangan panjang, dari malam-malam tanpa tidur hingga air mata yang membasahi halaman. Setiap langkah yang terukir, meski kecil dan terseok, adalah bukti bahwa engkau tak pernah menyerah pada takdir. Dan di ujung jalan ini, engkau berdiri, meski lelah dan terluka, membuktikan bahwa 'skripsi yang berhasil adalah skripsi yang selesai'. Teruslah berjuang, teruslah mencoba, meski dunia seringkali terasa kejam. Ingatlah, di balik setiap air mata, ada kekuatan yang tersembunyi, dan di balik setiap kegagalan, ada pelajaran yang berharga.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahillobil ‘alaamiin. Mengalunkan puji syukur kehadirat Ilahi Rabbi, Allah SWT, atas limpahan nikmat yang tak terhingga, rahmat yang memeluk jiwa, serta hidayah yang menerangi setiap sudut kalbu. Dengan izin-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantu Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Kosa Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari” dapat diselesaikan pada waktu yang tepat.

Shalawat serta Salam selalu tercurahkan ke pangkuan Nabi Muhammad SAW, Rasul terakhir yang membawa risalah Islamiyah, penyejuk dan penerang hati umat Islam ke jalan yang di ridhai Allah SWT. Semoga kita semua mendapatkan syafa’at di *yaumul qiyamah*. *Aamiin aamiin Yarabbal’alaamiin.*

Skripsi ini terangkai sebagai salah satu tangga terakhir dalam menapaki jenjang Strata Satu (S1) di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida’iyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Pada lembar-lembar pengantar ini, penulis merangkai ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada setiap jiwa yang telah hadir sebagai pilar penyangga, baik yang tertuliskan maupun yang tersemat dalam kalbu. Kalian adalah

mata air semangat yang tak pernah kering, yang membisikkan dorongan untuk terus belajar dan bertumbuh, hingga setiap amanah perkuliahan, termasuk skripsi ini, dapat kuselesaikan dengan segenap daya dan upaya, yakni kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Nizar, M.Ag. Selaku rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Bapak Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis dalam rangka menyusun skripsi ini.
3. Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah dan Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah yang telah memberikan izin menggunakan judul penelitian ini.
4. Dosen Pembimbing yang saya sayangi, Ibu Ruruh Sarasati, M.Pd., di balik setiap kata yang tertulis dalam skripsi ini, tersimpan jejak waktu, tenaga, dan pikiran Ibu yang telah tcurah. Ada kalanya keraguan menghampiri, namun bimbingan Ibu adalah lentera yang tak pernah padam, mengusir kegelapan dan membimbing langkah yang bimbang. Terima kasih atas kesabaran yang tak terhingga, atas kepercayaan yang Ibu berikan bahkan ketika saya sendiri meragukan diri. Setiap koreksi dan masukan adalah bukti kepedulian yang mendalam, sebuah harapan yang Ibu tanam agar

karya ini tumbuh dengan sempurna. Di ujung penyelesaian ini, saya menyadari betapa berharganya setiap waktu yang Ibu luangkan, sebuah pengorbanan yang mungkin takkan pernah bisa terbalas sepenuhnya. Terima kasih, Ibu, telah menjadi bukan hanya pembimbing, namun juga harapan di kala sulit, dan keyakinan di saat ragu melanda.

5. Dosen Wali, Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd., di tengah kabar sukacita teman-teman perwalian yang telah merayakan garis akhir, penulis merasakan betapa berharganya setiap bimbingan, arahan, dan motivasi yang Ibu berikan selama masa studi ini. Terima kasih, Ibu, atas kesabaran dan kepercayaan Ibu, yang menjadi penyemangat di kala langkah terasa berat.
6. Segenap Bapak, Ibu dosen, karyawan dan karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberi ilmu pengetahuan yang bermanfaat sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Segenap dewan penguji sidang skripsi yang telah memberikan banyak kritik dan sarannya sehingga skripsi ini menjadi lebih sempurna.
8. Kepada Ibu Kepala Sekolah Sri Zuniati, S.Sos., S.Pd., dan segenap keluarga besar MI Al-Hikmah Gayamsari, khususnya guru dan murid kelas I, hati yang terbuka dan uluran tangan kalian adalah mata air inspirasi dan kemudahan bagi peneliti.

9. Kepada dua malaikat tak bersayapku, ayahanda tercinta Bapak Karjani dan ibunda terkasih Khoirul Waro. Kalian adalah dua sosok yang telah mengukir jalan hidupku dengan tinta emas pengorbanan. Impian kalian yang begitu besar agar putri pertama ini dapat meraih pendidikan setinggi langit, sungguh kontras dengan jalan pendidikan kalian sendiri yang sederhana. Ayah, setiap peluh dan kerja kerasmu adalah bukti cinta yang tak terperi, kau tukarkan semuanya demi masa depanku, hingga aku bisa mencapai jenjang pendidikan ini. Terima kasih, Ayah, telah menjadi cinta pertamaku, yang menanamkan keberanian dan keyakinan dalam jiwaku. Ibu, takkan pernah cukup kata untuk mengungkapkan terima kasih atas segala motivasi, untaian do'a, dan harapan yang selalu menyelimuti setiap langkah dan ikhtiarku. Terima kasih atas kasih sayangmu yang tak pernah pudar, kesabaranmu yang seluas samudra, dan pengorbananmu yang begitu agung dalam menemaniku menapaki kehidupan ini. Ibu, engkaulah sumber kekuatan terbesarku, lentera yang tak pernah redup menerangi jalanku. Ayah, Ibu, dari relung hati yang paling dalam, terima kasih atas segalanya yang tak terhitung nilainya. Aku sangat mencintai kalian.
10. Kepada adik laki-lakiku, M. Khusni Ainul Bakhri yang dengannya rumah kita adalah panggung pertengkaran yang riuh rendah, namun di baliknya tersembunyi samudra kasih sayang yang tak terperi. Setiap adu mulut kita mungkin bagai badai kecil, namun di sanalah aku belajar tentang ketangguhan dan pentingnya saling memahami.

Di balik tatapan sengit, aku selalu menemukan sepasang mata yang menyimpan kepedulian tulus. Terima kasih, adikku, karena di dalam dinamika persaudaraan kita yang unik ini, hatimu selalu menjadi dermaga yang hangat, tempat kasih sayang berlabuh meski ombak pertengkaran sesekali menerpa. Kaulah cerminan diriku yang terkadang keras kepala, namun di sanalah pula aku melihat pantulan cinta yang tak pernah pudar, terukir abadi dalam jalinan darah dan kenangan masa kecil kita.

11. Kepada paman, bibi, dan sepupu tersayang, setiap uluran tangan kalian ke stasiun bukan hanya perjalanan fisik, tapi pelepasan sayap untuk kembali merajut mimpi. Tatapan kalian membawaku doa dan harapan, motivasi bagai suluh, dan tenaga bagai angin. Terima kasih, keluarga keduaku, atas kasih sayang dan dukungan yang menjadi peta dan kompas impianku.
12. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, sahabat kecilku tercinta Wuddia Rafahiyah. Meski terpisah oleh ruang dan waktu, dan komunikasi kita tak seintens dulu, namun jejak kontribusimu dalam karya ini begitu membekas. Terima kasih dari lubuk hatiku yang terdalam atas setiap dukunganmu yang tulus, setiap tawa penghibur, setiap telinga yang sudi mendengar keluhan kesahku, dan atas semangat pantang menyerah yang selalu kau pancarkan.
13. Kepada jiwa yang sehati di perantauan ini, Icah Hamidah. Mungkin kata-kata tak mampu sepenuhnya melukiskan betapa berartinya

setiap untai semangat, setiap tetes motivasi, setiap tawa penghibur, dan setiap bisikan pengingatmu tentang tugas akhir ini. Kamu adalah pelita yang tak pernah padam dalam kegelapan perjuanganku, sahabat yang mengulurkan tangan di setiap kesulitan. Terima kasih dari relung hatiku yang terdalam.

14. Keluarga besar PGMI 2021, terkhusus PGMI B terimakasih atas kekeluargaan dan kerja sama yang telah memberikan semangat, dukungan, dan motivasi yang luar biasa.
15. Teman-teman PPL I dan II MI Al-Hikmah Gayamsari yang sudah menjadi sahabat dan berbagi pengalaman mengajar.
16. Keluarga besar Desa Panaruban Kec. Weleri Kab. Kendal Posko 32 KKN UIN Walisongo Semarang 2024 yang sudah memberikan pengalaman, pembelajaran dan dukungan selama penulis mengerjakan skripsi.
17. Teruntuk kalian, sahabat kost Pucuk dan asrama Siti Walidah, di setiap malam sunyi saat skripsi terasa begitu berat, kehadiran kalian adalah fase penyejuk jiwa. Terima kasih atas semangat dan dukungan yang tak pernah pudar. Rekan-rekan IMM Al-Faruqi, persaudaraan kita adalah bahtera yang mengantarkanku melewati badai. Dan kepada setiap tangan tak terlihat yang membantu, kebaikan kalian adalah jejak langkah yang membimbingku hingga akhir.
18. Untuk Seventeen, Going Seventeen, Seventeen in the SOOP, dan Nana Tour, semesta kecil yang cahayanya menembus relung hati

terdalam, terkhusus Mas Dikey, Mas Wonwoo, dan Mas Mingyu, tiga bintang yang menerangi gelapnya hari-hari penuh lelah, jauh, bingung, dan stres, keberadaan kalian, meski hanya terpancar dari layar, telah menjelma lentera motivasi, obor penyemangat yang tak pernah redup di tengah hiruk pikuk realita yang menyesak. Tingkah polah *abnormal* kalian adalah jeda tawa berharga, senandung kebahagiaan di sunyinya perjuangan, kata-kata bijak kalian bagai di padang pasir, menyadarkanku akan makna ketahanan dan harapan. Terima kasih tak terhingga atas energi, tawa, dan motivasi yang kalian bagikan tanpa pamrih, kalian adalah melodi penenang di kala gundah, pelukan hangat di tengah kesendirian, jauh di lubuk hati ini, tersemat harapan mendalam, semoga di tahun-tahun mendatang, semesta mengizinkan kita bertemu dalam dimensi nyata, bukan hanya layar pemisah, hingga saat itu tiba, biarlah rasa terima kasih ini terus bersemi.

19. Untukmu, yang namanya belum berani kutuliskan di sini, namun telah terukir abadi di *Lauhul Mahfudz*, dalam rahasia takdir yang menantiku, terima kasih telah hadir, meski dalam diam, menjadi salah satu sumber motivasi tersembunyi dalam penyelesaian tugas akhir ini, setiap ikhtiar ini adalah sebetuk upaya memantaskan diri, sebuah harapan yang diam-diam kupupuk untuk menyambutmu kelak. Meskipun kini, keberadaanmu masih menjadi teka-teki, tersembunyi di belahan bumi mana, dan tangan siapa yang kini kau genggam, namun keyakinan akan janji-Nya

tetap bersemi dalam hati, seperti kata mutiara dari Bapak BJ Habibie yang bijak, “Kalau memang dia dilahirkan untuk saya, kamu jungkir balik pun saya yang dapat,” kata-kata itu menjadi pelita, menenangkan gelisah dan menguatkan harap.

20. Terakhir, kuhaturkan terima kasih yang tulus kepada wanita sederhana ini, yang menyimpan mimpi sebesar langit namun labirin pikirannya terkadang sulit dipahami, yaitu diriku sendiri, Suci Wulandari. Terima kasih, jiwa yang gigih, telah berjuang keras meyakinkan dan menguatkan diri sendiri, membisikkan harapan di tengah keraguan, hingga akhirnya studi ini dapat kurampungkan. Banyak air mata yang jatuh membasahi pipi, badan terasa remuk oleh lelah yang mendera, namun engkau tetap berdiri tegar, menyalakan bara semangat yang tak pernah padam. Berbahagialah selalu dengan keberadaanmu, Suci, rayakan setiap hembusan napasmu sebagai anugerah di mana pun kaki ini berpijak. Jangan pernah sia-siakan setiap tetes usaha dan do’a yang tak pernah lelah kau langitkan, sebab Sang Pemilik Semesta telah merajut rencana terindah dan memberikan porsi terbaik untuk setiap jengkal perjalanan hidupmu. Semoga langkah-langkah kebaikan senantiasa menari di sisimu, semoga ridha Allah *Azza wa Jalla* tak pernah lekang menyertai setiap jejakmu, dan semoga kasih sayang serta lindungan-Nya abadi membungkusmu dalam kehangatan. *Aamiin*.

Semoga setiap kebaikan dan dukungan kalian, baik lisan maupun dalam diam, menjadi pahala tak terhingga dan keberkahan

abadi dari Allah SWT. *Aamiin*. Dalam kerendahan hati yang paling dalam, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, bagai setetes embun di luasnya samudra ilmu. Oleh karena itu, uluran tangan kritik dan saran membangun dari pembaca sangat diharapkan sebagai panduan perbaikan, semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal saleh yang abadi, senantiasa dilimpahi rahmat-Nya.

Semarang, 16 April 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, featuring a stylized 'S' and 'W' intertwined, with a horizontal line extending to the right.

Suci Wulandari

NIM: 2103096072

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK.....	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II MODEL PEMBELAJARAN, KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE, MEDIA KARTU DOMINO, PEMAHAMAN KOSAKATA.....	122
A. Deskripsi Teori	12
1. Model Pembelajaran.....	12
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Sramble</i>	28
3. Media Pembelajaran.....	34
4. Pemahaman Kosakata.....	42
B. Kajian Pustaka	54
C. Kerangka Berfikir	57
D. Rumusan Hipotesis.....	58

BAB III METODE PENELITIAN	600
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	600
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	622
1. Tempat Penelitian.....	622
2. Waktu Penelitian.....	633
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	63
D. Variabel Penelitian.....	65
1. Variabel bebas (<i>independent variabel</i>).....	655
2. Variabel terikat (<i>dependent variabel</i>).....	677
E. Teknik Pengumpulan Data	677
1. Observasi	677
2. Dokumentasi	688
3. Tes.....	69
F. Teknik Validitas dan Reliabilitas.....	722
1. Uji Validitas.....	722
2. Uji Reliabilitas	74
3. Tingkat Kesukaran	76
4. Daya Beda Soal.....	777
G. Teknik Analisis Data.....	79
1. Analisis Uji Prasyarat Hipotesis.....	79
2. Analisis Uji Hipotesis.....	79
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	866
A. Deskripsi Data	Error! Bookmark not defined.
B. Analisis Data.....	89
1. Data Uji Coba Instrumen	889
2. Data Pengujian Prasyarat Analisis	93
C. Keterbatasan Penelitian	118
BAB V PENUTUP.....	120
A. Kesimpulan.....	120
B. Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	124
LAMPIRAN.....	132

RIWAYAT HIDUP PENULIS	179
------------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	2. 1	Kerangka Berfikir, 58.
Tabel	3. 1	<i>Pretest Posttest Control Group Desain</i> , 62.
Tabel	3. 2	Kisi-kisi Instrumen Tes, 72.
Tabel	3. 3	Klasifikasi Uji Reliabilitas, 75.
Tabel	3. 4	Klasifikasi Uji Tingkat Kesukaran, 77.
Tabel	3. 5	Indeks Diskriminasi Daya Pembeda, 78.
Tabel	3. 6	Tingkat Pemahaman Kosakata, 81.
Tabel	4. 1	Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba, 90.
Tabel	4. 2	Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba, 91.
Tabel	4. 3	Hasil Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba, 92.
Tabel	4. 4	Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba, 93.
Tabel	4. 5	Hasil Data Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i> , 94.
Tabel	4. 6	Hasil Data Uji Homogeitas <i>Test of Homogeneity of Varians</i> , 95.
Tabel	4. 7	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen, 98.
Tabel	4. 8	Perhitungan Untuk Mencari <i>Mean</i> Nilai <i>Pretest</i> , 98.
Tabel	4. 9	Tingkat Kepuasan Materi, 100.
Tabel	4. 10	Deskripsi Ketuntasan Belajar, 100.
Tabel	4. 11	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen, 103.
Tabel	4. 12	Perhitungan Untuk Mencari <i>Mean</i> Nilai <i>Posttest</i> , 103.
Tabel	4. 13	Tingkat Kepuasan Materi, 105.
Tabel	4. 14	Deskripsi Ketuntasan Belajar, 106.

Tabel 4. 15 Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen,
107.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Profil Sekolah, 132.
- Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba, 136.
- Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas IA (Eksperimen), 137.
- Lampiran 4 Daftar Nama Siswa Kelas IB (Kontrol), 138.
- Lampiran 5 Daftar Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 139.
- Lampiran 6 Daftar Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen, 140.
- Lampiran 7 Modul Ajar Kurikulum Merdeka, 141.
- Lampiran 8 Soal *Pretest* dan *Posttest*, 150.
- Lampiran 9 Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*, 154.
- Lampiran 10 Pedoman Observasi, 155.
- Lampiran 11 Tabulasi Uji Validitas Soal Pilihan Ganda, 158.
- Lampiran 12 Tabulasi Uji Reliabilitas, 159.
- Lampiran 13 Tabulasi Tingkat Kesukaran, 160.
- Lampiran 14 Tabulasi Daya Beda, 161.
- Lampiran 15 Uji Normalitas, 162.
- Lampiran 16 Uji Homogenitas, 163.
- Lampiran 17 Table Titik Presentase Distribusi t , 164.
- Lampiran 18 Tabel r (Koefisien Korelasi Sederhana), 165.
- Lampiran 19 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol, 166.
- Lampiran 20 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol, 167.
- Lampiran 21 Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen, 168.
- Lampiran 22 Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen, 169.
- Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian, 170.
- Lampiran 24 Media Pembelajaran Kartu Domino, 175.

Lampiran 25 Surat Penunjuk Dosen Pembimbing, 176.

Lampiran 26 Surat Izin Riset, 177.

Lampiran 27 Surat Selesai Riset, 178.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemahaman kosakata memegang peran yang sangat penting dalam kemampuan berbahasa seseorang. Namun, realitas yang ada di lapangan seringkali menunjukkan bahwa tingkat pemahaman kosakata peserta didik masih tergolong rendah, yang tentu saja dapat menghambat efektivitas komunikasi dan pemahaman materi pembelajaran secara keseluruhan. Menyadari urgensi ini, berbagai model pembelajaran inovatif, seperti kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino, terus dikembangkan. Penggunaan domino dalam *scramble* diharapkan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi, sehingga meningkatkan keaktifan peserta didik dalam memperkaya kosakata. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media kartu domino terhadap pemahaman kosakata peserta didik.

Bahasa Indonesia memiliki ribuan kata dalam kosakata, namun hanya sebagian kecil dari kata-kata ini yang sering digunakan. Penting bagi peserta didik untuk menguasai kosakata agar bisa memahami informasi baik yang disampaikan secara verbal maupun tertulis. Pemahaman kosakata akan mendukung kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pendapat dan

tujuannya. Karena itu, penguasaan kosakata menjadi dasar yang penting sebelum mempelajari suatu bahasa.¹

Pemahaman kosakata sangat penting terutama dalam mata pelajaran sekolah karena, berfungsi sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran di berbagai bidang. Pemahaman kosakata adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan kata-kata dalam suatu bahasa, baik secara verbal maupun tulisan.² Pemahaman kosakata sangat dibutuhkan, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin mudah dalam menyampaikan dan menerima informasi. Bahkan, kosakata juga dapat digunakan sebagai tingkat kecerdasan seseorang.

Kemampuan memperoleh kosakata adalah salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan seseorang dalam berbahasa. Semakin banyak kosakata yang diketahui seseorang, semakin besar kemungkinannya akan pandai dalam berkomunikasi. Ini membuatnya lebih mudah dalam menyampaikan dan memahami informasi, baik secara lisan, tertulis, maupun melalui simbol-simbol. Terkait dengan

¹ Endang Wiyanti, "Peran Minat Membaca dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia," *Deiksis* 6, no. 02 (2015), hlm. 92.

² Yulia Elviza, dkk. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Taka-Teki Silang di Kelas VII A SMPN 2 Sungai Penuh." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Vol. 1, No. 2, Maret 2013), Seri F, hlm. 1. (Daring) diakses 17 Oktober 2024.

perkembangan bahasa anak, penting untuk tidak hanya mempelajari bahasa ibu (contohnya, bahasa Jawa).

Umumnya, proses pengenalan kosakata pada anak dimulai dengan mengenalkan kosakata dasar, seperti kata benda umum, kata kerja pokok, dan angka dasar. Pada lembaga pendidikan, peningkatan kosakata biasanya dilakukan melalui menciptakan situasi yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya, seperti melalui kegiatan berbicara, bercerita, dan tanya jawab. Karena, fungsinya sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai instrumen komunikasi dan sebagai sarana untuk memahami aspek-aspek budaya serta ilmu pengetahuan.

Kosakata adalah elemen dasar dalam penguasaan bahasa. Peserta didik yang memiliki penguasaan kosakata yang baik akan lebih mampu mengekspresikan diri dan berkomunikasi secara efektif. Oleh karena itu, pemahaman kosakata harus menjadi prioritas utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I tidak hanya untuk kemampuan berbahasa, tetapi juga untuk mendukung perkembangan intelektual peserta didik secara menyeluruh.

Model adalah representasi atau konsep yang menyederhanakan situasi nyata, memberikan gambaran yang berguna dalam memecahkan masalah. Umumnya, model dipandang sebagai representasi (verbal atau visual) yang

merangkum informasi yang luas, kompleks, atau panjang agar lebih mudah dipahami. Sejalan dengan pendapat para ahli, model pembelajaran mengartikulasikan tahapan metodologis untuk merancang dan menyampaikan proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan, sekaligus berperan sebagai kerangka kerja bagi pendidik dan perencana dalam mengelola seluruh aktivitas pembelajaran.³

Penerapan model pembelajaran dalam pendidikan memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menjadi salah satu model yang menarik perhatian. Karena memotivasi peserta didik melakukan kerjasama dalam pembelajaran kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga meningkatkan interaksi antar peserta didik.⁴ Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga saling belajar dari teman-teman sekelasnya.

Penggunaan media dalam pembelajaran juga sangat penting untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Sebagai alat bantu belajar, media kartu domino mampu membentuk lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan media

³ Nana Hendracita, *Buku Ajar Model-Model Pembelajaran SD*, (Bandung: Multikreasi Press, 2021), hlm. 2.

⁴ Dewi Kadar Manik, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantu Media Papan Flanel Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 di SDN 2 Kuta." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9.2 (2024), hlm. 1807.

ini, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami kosakata yang diajarkan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.

Salah satu indikator perhatian terhadap pembelajaran dasar dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia, seperti materi Sekolah Dasar lainnya, keberadaan media yang mendukung sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas belajar. Penerapan model kooperatif tipe *scramble* yang berbantu media kartu domino diharapkan mampu membangkitkan motivasi peserta didik dan lebih mudah memahami materi pelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Contohnya, penelitian oleh Wiwik mengungkapkan bahwa model ini memberikan dampak positif terhadap pencapaian kompetensi dasar tertentu.⁵ Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat belajar, tetapi juga dalam memperbaiki pemahaman materi pelajaran.

Perlunya model pembelajaran kooperatif *scramble* yang didukung oleh media kartu domino sangat penting diterapkan,

⁵ Wiwik Okta Susilawati, dkk., "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Tiumang." *Jurnal Sinestesia*, (Vol. 12, No. 2, tahun 2022), hlm. 343.

karena peserta didik sebagai subjek belajar akan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam interaksi belajar yang dirancang oleh guru. Selain itu, guru juga perlu mengarahkan peserta didik agar semua ikut berpartisipasi, termasuk mendorong peserta didik yang cenderung pasif ikut serta. Melalui model ini, peserta didik dapat berinteraksi dan bekerjasama dalam kelompok, kondisi ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat kosakata baru yang diajarkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Observasi selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di MI Al-Hikmah Gayamsari menunjukkan bahwa tingkat pemahaman kosakata peserta didik masih rendah. Hal tersebut menunjukkan masih adanya kendala yang berpotensi menghambat tercapainya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang optimal serta menyebabkan kurangnya kemahiran peserta didik dalam berbahasa. Kendala-kendala ini muncul dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya variasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran oleh guru.

Keadaan ini menyebabkan peserta didik kurang terampil dalam menggunakan kata-kata saat berbahasa dan kesulitan memilih kata yang tepat sesuai dengan konteksnya. Konsekuensinya, pemahaman kosakata, terutama penggunaan kata dan arti istilah, masih terbatas dan belum mencapai tingkat yang

maksimal. Oleh sebab itu, penelitian ini berupaya untuk menginvestigasi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino terhadap pemahaman kosakata peserta didik di kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari.

Salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman kosakata di MI Al-Hikmah Gayamsari dengan mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang didukung oleh media kartu domino terhadap pemahaman kosakata peserta didik di kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* BERBANTU MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP PEMAHAMAN KOSAKATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I MI AL-HIKMAH GAYAMSARI".

B. Identifikasi Masalah

Melihat uraian di atas, permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi dari peserta didik.
2. Kurangnya daya serap terhadap materi pembelajaran.
3. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dapat membuat peserta didik merasa bosan dan kurang bersemangat untuk belajar.

4. Media pembelajaran yang digunakan selama ini mungkin tidak cukup menarik atau interaktif untuk menarik perhatian peserta didik.

C. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk memperjelas fokus kajian dan menghindari pembahasan yang melenceng dari isu utama yang diteliti. Penelitian ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media kartu domino.
3. Variabel yang dipengaruhi dalam penelitian ini adalah pemahaman kosakata peserta didik.
4. Kelas yang digunakan untuk penelitian kelas eksperimen adalah kelas IA dan kelas kontrolnya adalah kelas 1B di MI Al-Hikmah Gayamsari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan berbantu media kartu domino terhadap pemahaman kosakata pada peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari?

2. Seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan berbantu media kartu domino terhadap pemahaman kosakata pada peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan berbantu media kartu domino terhadap pemahaman kosakata pada peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan berbantu media kartu domino terhadap pemahaman kosakata pada peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan memperdalam pengetahuan yang sudah ada, serta menyumbangkan pemikiran-pemikiran teoritis mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan berbantu media kartu domino terhadap pemahaman kosakata peserta didik dalam konteks pendidikan. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi

referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya maupun untuk pengembangan ilmu pengetahuan di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi arahan bagi Madrasah Ibtidaiyah Al-Hikmah Gayamsari dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan arahan bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan media kartu domino.

c. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi peserta didik dalam proses belajar, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan media kartu domino.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pengetahuan dan meningkatkan keterampilan dalam menerapkan serta mengembangkan model pembelajaran dan media pembelajaran, khususnya model pembelajaran

kooperatif tipe *scramble* dan media kartu domino, dalam kegiatan penelitian selanjutnya.

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN, KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE, MEDIA KARTU DOMINO, PEMAHAMAN KOSAKATA

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Kata "*model*" sering kali lebih dikenal dalam dunia fashion. Namun istilah ini juga memiliki peran penting dan sering diimplimentasikan dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran adalah sebuah representasi yang dapat memperjelas hubungan antara berbagai elemen yang terkait.¹ Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu perencanaan atau pola yang menjadi landasan utama dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar, baik untuk kegiatan kelas maupun dalam sesi bimbingan individual.²

Sejalan dengan itu, Joyce, Weil, dan Showers dalam kutipan Agus menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah pola yang menjadi panduan dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar, meliputi interaksi langsung di kelas maupun tutorial, serta melibatkan penyusunan materi ajar, pemilihan

¹ Dini Rosdiana, *Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 4.

² Muhammad Afandi, dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: UNISULA PRESS, 2013), hlm. 15.

media dan alat bantu, hingga pengembangan instrumen evaluasi yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.³ Disamping itu, model pembelajaran juga bisa dimaknai sebagai suatu bentuk pembelajaran yang direncanakan secara sistematis guna menjadi pedoman dalam pelaksanaan proses belajar.

Model pembelajaran dapat dimaknai sebagai seluruh urutan penyajian urutan penyampaian materi, mencakup fase pra pembelajaran, saat pembelajaran berlangsung, dan pasca pembelajaran yang difasilitasi oleh guru, serta melibatkan semua sarana pendukung, baik yang berperan langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan pembelajaran.⁴ Dengan demikian, model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka atau struktur dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.

Jenis-jenis model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajaran, *sintaksnya*, serta karakteristik lingkungan belajar. Selain itu, model pembelajaran juga merujuk pada pendekatan yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, yang meliputi

³ Agus Suprijono, *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 54-55.

⁴ Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2012), hlm. 58.

tujuan pengajaran, tahapan kegiatan, lingkungan pembelajaran, serta pengelolaan kelas.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah cara untuk merancang dan menjelaskan proses belajar di kelas. Model pembelajaran ini mencakup langkah-langkah yang digunakan untuk mengajarkan materi, tujuan pembelajaran, dan lingkungan belajar. Model pembelajaran juga mencakup semua hal yang dilakukan sebelum, selama, dan setelah mengajar, serta alat dan fasilitas yang digunakan untuk mendukung proses belajar.

2. Karakteristik Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran dilengkapi struktur yang disebut *sintaks*, yaitu serangkaian tahapan atau langkah-langkah spesifik yang secara keseluruhan dalam suatu model. Biasanya, *sintaks* ini disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran yang mendukung proses tersebut.⁵ Urutan kegiatan yang terdapat dalam *sintaks* suatu model pembelajaran secara tegas mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang perlu dilakukan oleh guru atau peserta didik.

⁵ Lefudin, *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 174.

Urutan langkah-langkah (*sintaks*) dalam suatu model pembelajaran menggambarkan tahapan keseluruhan dan biasanya disertai dengan serangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh guru atau peserta didik.⁶ Secara umum, setiap model pembelajaran memiliki komponen yang serupa, dimulai dengan menarik perhatian peserta didik dan memotivasi untuk terlibat, serta diakhiri dengan tahap penutupan yang mencakup merangkum pokok pelajaran dengan bimbingan guru.

3. Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai panduan bagi perancang pengajaran dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Ketepatan pemilihan model sangat bergantung pada sifat materi pelajaran, target pembelajaran yang ditetapkan, serta tingkat pemahaman dan keterampilan peserta didik.⁷ Model pembelajaran berperan penting dalam memberikan arahan kepada *desainer* pengajaran dan guru untuk menjalankan kegiatan pembelajaran secara efektif.⁸

⁶ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 130.

⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, hlm. 54.

⁸ Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), hlm, 42.

Selain itu, setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah (*sintaks*) tertentu yang dapat diikuti oleh peserta didik dengan bimbingan guru. Hal ini memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan terstruktur dan sistematis. Dengan demikian, model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan guru, melainkan juga memfasilitasi peserta didik dalam merencanakan serta menjalankan kegiatan belajar secara mandiri. Melalui pemilihan model yang sesuai, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih efektif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

4. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Ada beberapa macam model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Model-model ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Beberapa model pembelajaran tersebut antara lain:

1) Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual adalah pendekatan yang menekankan hubungan antara materi pelajaran dan kehidupan nyata peserta didik, sehingga dapat menerapkan kompetensi yang diperoleh dalam

kehidupan sehari-hari.⁹ Konsep ini dirancang untuk menghubungkan materi ajar dengan pengalaman konkret, yang memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan juga menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam praktik. Dengan demikian, model pembelajaran kontekstual diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna, sehingga peserta didik mampu menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam situasi kehidupan sehari-hari.¹⁰

Filosofi pembelajaran kontekstual menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar. Hal ini mendorong terjalinnnya kerjasama antara peserta didik selama pembelajaran, memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, serta mengembangkan kreativitas, sikap kritis, dan kemandirian. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat berbagi pengetahuan dan keterampilan baru yang diperoleh dengan orang lain, serta menerapkannya dalam

⁹ Mahdi dan Yusrizal, Eefektifitas Penguunaan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Montasik Kabupaten Aceh Besar. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 3 (01) 201 (2018), hlm. 411.

¹⁰ Dede Lipiah, dkk., Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, (Vol.2 No. 1, tahun 2020), hlm, 37.

situasi nyata. Dalam konteks ini, peran peserta didik adalah sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.¹¹

2) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pendekatan yang memanfaatkan berbagai jenis kecerdasan untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Pendekatan ini melibatkan kemampuan untuk menghadapi hal-hal baru dan kompleksitas yang ada. Pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah umum yang sering muncul dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis masalah, atau *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang relevan dengan permasalahan sehari-hari. Model ini mengarahkan peserta didik untuk terlibat dalam penyelesaian masalah nyata, sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuan secara mandiri.¹² Model pembelajaran ini menekankan pada pendekatan autentik,

¹¹ Ani Yubali, Strategi pembelajaran kontekstual pada mata kuliah teori membaca dan menulis. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*. 1(5) (2022), hlm. 380.

¹² Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2017), hlm. 129.

di mana peserta didik dihadapkan pada tantangan yang memerlukan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) tidak hanya meningkatkan kemandirian, tetapi juga membangun kepercayaan diri peserta didik. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam proses belajar dan pengembangan keterampilan.¹³

Karakteristik dari model ini adalah penggunaan masalah nyata sebagai pusat pembelajaran. Dengan cara ini, peserta didik dilatih untuk menerapkan konsep-konsep penting serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan sosial mereka. Pembelajaran berbasis masalah juga mempromosikan kolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil, memfasilitasi peserta didik untuk saling membantu dalam penyelesaian masalah dan mencapai pembelajaran yang efektif.

3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model yang melibatkan peserta didik dalam proses pemecahan masalah, memberikan kesempatan bagi peserta didik

¹³ Nurhayati Abbas, *Model Pembelajaran Berbasis Masalah*, (Yogyakarta: Penerbit XYZ, 2000), hlm. 13.

untuk secara mandiri membangun pemahaman sendiri, dan pada akhirnya menghasilkan produk yang memiliki nilai realistis.¹⁴ Model ini menggunakan proyek sebagai kegiatan inti dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pembelajaran ini berpusat pada kegiatan peserta didik dalam menghasilkan suatu produk melalui penerapan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, hingga mempresentasikan berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dihasilkan dapat berupa desain, skema, karya tulis, karya seni, atau teknologi/prakarya yang mencerminkan nilai-nilai tertentu. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk bekerja baik secara mandiri maupun dalam kelompok saat mengembangkan produk nyata.

4) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah proses belajar yang dilakukan dalam kelompok kecil, di mana peserta didik saling belajar dan berkolaborasi untuk memaksimalkan pengalaman belajar, baik secara

¹⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Proyek*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 15.

individu maupun kelompok.¹⁵ Pembelajaran kooperatif yaitu suatu kegiatan belajar yang dilaksanakan dalam kelompok, dengan prinsip dasar bahwa proses belajar harus bertumpu pada interaksi dan pertukaran informasi antar anggota kelompok secara sosial. Dalam model ini, setiap peserta didik bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk membantu meningkatkan pembelajaran teman-temannya.¹⁶

Tujuan dari pembelajaran kooperatif tidak hanya untuk meningkatkan proses belajar melalui kerja sama dalam kelompok, tetapi juga untuk meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik. Dalam suasana pembelajaran kooperatif, peserta didik berinteraksi dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh tercapainya tujuan yang telah ditetapkan, sehingga peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan dan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

¹⁵ Rofiq Naufur, Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. Jember: *Jurnal Falasifa* (Vol. 1, No 1, tahun 2010), hlm 6.

¹⁶ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta. Pustaka Belajar, 2011), hlm. 29.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok kecil untuk saling belajar dan bekerja sama demi mencapai tujuan bersama. Dalam pendekatan ini, peserta didik bertanggung jawab atas pembelajaran mandiri dan juga membantu antar peserta didik. Tujuan utama dari pembelajaran kooperatif adalah meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, memperbaiki hasil akademik, serta membangun keterampilan sosial melalui interaksi dan kolaborasi di antara anggota kelompok.

Dalam pembelajaran kooperatif, terdapat berbagai teknik yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas¹⁷, yaitu:

a) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah salah satu metode yang mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran guna mencapai prestasi yang optimal.¹⁸ Model *Jigsaw* dirancang untuk

¹⁷ Abu Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 15.

¹⁸ Abu Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 77.

meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap proses belajar sendiri serta kemajuan belajar teman sekelompok.¹⁹ Dalam model ini, peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi juga harus siap untuk mengajarkan dan menjelaskan materi tersebut kepada anggota kelompok lainnya. Dengan demikian, metode ini tidak hanya memperkuat pemahaman individu, tetapi juga membangun keterampilan kolaborasi di antar peserta didik.

b) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memungkinkan peserta didik untuk mencari pasangan kartu sambil mempelajari konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Model ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan karena peserta didik mencari pasangan kartu yang sesuai dengan konsep atau topik pembelajaran yang telah ditentukan.²⁰

¹⁹ Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2004), hlm. 41.

²⁰ Ekka Kurniasari, dkk., Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make A Match Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD. JTAM | *Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, (Vol. 3 No.1, tahun 2019), hlm. 40 <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.761>

Karakteristik utama dari model *Make a Match* adalah peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban terkait materi pembelajaran, sehingga penerapan model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sambil bermain, di mana setiap peserta didik dapat memikirkan jawaban dari kartu yang dipegang dan kemudian mencari pasangan yang sesuai.²¹

c) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS)

Think Pair Share adalah model pembelajaran di mana peserta didik terlebih dahulu berpikir secara mandiri tentang permasalahan yang diberikan oleh guru, kemudian berdiskusi dengan pasangannya dan membagikan hasil diskusi tersebut kepada teman-teman di kelas.²² Dalam pembelajaran TPS ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk berpikir sendiri, berdiskusi, dan saling membantu dengan anggota kelompok, sehingga dapat berbagi informasi

²¹ Zainal Berlian, dkk., Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di Smp Negeri 10 Palembang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, (Vol. 3 No.1, tahun 2017), hlm. 15. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v3i1.1335>

²² Sunita M, TPS (Think-Pair-Share): An Active Learning Strategy to Teach Theory of Computation Course. *Internasional Journal of Education Research and Technology*, (Vol. 5 No.4, tahun 2014), hlm. 62.

dengan teman atau kelompok lainnya.²³ Dengan demikian, model ini mendorong kolaborasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

d) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT)

Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) adalah metode yang melibatkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan di kelas, serta mempengaruhi pola interaksi antar peserta didik.²⁴ Dalam model NHT, peserta didik dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 4 hingga 5 orang, di mana setiap anggota kelompok diberi nomor. Ketika guru mengajukan pertanyaan, peserta didik harus berdiskusi dan memastikan bahwa semua anggota kelompok memahami materi sebelum menjawab secara bergiliran.²⁵

²³ Aris Shoimin, Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm. 208.

²⁴ Jahring Jahring, Kemampuan Koneksi Matematis Pada Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Ext. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, (Vol. 9 No.1, tahun 2020), hlm, 184. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2667>

²⁵ Jampel, dkk., *J. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia Studying Natural Science In Elementary School Using Nos-Oriented Cooperative Learning Model With The NHTType*, (Vol. 7 No. 2, tahun 2018), hlm. 140. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.9863>

Dengan pendekatan ini, NHT tidak hanya berfokus dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat keterampilan kolaborasi dan menciptakan hubungan positif di antara peserta didik. Selain itu, model ini mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan rasa tanggung jawab individu dalam kelompok, sehingga setiap peserta didik merasa berkontribusi terhadap keberhasilan kelompoknya.

e) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) adalah strategi pembelajaran kooperatif yang membantu peserta didik dalam mereview dan menguasai materi pelajaran. Penerapan TGT berhasil meningkatkan keterampilan dasar, pencapaian akademik, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, serta sikap penerimaan terhadap teman-teman yang berbeda.²⁶

Model *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik berpartisipasi dalam permainan dengan anggota tim untuk mengumpulkan skor bagi tim. Permainan ini dapat berupa kuis yang berisi pertanyaan terkait materi pelajaran, dan terkadang

²⁶ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 197.

diselingi dengan pertanyaan tentang identitas kelompok.²⁷ Dengan menggunakan model ini, peserta didik tidak hanya belajar dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan kolaborasi yang penting dalam proses belajar.

f) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Sramble*

Model kooperatif tipe *Scramble* adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang berasal dari kata "*Scramble*" dalam bahasa Inggris, yang berarti perebutan atau pertarungan. Metode ini menyajikan materi ajar melalui pertanyaan atau pernyataan yang tidak lengkap, sehingga peserta didik diharapkan untuk melengkapi pernyataan atau menjawab pertanyaan yang telah disediakan.²⁸

Dengan demikian, peserta didik dihadapkan pada bahan ajar yang telah dirancang dan diberi tugas untuk menyelesaikannya. Selain itu, model *scramble* juga mengajak peserta didik untuk secara kreatif mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan konsep dengan menyusun huruf-huruf yang

²⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 163.

²⁸ Istarani, *Model pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2019), hlm. 184.

diacak, sehingga dapat menemukan jawaban atau konsep yang dimaksud.²⁹

Teknik-teknik pembelajaran kooperatif mencakup berbagai model, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan teknik pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan bantuan media kartu domino untuk mengukur pengaruhnya terhadap pemahaman kosakata peserta didik. Pemilihan model ini didasarkan pada kemampuannya untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran secara menyeluruh.

B. Model Kooperatif Tipe *Scramble*

a. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Scramble*

Kata "*scramble*" berasal dari bahasa Inggris yang dalam Bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, atau perjuangan. Model pembelajaran *scramble* adalah metode yang mendorong peserta didik untuk secara kreatif mencari jawaban atas pertanyaan atau pasangan konsep dengan menyusun huruf-huruf yang diacak sehingga

²⁹ Murda Ningtyas, dkk., Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Peningkatan Keterampilan Menyusun Kalimat pada Siswa kelas IV SD N 4 Panjer. *Jurnal Pendidikan*, (2013), hlm. 12.

membentuk jawaban atau pasangan konsep yang tepat.³⁰ Model *scramble* dapat dianggap sebagai salah satu bentuk permainan bahasa, di mana permainan bahasa itu sendiri merupakan aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menyenangkan.

Pembelajaran *scramble* adalah metode yang melibatkan peserta didik dalam menentukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan dengan cara membagikan lembar soal yang dilengkapi dengan alternatif jawaban.³¹ Model pembelajaran ini merupakan salah satu strategi motivasional yang diyakini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses belajar. Model pembelajaran *scramble* adalah metode yang memanfaatkan kartu soal atau kartu jawaban yang harus dipasangkan atau diurutkan dalam urutan yang logis.

Dengan demikian, peserta didik diharuskan untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran di kelas agar dapat mengatur kata-kata dalam kunci jawaban menjadi suatu kalimat yang logis. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya aktif berpartisipasi, tetapi juga didorong untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi,

³⁰ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Rafika Aditama, 2010), hlm. 84.

³¹ Aris Sohimin, *Model Pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar Ruz Media, 2014), hlm. 166.

sehingga dapat memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* adalah metode yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Dengan mendorong peserta didik mencari jawaban melalui penyusunan huruf yang diacak, metode ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Penggunaan kartu soal dan alternatif jawaban juga memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif, sehingga memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran. Secara keseluruhan, *scramble* merupakan strategi motivasional yang interaktif dan menarik.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe *Scramble*

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *scramble* adalah sebagai berikut:³²

1) Persiapan

Pada fase ini, guru menyiapkan bahan ajar dan media yang dibutuhkan, seperti kartu soal dan kartu jawaban dalam kondisi acak. Guru juga mempersiapkan kartu sesuai dengan jumlah peserta didik dalam kelompok dan

³² Aris Shohimin, *Model pembelajaran dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar Ruz Media, 2014), hlm. 167.

mengatur tempat duduk agar mendukung kegiatan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi sesuai dengan topik pembelajaran. Setiap kelompok kemudian melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari jawaban yang cocok dari kartu soal. Setelah itu, dilakukan diskusi kelompok besar untuk menganalisis hasil kerja yang telah disepakati dan membandingkan jawaban yang benar.

3) Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut ditentukan berdasarkan hasil belajar peserta didik, seperti memberikan tugas serupa dengan bahan yang berbeda.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *scramble* menurut Ngalimun dalam bukunya yang berjudul "Strategi dan Model Pembelajaran" adalah sebagai berikut:³³

- 1) Guru mengawali proses belajar dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Peserta didik kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok.

³³ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), hlm. 176

- 3) Materi pelajaran disajikan kepada setiap kelompok sebagai landasan pemahaman.
- 4) Kartu soal dan jawaban dibagikan kepada setiap kelompok.
- 5) Setiap kelompok mengerjakan tugas dengan cara menjawab soal dan memasangkan jawaban yang benar pada kartu soal.
- 6) Proses pembelajaran diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik.
- 7) Sebagai apresiasi, kelompok dengan kinerja terbaik akan diberikan penghargaan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tipe *Scramble*

Pelaksanaan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru memiliki berbagai kelebihan dan kelemahan. Berikut adalah beberapa kelebihan dari model pembelajaran *scramble*:

- 1) Model ini memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat berkreasi dan berpikir dengan cara yang santai, tanpa merasa stres atau tertekan.
- 2) Materi yang disampaikan melalui model permainan biasanya lebih menarik dan mudah diingat.

- 3) Adanya aspek kompetisi dalam model ini dapat memotivasi peserta didik untuk berupaya lebih maksimal dan berlomba meraih hasil yang lebih baik.³⁴

Adapun beberapa kelemahan dari model pembelajaran *scramble*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran ini terkadang sulit untuk direncanakan karena dipengaruhi oleh kebiasaan belajar peserta didik.
- 2) Dalam pelaksanaannya, model ini sering memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga guru kesulitan untuk menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
- 3) Model permainan ini biasanya menimbulkan suara yang cukup bising, sehingga dapat mengganggu kelas di sekitarnya.³⁵

Penerapan model pembelajaran *scramble* memerlukan kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu dalam berpikir, sehingga pencarian solusi soal menjadi lebih mudah. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *scramble* tipe kata.

³⁴ Aris Shohimin, *Model pembelajaran dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar Ruz Media, 2014), hlm. 168.

³⁵ Aris Shohimin, *Model pembelajaran dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar Ruz Media, 2014), hlm. 169-170.

C. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata 'media' berasal dari bahasa Latin '*medius*', yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media juga berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.³⁶ Media dapat diartikan sebagai segala bentuk materi, baik berupa perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*), yang berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima.³⁷ Dalam konteks ini, media didefinisikan sebagai metode yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, yaitu media pembelajaran, karena pembelajaran adalah proses komunikasi.

Media pembelajaran adalah alat bantu ajar yang memfasilitasi kegiatan belajar yang dapat digunakan baik oleh kelompok besar maupun kecil, serta oleh individu.³⁸ Peran media sangat penting karena menyampaikan informasi dari guru sebagai sumber kepada peserta didik

³⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), hlm. 3.

³⁷ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (1st ed.), (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 2.

³⁸ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran 54 Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 6.

sebagai penerima.³⁹ Dengan menggunakan media yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu, minat, motivasi, dan kreativitas peserta didik, sehingga media berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan dalam proses belajar mengajar. Sebagai perantara, media ini berperan penting dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pengajaran yang memengaruhi suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang dibentuk oleh guru.⁴⁰ Interaksi antara peserta didik dan lingkungan adalah aspek penting dari media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas belajar. Media berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran karena informasi yang ada harus melibatkan

³⁹ Gede Ari Yudasmara dan Desi Purnami, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, (Vol.48 No. 1–3, tahun 2015), hlm. 2.

⁴⁰ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung, 1992), hlm. 2.

peserta didik dalam kegiatan nyata agar pembelajaran lebih bermakna.⁴¹

Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana visualisasi bagi peserta didik, memberikan gambaran tentang konsep materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar, mempermudah penjelasan materi, serta mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan sederhana.⁴²

Selain fungsi-fungsi yang dijelaskan di atas, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut:⁴³

- 1) Media pembelajaran membantu memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan, sehingga dapat mempermudah dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Media pembelajaran dapat efektif dan menarik perhatian peserta didik yang pada dapat menumbuhkan motivasi belajar serta dapat meningkatkan interaksi antara peserta didik dan lingkungannya.

⁴¹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran 54 Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 17.

⁴² Hamdi Muhammad Khoir, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian*. *Jurnal PenSil*, (Vol. 9 No. 1, tahun 2020), hlm. 56. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>

⁴³ Abdul Wahab Junaedi, dkk. *Media Pembelajaran matematika*, (Yayasan Penerbit Muhammad zaini, 2021), hlm. 6.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu dalam kegiatan belajar.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang beragam bagi peserta didik dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat signifikan dalam proses belajar mengajar, seperti meningkatkan gairah dan motivasi peserta didik serta kualitas hasil belajar. Media ini menjadikan pembelajaran lebih efektif, membantu mencapai tujuan pendidikan, dan memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

c. Jenis-jenis Media dalam Proses Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan bentuk mulai dari yang sederhana dan terjangkau hingga yang canggih dan mahal. Media ini bisa dibuat oleh guru sendiri atau diproduksi oleh pabrik. Beberapa media dapat ditemukan di sekitar, sementara yang lainnya dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran. Meskipun demikian,

tidak banyak jenis media yang sering digunakan oleh guru di sekolah.⁴⁴

Media yang paling umum digunakan adalah buku cetak dan papan tulis, gambar, model, presentasi *PowerPoint* (LCD proyektor), dan objek nyata. Namun, media lain seperti audio, video, VCD, DVD, dan program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sudah dikenal oleh banyak guru.

Penting bagi guru untuk mengenali berbagai jenis media pembelajaran agar dapat memanfaatkannya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Klasifikasi media pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan pengertian media menurut para ahli yang telah mengemukakannya.

Media pembelajaran dikategorikan menjadi tiga jenis berdasarkan unsur utama atau indera yang dirangsang, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.⁴⁵ Selain itu, media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kategori:⁴⁶

- 1) Berdasarkan sifatnya, yaitu:
 - a) Media audio, yang hanya dapat didengar.

⁴⁴ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran. Modul*, (Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya, 2016), hlm. 31.

⁴⁵ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Referensi, 2012), hlm. 48.

⁴⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung, 1992), hlm. 86.

- b) Media visual, yang hanya dapat dilihat.
 - c) Media audiovisual, yang mengandung unsur suara dan gambar yang dapat dilihat.
- 2) Berdasarkan kemampuan jangkauannya, yaitu:
 - a) Media dengan daya jangkauan luas dan serentak, seperti radio dan televisi.
 - b) Media dengan daya jangkau yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti foto, film, atau *slide* film.
- 3) Berdasarkan cara atau teknik penggunaannya, yaitu:
 - a) Media yang diproyeksikan, seperti film, *slide*, film strip, dan transparansi.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, dan radio.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan memahami klasifikasi media, guru harus mempertimbangkan media mana yang paling sesuai untuk proses pembelajaran. Mengingat tidak semua media pembelajaran dapat mencakup seluruh materi yang diajarkan, sehingga pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan materi yang ingin disampaikan.

d. Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran

Permainan kartu domino sangat digemari oleh anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik

memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan menumbuhkan minat belajar. Kartu domino terdiri dari kertas yang memiliki tanda nilai dari 1 hingga 6 di satu sisinya.⁴⁷ Selain itu, kartu domino dapat mengatasi ketidakmerataan kesempatan dalam sebuah kelompok.⁴⁸

Kartu domino juga dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran dengan merangsang imajinasi dan penghayatan peserta didik selama permainan. Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu domino sebagai permainan bahasa memiliki format yang berbeda dari domino konvensional yang umumnya dikenal masyarakat.

Langkah-langkah yang dilakukan pada saat pembelajaran menggunakan kartu domino, meliputi:

- 1) Membagi peserta didik ke dalam kelompok.
- 2) Memulai permainan dengan mengocok kartu.
- 3) Memberikan waktu kepada peserta didik untuk mencari jawaban pada kartu yang dimiliki.

⁴⁷ Nanda Bayu Prasetya, Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan*, (Vol. 5, No. 04, tahun 2016), hlm. 2.

⁴⁸ Abdur Rosyid, Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Memotivasi Santri Di Masjid Al Muhajirin Banyuajuh Dalam Mengejarkan Soal Matematika. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, (Vol. 3 No. 2, tahun 2017), hlm. 28.

- 4) Melanjutkan permainan dengan meletakkan kartu yang sesuai satu per satu.
- 5) Permainan akan berakhir ketika pemain telah menyelesaikan semua kartunya atau ketika tidak ada pemain yang dapat melanjutkan permainan.

Media kartu domino adalah kartu permainan yang memiliki bentuk mirip dengan kartu domino dan mengikuti aturan permainan yang sama. Kartu ini berbentuk persegi panjang dengan dua sisi, yaitu sisi kanan yang berisi huruf dan sisi kiri yang berisi gambar. Kartu merupakan salah satu alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama di kelas awal, kartu dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Media pembelajaran berupa kartu domino memiliki beberapa kelebihan, yaitu menarik, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk bersaing, sehingga dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Namun, terdapat kekurangan, yaitu sulitnya melakukan pengawasan di kelas dengan jumlah peserta didik yang banyak dan memerlukan waktu yang cukup lama. Kelebihan media pembelajaran kartu domino antara lain adalah praktis, mudah diingat, menyenangkan, dan mudah digunakan. Di sisi lain, kekurangannya meliputi kerentanan terhadap

sobek, jumlah dan ukuran yang terbatas, sehingga kurang efektif jika digunakan untuk kelompok besar, serta berpotensi menyebabkan kesalahan persepsi.⁴⁹

D. Pemahaman Kosakata

a) Pengertian Pemahaman Kosakata

Kosakata adalah kumpulan kata yang menjadi bagian dari suatu bahasa.⁵⁰ Kosakata mencakup kata-kata yang dimiliki oleh suatu bahasa.⁵¹ Secara umum kosakata adalah kumpulan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kemampuan berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh jumlah dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin luas atau baik penguasaan kosakatanya, semakin mahir pula seseorang dalam berbahasa.

Kosakata meliputi kata-kata yang digunakan secara pasif maupun aktif dalam suatu bahasa, yang memiliki makna tertentu sesuai aturan yang berlaku.⁵² Kosakata, yang terdiri dari berbagai bentuk kata dengan arti tersendiri,

⁴⁹ Fauzan Nurhamidin dan Agus Sprijono, Penggunaan Media Kartu domino untuk penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, (Vol. 6 No. 4, tahun 2018), hlm. 4.

⁵⁰ Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2013), hlm. 197.

⁵¹ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*, (Yogyakarta: BPFE Yogyakarta, 2001), hlm. 123.

⁵² Usman Usman, Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua*, (Vol. 2 No. 2, tahun 2017), hlm. 39.

sangat memengaruhi kualitas empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.⁵³ Dengan demikian, pemahaman kosakata merujuk pada kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata secara efektif dalam berbagai konteks berbahasa. Dari berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah kumpulan kata dan frasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh penuturnya. Pemahaman kosakata, sebagai kemampuan untuk mengenal dan menggunakan kata-kata secara efektif, menjadi kunci kemahiran berbahasa. Oleh karena itu, penguasaan kosakata yang baik sangat penting dalam kehidupan sehari-hari maupun proses pembelajaran.

b) Jenis-jenis Kosakata

Kosakata dalam suatu bahasa dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yang masing-masing memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda. Berikut adalah penjelasan mengenai berbagai jenis kosa kata:⁵⁴

- 1) Kosakata dasar, yaitu kata-kata yang tidak mudah mengalami perubahan.

⁵³ Soenardi Djiwandono, *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*, (Jakarta: PT Wacana Jaya Cemerlang, 2008), hlm. 126.

⁵⁴ Mansoer Pateda, *Kosakata Dan Pengajarannya*, (Flores: Nusa Indah, 1995), hlm. 82.

- 2) Kosakata umum, yaitu kosakata yang sering digunakan oleh hampir seluruh masyarakat pengguna bahasa di daerah tertentu dan dapat digunakan dalam bidang disiplin ilmu tertentu.
- 3) Kosakata khusus, yaitu kata-kata yang digunakan secara spesifik dalam bidang ilmu tertentu, kegiatan tertentu, atau lingkungan tertentu.
- 4) Kosakata konkret, yaitu kata-kata yang merujuk pada hal-hal yang nyata dan dapat dirasakan.
- 5) Kosakata abstrak, yaitu kata-kata yang merujuk pada konsep yang hanya dapat dibayangkan.
- 6) Kosakata populer, yaitu kata-kata yang banyak dipakai dalam komunikasi sehari-hari.
- 7) Kosakata asli, yaitu kata-kata dalam suatu bahasa yang bukan berasal dari bahasa asing.
- 8) Kosakata serapan, yaitu kata-kata yang diambil dari bahasa lain.

Kosakata dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) Nomina (Kata Benda)

Menyatakan nama orang, tempat, atau benda. Terdiri dari kata benda konkret dapat dikenali dengan panca indra, seperti buku dan pulpen, dan kata benda abstrak hanya dapat dipahami secara mental, seperti cinta dan sayang.

2) Verba (Kata Kerja)

Menyatakan tindakan, keberadaan, atau pengalaman. Biasanya berfungsi sebagai predikat dalam kalimat, contohnya memukul, lari, dan mandi.

3) Adjektiva (Kata Sifat)

Mengubah nomina atau pronomina dengan memberikan penjelasan atau spesifikasi. Contoh: dekat, kaya, tinggi.

4) Numeralia (Kata Bilangan)

Menyatakan jumlah atau urutan. Terdiri dari kata bilangan tentu, misalnya satu dan kelima, dan tidak tentu, misalnya beberapa dan banyak.

5) Preposisi (Kata Depan)

Menghubungkan kata-kata atau bagian kalimat yang biasanya diikuti oleh nomina atau pronomina. Contoh: di, untuk, bersama.

6) Adverbia (Kata Keterangan)

Memberikan keterangan kepada kata lain, seperti verba dan adjektiva. Contoh: sangat, tidak.

7) Konjungsi (Kata Sambung)

Menghubungkan kata, frasa, atau kalimat. Contoh: dan, tetapi, ketika.

8) Interjeksi (Kata Seru)

Menyatakan ekspresi perasaan pembicara, biasanya di awal kalimat dan diikuti tanda koma. Contoh interjeksi sering muncul dalam percakapan lisan dan tulisan informal.

Kosakata dapat memicu respon ketika didengar atau dibaca, baik digunakan maupun tidak, sehingga muncul istilah kosakata aktif dan kosakata pasif.⁵⁵ Kosakata aktif merujuk pada kata-kata yang sering digunakan oleh seseorang dalam berbicara dan menulis. Proses pembentukan kosakata aktif berkaitan dengan perkembangan kosakata yang mengorganisir konsep-konsep baru dalam penggunaan bahasa yang lebih baik. Di sisi lain, kosakata pasif adalah kata-kata yang jarang, langka, atau tidak lagi umum digunakan oleh masyarakat pengguna bahasa.

c) Pentingnya kosakata dalam Pembelajaran Bahasa

Bahasa tidak dapat dipisahkan dari kosakata.⁵⁶ Kosakata mencakup semua kata dalam suatu bahasa dan

⁵⁵ Gorys Keraf, *Tata Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Nusantara, 1986), hlm. 68.

⁵⁶ Soedjito, *Kosakata Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1992), hlm. 1.

merupakan elemen penting dari bahasa itu sendiri.⁵⁷ Mempelajari kosakata dapat memengaruhi kemampuan berbahasa seseorang. Begitu pula, kemampuan seseorang dalam menggunakan dan mempelajari bahasa sangat dipengaruhi oleh kosakata yang dimiliki. Bahasa akan lebih berguna jika kemampuan berbahasa seseorang ditingkatkan.

Keterampilan berbahasa seseorang akan berkembang seiring dengan peningkatan jumlah dan kualitas kosakatanya.⁵⁸ Sebagai salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, kosakata memiliki peranan yang sangat penting sebagai dasar penguasaan bahasa Indonesia oleh peserta didik serta penguasaan mata pelajaran lainnya. Perolehan kosakata dapat menentukan kualitas berbahasa peserta didik karena hal ini memengaruhi pemikiran dan kreativitas dalam proses pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, kosakata menjadi fondasi utama dalam pembelajaran bahasa.

Dalam konteks pendidikan, terutama di tingkat dasar, penguasaan pemahaman dasar sangatlah penting karena kosakata yang baik memungkinkan peserta didik untuk memahami teks, berkomunikasi dengan efektif, dan

⁵⁷ Henry Guntur Tarigan, *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa Badudu, 1993), hlm. 14.

⁵⁸ Kasno, *Kamus Sebagai Sumber Rujukan dan Pengajaran Kosakata*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2004), hlm. 1.

mengekspresikan ide-idenya. Keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan sangat bergantung pada seberapa banyak kosakata yang dikuasai peserta didik. Peserta didik yang memiliki kosakata yang kaya cenderung lebih mampu memahami konsep-konsep baru dan menghubungkan informasi yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga ini membantu dalam berpikir kritis dan kreatif.

d) Materi Pembelajaran

Salah satu materi yang diajarkan di MI/SD kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah Kosakata. Materi pembelajaran dalam penelitian ini difokuskan pada penguasaan kosakata untuk peserta didik kelas I MI/SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini relevan mengingat kosakata merupakan fondasi penting bagi pengembangan keempat keterampilan berbahasa lainnya, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kurikulum yang diterapkan menekankan pada pemahaman kosakata dasar dan kontekstual yang akrab dengan lingkungan keseharian peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan materi didesain untuk mengenalkan dan memperkaya kosakata yang langsung dapat diterapkan dalam komunikasi maupun pemahaman kalimat sederhana. Secara lebih spesifik, materi kosakata yang diajarkan

mencakup beberapa kategori penting untuk peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran ini meliputi:

- a. Kosakata dasar, yang merujuk pada objek dan tindakan sehari-hari. Seperti makan, minum, meja, kursi, kucing, dan burung.
- b. Kosakata verbal, yang merujuk pada suatu tindakan atau aktivitas. Seperti, berlari, menyanyi dan menari
- c. Konsep antonim dan sinonim dasar, melalui pasangan kata panjang-pendek, besar-kecil, dan senang-gembira, yang bertujuan melatih pemahaman relasi makna.
- d. Pengenalan kata-kata yang berawalan huruf M, dengan contoh makan, minum, madu, macan, musang, dan meja, sebagai bagian dari pengembang pemahaman kata dan pembentukan kata.

Pendekatan pembelajaran ini sengaja dirancang untuk membangun fondasi literasi yang kuat bagi peserta didik. Secara khusus, tujuan utamanya adalah memahami suara dan struktur dasar kata, yang sangat penting sebagai bekal dalam penguasaan kemampuan membaca dan menulis.

Seluruh materi kosakata ini disajikan melalui aktivitas belajar yang interaktif dan sesuai konteks keseharian peserta didik. Penggunaan benda nyata atau media visual seringkali diterapkan untuk mempermudah pemahaman. Dengan berfokus pada kosakata yang relevan dengan lingkungan sekitar peserta didik, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diserap. Dengan demikian, tujuan materi ini bukan sekadar memperbanyak daftar kata yang diketahui peserta didik, melainkan memastikan mampu memahami dan menggunakan kosakata tersebut secara aktif dan tepat dalam berbagai situasi berbahasa. Hal ini mendukung upaya peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia secara mendasar di tingkat sekolah dasar.

5. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pemahaman Kosakata

Tingkat penguasaan pemahaman kosakata seseorang berbeda-beda antara individu. Seiring waktu, jumlah kosakata yang dikuasai seseorang akan meningkat sejalan dengan perkembangan pribadi. Beberapa pendapat menyatakan bahwa proses penguasaan kosakata berlangsung secara bertahap. Kosakata seseorang akan semakin banyak dan berkembang seiring dengan

bertambahnya usia. Semakin dewasa seseorang, semakin banyak informasi yang dapat ketahui.⁵⁹

Tingkat pendidikan juga berpengaruh, semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin luas pemahaman dan penguasaan kosakatanya. Hal ini dapat dipahami karena setiap jenjang pendidikan mengajarkan materi yang berbeda dan memperkenalkan banyak istilah baru pada tingkat yang lebih tinggi. Selain itu, semakin banyak seseorang membaca, semakin banyak pula pemahaman yang dikuasai.

Perpustakaan menjadi media yang sangat efektif dalam mendukung pengembangan kosakata melalui aktivitas membaca karena, perpustakaan menyediakan akses ke berbagai sumber bacaan yang dapat membantu individu meningkatkan kosakata melalui kegiatan membaca.⁶⁰ Dengan membaca berbagai jenis materi, individu dapat memperkaya pemahaman terhadap bahasa.

Penguasaan kosakata adalah kemampuan individu untuk memahami dan menggunakan kata-kata dalam bahasa tertentu. Tingkat penguasaan kosakata berbeda-beda antaindividu karena setiap orang memiliki dan latar belakang yang berbeda. Seiring waktu, individu akan

⁵⁹ Gorys Keraf, *Tata Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Nusantara, 1986) hlm. 64.

⁶⁰ Roekhan dan Martutik, *Evaluasi Pengajaran Bahasa Indonesia*, (Malang: YA3, 1991) hlm. 51.

mengembangkan kosakata melalui berbagai pengalaman hidup dan pembelajaran.

Terdapat beberapa faktor utama yang memengaruhi tingkat pemahaman kosakata, yaitu latar belakang pengetahuan atau disiplin ilmu tertentu, usia, tingkat pendidikan, dan referensi.⁶¹

1. Latar Belakang Pengetahuan

Pengetahuan yang dimiliki seseorang dari disiplin ilmu tertentu dapat memengaruhi jenis kosakata yang dikuasai. Misalnya, seorang ilmuwan mungkin memiliki kosakata teknis yang lebih luas dibandingkan dengan seorang seniman.

2. Usia

Proses penguasaan kosakata berlangsung bertahap dan sejalan dengan bertambahnya usia. Anak-anak biasanya mulai dengan kosakata dasar, dan seiring bertambahnya usia serta pengalaman yang akan mengembangkan kosakata yang lebih kompleks.

3. Tingkat Pendidikan

Pendidikan formal berperan penting dalam memperluas kosakata. Setiap jenjang pendidikan memperkenalkan istilah baru dan konsep-konsep yang

⁶¹ Yudiono K. S, *Bahasa Indonesia Untuk Penulisan Ilmiah*, (Semarang: Badan Penerbitan Undip, 1984) hlm. 47.

lebih rumit, sehingga individu dengan pendidikan lebih tinggi cenderung memiliki pemahaman yang lebih luas.

4. Referensi

Banyaknya bahan bacaan juga berkontribusi pada penguasaan kosakata, individu yang rajin membaca cenderung memiliki lebih banyak kata dalam perbendaharaan.

Dari penjelasan di atas, dapat menyimpulkan bahwa pemahaman kosakata dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti latar belakang pengetahuan, usia, tingkat pendidikan, dan referensi bacaan. Dengan memahami faktor-faktor ini, dapat lebih menghargai pentingnya pengembangan kosakata dalam proses pembelajaran bahasa dan komunikasi sehari-hari.

6. Indikator Pemahaman Kosakata

Indikator pencapaian pemahaman kosakata Bahasa Indonesia meliputi:

- 1) Menyebutkan kata yang sesuai dengan makna yang diminta.
- 2) Menyebutkan kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan.
- 3) Menjelaskan arti kata menggunakan kata-kata lain.
- 4) Memilih kata yang tepat berdasarkan pemahaman maknanya.

5) Memilih sinonim, dan memilih antonim.⁶²

E. Kajian Pustaka

Penulis telah melakukan penelusuran dan analisis terhadap berbagai sumber atau referensi yang relevan dengan materi pokok permasalahan dalam penelitian ini. Kajian pustaka berfungsi sebagai dasar teori dan bahan perbandingan untuk karya ilmiah yang ada, baik dari segi kekurangan maupun kelebihan yang telah ada sebelumnya. Berikut adalah kajian pustaka yang digunakan peneliti sebagai rujukan perbandingan:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Wahdini dan Muhammad Ilyas, Universitas Cokroaminoto Palopo, tahun 2024 dengan judul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. Hasil penelitian ini dengan analisis deskriptif nilai (*pretest* dan *posttest*), rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh peserta didik adalah 19,44 dengan nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 40,00 dan nilai terendahnya adalah 10,00 dari 27 orang peserta didik yang mengikuti tes semua peserta didik memperoleh nilai di bawah PKM yang telah ditentukan. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *scrambel* diperoleh rata-rata nilai *posttest* peserta didik adalah 86,85 dengan nilai

⁶² Sitti Rokmanah, dkk., "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Penguasaan Kosakata Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Rawu." *Educatio* 18.2 (2023) hlm. 284.

tertinggi 95 dan nilai terendah 70 dari 27 peserta didik yang mengikuti semua tes. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* telah memenuhi kriteria pemahaman konsep matematis (PKM).⁶³

Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Namun, perbedaanya terletak pada fokus pencapaian hasil belajar yang diukur. Penelitian di atas menekankan pada peningkatan pemahaman konsep sistematis, sementara penelitian ini memiliki fokus atau variabel pencapaian yang berbeda, yaitu menekankan pada pemahaman kosakata

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Fauzan dan Agus, S1 Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, tahun 2018 dengan judul Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah. Hasil penelitian ini rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 61,2, sedangkan kelas kontrol adalah 58,47. Sedangkan setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino diperoleh rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 84,4 dan kelas kontrol sebesar 67,43. Terdapat perbedaan yang

⁶³ Wahdini Wahdini dan Muhammad Ilyas. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis." *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences* 3.1 (2024) hlm. 45-51.

menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu Domino terbukti efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.⁶⁴

Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan media kartu domino. Namun, perbedaannya terletak pada fokus pencapaian hasil belajar yang diukur. Penelitian di atas menekankan pada penguatan kemampuan faktual peserta didik, sementara penelitian ini memiliki fokus atau variabel pencapaian yang berbeda, yaitu menekankan pada pemahaman kosakata.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Nabila Qotrunnida dkk. Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2023 dengan judul Penggunaan Chatbot Mela Terhadap Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Anak. Hasil penelitian rata-rata nilai yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* mengalami perbedaan. Nilai minimum *pretest* hanya mencapai angka nilai 60 sedangkan nilai minum *posttest* mencapai angka nilai 85. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Chatbot Mela terbukti efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan KosaKata Bahasa Indonesia Anak.⁶⁵

⁶⁴ Fauzan Nurhamidin dan Agus Sprijono, "Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah." *Jurnal Pendidikan Sejarah* 6.4 (2018), hlm. 1-7.

⁶⁵ Nabila Qotrunnida, dkk., "Penggunaan Chatbot Mela terhadap Peningkatan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4.1 (2023) hlm. 448-459.

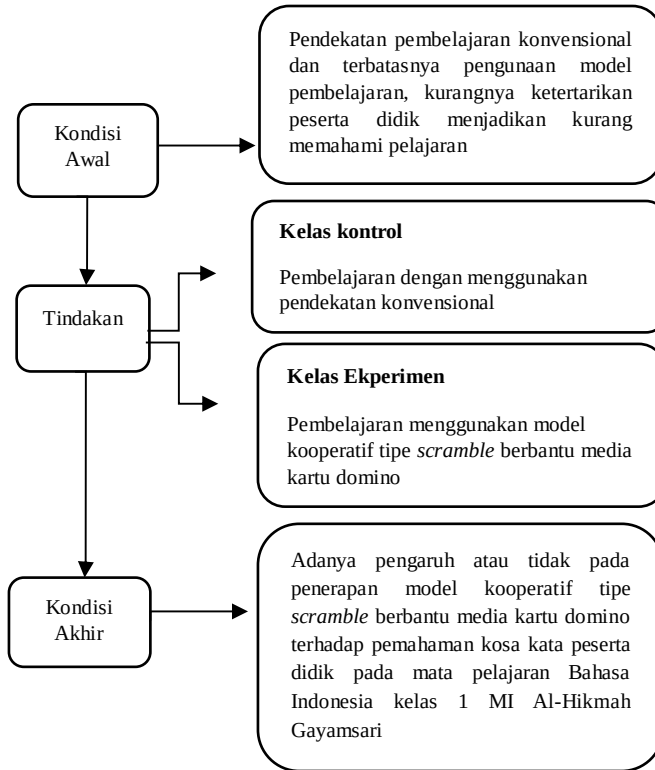
Persamaan dengan penelitian ini adalah terletak pada fokus pencapaian yang akan diukur, dimana peneliti lebih menekankan pada peningkatan kosakata spesifik dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, perbedaanya terletak pada media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian diatas menggunakan media chatbot, sedangkan penelitian ini menggunakan media kartu domino.

F. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran adalah alur atau pola yang digunakan oleh peneliti sebagai dasar berpikir dalam melakukan penelitian terhadap objek tertentu.⁶⁶ Kerangka pemikiran adalah pola berpikir yang digunakan peneliti untuk mengarahkan penelitian, menyelesaikan rumusan masalah, dan mencapai tujuan penelitian.

Dengan adanya kerangka berpikir, diharapkan peneliti dapat memiliki gambaran umum dan jelas. Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 72.



Tabel 2.1 Kerangka Berfikir

G. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang dianggap paling mungkin atau memiliki tingkat kebenaran tertinggi secara teoritis.⁶⁷ Menurut Sugiyono, hipotesis merupakan jawaban sementara untuk rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Disebut

⁶⁷ Slamet Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 67-68.

sementara karena jawaban tersebut hanya didasarkan pada teori yang relevan dan belum didukung oleh fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁶⁸

Dengan demikian, hipotesis dapat dianggap sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, bukan jawaban empiris. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan pemahaman kosakata peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Hikmah Gayamsari.

Berdasarkan landasan teori di atas, maka peneliti dapat mengajukan hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan berbantu media kartu domino terhadap pemahaman kosakata pada peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan berbantu media kartu domino terhadap pemahaman kosakata pada peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari.

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 63.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Wirnata penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menghasilkan temuan-temuan melalui prosedur statistik atau metode kuantifikasi (pengukuran).¹ Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan memanfaatkan angka, analisis statistik, serta struktur dan percobaan yang terkontrol.² Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen, yang memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis secara sistematis dan memperoleh data yang dapat diukur untuk analisis lebih lanjut. Tujuan dari penelitian eksperimen ini adalah untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y.³

Pendekatan eksperimen yang digunakan ini untuk melihat tingkat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *sramble* terhadap pemahaman kosakata peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian eksperimen adalah metode

¹ Wirnata Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), hlm. 11.

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 53.

³ Moh. Kasiram, *Metodologi Penelitian*, (Malang: UINMalang Pers, 2008), hlm. 210

yang digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, yang merupakan salah satu jenis desain penelitian eksperimen.⁴ Dengan desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki karakteristik yang serupa karena diambil secara acak dari populasi yang homogen. Kedua kelompok terlebih dahulu menjalani tes awal (*pretest*) dengan instrumen yang sama. Setelah itu, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan khusus berupa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *scramble*, sementara kelompok kontrol diberi perlakuan konvensional seperti biasanya.

Setelah menerima perlakuan, kedua kelompok diuji menggunakan instrumen yang sama sebagai tes akhir (*posttest*). Hasil dari kedua tes akhir tersebut dibandingkan, begitu pula hasil tes awal dengan tes akhir pada masing-masing kelompok.

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group*.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 112.

Kelompok		<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
K. Ekperimen (R)	R	O ₁	x	O ₂
K. Kontrol (R)	R	O ₃		O ₄

Tabel 3.1 *pretest-posttest control group desain*

Keterangan:

R = Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diambil secara *purposive sampling*

O₁ dan O₃ = Kelompok eksperimen dan kontrol sama-sama diberikan *pretest*

X = Perlakuan

O₂ = *Posttest* pada kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan

O₄ = *Posttest* kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional⁵

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam rangka memperoleh data yang diperlukan untuk menyusun laporan penelitian, peneliti melakukan penelitian sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan di MI Al-Hikmah Gayamsari yang terletak di Jl. Gayamsari Selatan No.04, Sendangguwo,

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 112.

Kec. Tembalang, Kota Semarang Jawa Tengah. Sekolah ini merupakan sekolah swasta berjenjang MI yang telah berdiri sejak tahun 2008. MI Al-Hikmah telah mendapatkan akreditasi A berdasarkan SK pada tanggal 20 Oktober 2015. Alasan peneliti memilih sekolah ini untuk tujuan penelitian karena sudah melaksanakan PLP (pengenalan lapangan persekolahan) 1 dan 2 di MI Al-Hikmah Gayamasari. Selama pelaksanaan PLP tersebut, ditemukan permasalahan signifikan terkait rendahnya tingkat penguasaan kosakata pada peserta didik. Kondisi ini mengakibatkan kurangnya kemahiran dalam berbahasa secara umum, dan secara khusus, pemahaman kosakata, termasuk penggunaan kata yang tepat dan pemaknaan istilah-istilah penting, belum mencapai tingkat yang optimal. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kendala pemahaman kosakata yang teridentifikasi di MI Al-Hikmah Gayamsari.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai 08 Desember 2024 sampai 28 Februari 2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah totalitas responden yang memiliki karakteristik umum yang telah diidentifikasi, dan saat ini digunakan oleh peneliti sebagai sumber yang lebih spesifik.

Populasi merujuk pada seluruh subjek dalam penelitian.⁶ Populasi dalam penelitian ini merujuk pada seluruh subjek atau objek yang menjadi fokus, yaitu keseluruhan peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari. Populasi ini berfungsi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek dengan karakteristik khusus yang ingin dipelajari dan ditarik kesimpulan.⁷

Pemilihan populasi ini didasari oleh keadaan sekolah yang terbuka, di mana kelas I belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, serta peserta didik di kelas tersebut memiliki beragam latar belakang sosial dan variasi dalam kemampuan belajar. Faktor-faktor ini menjadi alasan bagi peneliti untuk memilih kelas tersebut sebagai fokus penelitian, karena latar belakang tersebut dapat memengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.

Di sisi lain, sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁸ Dalam penelitian ini, penentuan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, di mana pemilihan sampel dilakukan secara sengaja sesuai dengan tujuan penelitian.⁹ Peserta didik kelas I A dipilih sebagai kelompok

⁶ Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 282.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 80.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 108.

⁹ Purwanto, *Statistika untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 257

eksperimen dengan jumlah 20 peserta didik, sedangkan kelas I B dipilih sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 22 peserta didik. Penentuan kelas yang dijadikan sampel didasarkan pada rekomendasi dari guru Bahasa Indonesia, yang mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki oleh kedua kelas tersebut.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut, karakteristik, atau nilai yang berhubungan dengan individu, objek, atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu dan telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari serta diambil kesimpulannya.¹⁰ Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*). Kedua variabel ini memiliki karakteristik masing-masing yang dapat menghasilkan skor yang berbeda.

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*independent variabel*)

Variabel ini dikenal sebagai variabel stimulus, prediktor, atau *antecedent*. Dalam Bahasa Indonesia, istilah yang sering digunakan adalah variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Kencana, 2016), hlm. 49.

perubahan pada variabel *dependen* (terikat).¹¹ Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino.

Adapun langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino, adalah:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 2) Guru menjelaskan proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino.
- 3) Guru membentuk peserta didik dalam kelompok-kelompok.
- 4) Guru menyajikan materi terbuka sesuai dengan topik yang akan dipelajari kepada masing-masing kelompok.
- 5) Membagikan media kartu domino kata dan gambar yang telah diacak dibagikan kepada masing-masing kelompok.
- 6) Setiap kelompok bekerja sama untuk menyusun kartu domino dan gambar menjadi urutan yang tepat.
- 7) Kelompok melakukan diskusi untuk menganalisis jawaban dan membandingkannya, diikuti dengan evaluasi dari guru.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Kencana, 2016), hlm. 39.

- 8) Penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang menunjukkan hasil terbaik dalam aktivitas tersebut.

2. Variabel terikat (*dependent variabel*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh atau merupakan akibat dari adanya variabel bebas.¹² Variabel terikat sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman kosakata peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan berbagai metode untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam proses pengumpulan data. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan yang dilakukan secara cermat dan dicatat dengan sistematis.¹³ Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Kencana, 2016), hlm. 39.

¹³ Husnul Khaatimah dan Restu Wibawa, Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Intergrated Reading And Composition Terhadap Hasil Belajar, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2017), hlm. 84.

langsung terhadap objek yang sedang diteliti.¹⁴ Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan observasi non-partisipan, di mana peneliti berperan sebagai pengamat *independen* tanpa terlibat langsung. Observasi ini bertujuan untuk memahami kegiatan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, khususnya terkait pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengumpulkan data mengenai variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.¹⁵ Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa daftar nama peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari yang akan dijadikan sampel dalam penelitian. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan catatan selama kegiatan belajar mengajar. Data peserta didik diperoleh dari guru mata pelajaran atau administrasi madrasah.

Dokumentasi juga mencakup foto kegiatan penelitian yang diambil selama penelitian berlangsung. Hasil tes pemahaman peserta didik, baik *pretest* maupun *posttest*, dikumpulkan sebelum dan selama penelitian. Dokumentasi

¹⁴ Widiaworo, Mahir *Penelitian Pendidikan Modern*, (Yogyakarta: Araska, 2018) hlm. 94.

¹⁵ Arikunto Suharsini, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 201.

tambahan terkait kegiatan pembelajaran dicatat untuk informasi penting bagi peneliti.

3. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan, serta alat lain yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, keterampilan, atau bakat individu atau kelompok.¹⁶ Tes berfungsi sebagai salah satu instrumen dalam penelitian yang digunakan untuk menilai kemampuan kognitif. Dalam konteks penelitian ini, tes bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman kosakata peserta didik kelas 1 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tes dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* berupa pilihan ganda kepada peserta didik untuk mengukur pemahaman kosakata dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tes terdiri dari 20 butir soal. Data yang diperoleh dari tes ini akan digunakan sebagai acuan untuk menarik kesimpulan akhir penelitian.

Tes umumnya digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, termasuk pemahaman terhadap materi. Tes dapat berupa serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk

¹⁶ Arikunto Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 193.

mengukur tingkat kemampuan seseorang.¹⁷ Dalam penelitian ini, digunakan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum peserta didik diberikan perlakuan (*treatment*), sedangkan *posttest* dilakukan setelah peserta didik menerima perlakuan tersebut.

Adapaun rincian kegiatan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu:

- a. Tes awal (*pretest*) yang diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman awal yang dimiliki oleh peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *scramble*.
- b. Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble* yang akan dilakukan satu kali pertemuan.
- c. Tes akhir (*posttest*) yang diberikan untuk mengevaluasi perbedaan tingkat pemahaman peserta didik antara sebelum dan sesudah mereka mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *scramble*.

¹⁷ E-book: Adam malik dan Muhammad Minan Chusni, *Pengantar Statistik Pendidikan; Teori dan Aplikasi*, (Digital Library UIN Sunan Gunung Djati, 2018) hlm.45-46.

Variabel	Indikator	No. Butir Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan	Total
Pemahaman Kosakata Bahasa Indonesia	1. Menyebutkan kata yang sesuai dengan makna yang diminta	1, 3, 6, 7, 9, 14, 16, 17, 19, 20	10	20
	2. Menyebutkan kata yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan	2, 12, 15	3	
	3. Menjelaskan arti kata menggunakan kata-kata lain	8	1	
	4. Memilih kata yang tepat berdasarkan pemahaman maknanya	4, 11, 18	3	

	5. Memilih sinonim dan antonim kata dasar	5, 10, 13	3	
--	---	-----------	---	--

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Tes

F. Teknik Validitas dan Reliabilitas

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari soal-soal yang dikerjakan peserta didik. Kemudian, data ini akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Setelah semua data terkumpul, peneliti menganalisisnya untuk mendapatkan informasi. Sebelum digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman kosakata peserta didik soal-soal tersebut digunakan untuk memastikan kualitasnya, terutama untuk soal *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal.

1. Uji Validitas

Sebuah instrumen dianggap valid jika instrumen tersebut dapat mengukur dengan tepat apa yang ingin diukur. Untuk menghitung validitas dari setiap butir soal, digunakan rumus korelasi *product moment*.¹⁸

¹⁸ Arikunto Suharsimi, *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 72.

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi

N : Sampel

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian nilai X
dan nilai Y

$\sum X$: Jumlah nilai X

$\sum Y$: Jumlah nilai Y

$\sum X^2$: Jumlah seluruh skor X

$\sum Y^2$: Jumlah seluruh skor Y

Apabila nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai kritis $r_{product\ moment}$ pada tingkat signifikansi 5% kita dapat menentukan validitas instrument tersebut. Jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen itu dianggap valid dan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebaliknya, jika nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.¹⁹ Penghitungan validitas tiap butir instrumen ini dilakukan dengan bantuan program *software* SPSS 29.0.

¹⁹ Arikunto Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013) hlm. 119.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya dan diandalkan. Hal ini mencerminkan tingkat kepercayaan yang tinggi atau ketepatan hasil pengukuran.²⁰ Reliabilitas juga menunjukkan konsistensi hasil pengukuran ketika dilakukan beberapa kali terhadap fenomena yang sama menggunakan instrumen yang identik. Suatu tes dianggap reliabel jika memberikan hasil yang konsisten yang artinya, ketika diterapkan pada objek yang sama, hasilnya akan tetap atau relatif serupa. Untuk menentukan reliabilitas tes objektif, digunakan rumus KR-20 dengan bantuan program *software* SPSS 29.0. Rumus yang diterapkan dalam perhitungan ini adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{St^2 - \sum p_i q_i}{S^2} \right)$$

Keterangan;

r_{11} : Reliabilitas tes secara
keseluruhan

p_i : Proporsi jawaban benar

q_i : Proporsi jawaban salah ($q=1-p$)

$\sum pq$: Jumlah hasil perkalian p dan q

²⁰ Arikunto Suharsini, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara, 1990) hlm. 100.

n : Banyaknya item soal

S_t : Standar deviasi dari tes

Nilai r_{11} yang diperoleh akan dibandingkan dengan nilai r dalam tabel *product moment* pada tingkat signifikansi 5%. Suatu soal dinyatakan reliabel jika nilai $r_{11} > r_{\text{tabel}}$. Setelah itu, nilai r_{11} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} dalam tabel *product moment* pada tingkat signifikansi 5%. Soal dianggap reliabel jika nilai $r_{11} > r_{\text{tabel}}$. Jika nilai alpha lebih kecil dari harga kritis, yaitu $r_{11} < r_{\text{tabel}}$, maka data tersebut tidak dapat dianggap reliabel.

Kriteria reliabilitas dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

No	Interval	Kriteria
1.	$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
2.	$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
3.	$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
4.	$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
5.	$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Tabel 3. 3 Klasifikasi Hasil uji reliabilitas

Kriteria untuk menguji reliabilitas tes adalah dengan membandingkan nilai r_{11} yang diperoleh dengan nilai r point

biserial yang terdapat dalam tabel. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item yang diuji dapat dianggap reliabel.²¹

3. Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesulitan yang seimbang, tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit.²² Soal yang terlalu mudah tidak mendorong peserta didik untuk meningkatkan usaha dalam menyelesaikannya. Di sisi lain, soal yang terlalu sulit dapat membuat peserta didik merasa putus asa dan kehilangan semangat untuk mencoba lagi karena dianggap diluar kemampuan.

Analisis tingkat kesulitan setiap butir soal bertujuan untuk menentukan apakah soal-soal tersebut termasuk dalam kategori mudah, sedang, atau sulit.²³ Rumus yang digunakan untuk menganalisis tingkat kesulitan butir soal uraian adalah:

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

Keterangan;

P : Angka indeks kesukaran

B : Banyaknya peserta didik yang

²¹ Arikunto Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 90.

²² Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 179.

²³ Topic Offirston, *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014). Hlm. 25.

menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik yang

mengikuti tes

Dengan menginterpretasikan tingkat kesulitan setiap butir soal dapat menggunakan tolak ukur sebagai berikut:²⁴

Interval	Kriteria
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < P \leq 1,00$	Mudah

Tabel 3. 4 Klasifikasi Uji Tingkat Kesukaran

Jika nilai indeks kesulitan soal adalah $\leq 0,30$, maka soal tersebut dikategorikan sebagai soal yang sulit. Sementara itu, soal dengan nilai anatar 0,31 hingga 0,70 termasuk dalam kategori soal yang sedang. Adapun soal yang memiliki nilai anatar 0, 71 hingga 1,00 dianggap sebagai soal yang mudah.

4. Daya Beda Soal

Daya pembeda soal digunakan untuk menganlisi butir-butir soal agar dapat mengetahui kemampuan soal dalam membedakan peserta didik yang tergolong mampu dan yang tergolong kurang atau tidak mampu. Angka yang menunjukkan tingkat daya beda disebut indeks diskriminasi. Berikut adalah

²⁴ Arikunto Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 120.

rumus yang menentukan indeks diskriminasi pada soal pilihan ganda.²⁵

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

Keterangan:

D : Daya pembeda soal

JA : Jumlah peserta didik kelompok atas

JB : Jumlah peserta didik kelompok bawah

BA : Jumlah peserta didik kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : Jumlah peserta didik kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Kriteria nilai daya beda dengan klasifikasi sebagai berikut:

Interval	Kriteria
$D \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < D \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D \leq 1,00$	Sangat baik

Tabel 3. 5 Indeks Diskriminasi Daya Pembeda

²⁵ Arikunto Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2013), hlm. 211-213.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Uji Prasyarat Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah distribusi data penelitian mengikuti sebaran normal atau tidak. Keputusan uji didasarkan pada nilai signifikansi (sig). Apabila nilai sig lebih besar dari 0,05, maka data penelitian dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai sig kurang dari 0,05, data penelitian dianggap tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program *software* SPSS versi 29.0.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari dua kelompok sampel yang dibandingkan memiliki kesamaan atau tidak. Uji ini dilakukan dengan bantuan program *software* IBM SPSS versi 29.0. Hasil uji ditentukan oleh nilai signifikansi (sig). Jika nilai sig lebih besar dari 0,05, maka varians kedua kelompok dianggap homogen. Namun, apabila nilai sig kurang dari 0,05, varians kedua kelompok dianggap tidak homogen.

2. Analisis Uji Hipotesis

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif eksperimen ini mengadopsi pendekatan statistik deskriptif dan

inferensial. Data dikumpulkan melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, yang kemudian dibandingkan untuk mengidentifikasi perbedaan antara kedua nilai tersebut. Untuk menguji perbedaan nilai, analisis dilakukan dengan menghitung rata-rata dari kedua nilai, dan metode uji-t (t-test) diterapkan untuk tujuan ini. Dengan demikian, analisis ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak dari perlakuan yang diberikan. Berikut adalah tahapan dalam menganalisis *desain Pretest-Posttest Control Group*:

a. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis ini adalah metode statistik yang digunakan untuk memberikan gambaran mengenai data yang telah dikumpulkan dalam penelitian. Proses analisis ini dapat dilakukan dengan berbagai teknik, seperti menghitung *mean*, *median*, *modus*, dan deviasi standar, untuk memahami kecenderungan serta penyebaran data. Berikut adalah tahapan dalam analisis data deskriptif:

a) Rata-rata (*Mean*)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

b) Presentase (%) nilai rata-rata

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Kerangan;

p = Angka presentase

f = Frekuensi yang dicari pesentasenya

N = Banyaknya sampel responden

Kategori kemampuan siswa berdasarkan hasil belajar ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan kriteria yang dirancang oleh Kemdikbudristek,²⁶ yaitu:

Interval Presentase	Kategori
0-40 %	Rendah
41-60%	Sedang
61-80%	Tinggi
81-100%	Sangat Tinggi

Tabel 3. 6 Tingkat Pemahaman Kosakata

b. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis ini adalah metode statistik yang diterapkan untuk menguji hipotesis menggunakan sampel yang mewakili populasi yang lebih besar. Dalam konteks ini, teknik statistik t (uji-t) digunakan untuk menilai perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga peneliti dapat

²⁶ Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, (Jakarta, 2022), hlm 36.

menentukan apakah perlakuan yang diberikan memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar.

Tahapan dalam analisis data inferensial meliputi beberapa langkah penting, yaitu pengumpulan data yang relevan, formulasi hipotesis yang jelas dan terukur, serta pemilihan teknik statistik yang paling sesuai dengan jenis data dan tujuan penelitian. Setelah itu, dilakukan perhitungan nilai statistik untuk mendapatkan hasil analisis. Terakhir, peneliti akan menginterpretasikan hasil tersebut untuk menarik kesimpulan yang dapat memberikan wawasan tentang pengaruh variabel yang diteliti. Proses ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-2)}}$$

Keterangan:

Md : Mean dari hasil perbedaan *pretest* dan *posttest*

$X1$: Pemahaman kosakata *pretest*

$X2$: Pemahaman kosakata *posttest*

D : Deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

Berikut ini tahapan dari pengujian hipotesis:

- a) Mencari nilai “Md”

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md : *Mean* dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$: Jumlah dari gain (*posttest-prest*)

N : Subjek pada sampel

- b) Mencari nilai “ $\sum x^2 d$ ”

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d^2$: Jumlah gain dari

(*posttest – pretest*)

N : Subjek pada sampel

- c) Menentukan nilai t_{hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-2)}}$$

Keterangan:

Md : *Mean* dari hasil perbedaan *pretest* dan *posttest*

$X1$: Pemahaman kosakata *pretest*

$X2$: Pemahaman kosakata *posttest*

d : Deviasi masing-asing subjek

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat Deviasi

N : Subjek pada sampel

- d) Menentukan prinsip pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dianggap berpengaruh terhadap pemahaman kosakata peserta didik kelas 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia jika nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Dalam hal ini, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sebaliknya, jika nilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} , maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dinyatakan tidak berpengaruh terhadap pemahaman kosakata peserta didik, sehingga H_0 ditolak.

Untuk menentukan nilai t_{tabel} , dapat digunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) yang dihitung sebagai $N - 2$. Dengan demikian, kesimpulan akhir dapat diambil berdasarkan hasil uji ini untuk menunjukkan apakah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang dibantu media kartu domino memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman kosakata peserta didik kelas 1 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses ini penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian

dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini awalnya dijadwalkan pada tanggal 24 sampai 28 Februari 2025. Namun, karena ada libur panjang sebelum puasa selama seminggu, waktu penelitian terpotong 3 hari (tanggal 26-28). Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan seminggu setelah libur puasa, yaitu pada tanggal 10-15 Maret 2025 bertempat di MI Al-Hikmah gayamsari, Tembalang, Kota Semarang. Pertemuan pembelajaran yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu penelitian adalah 4 x 35 menit (4 jam pembelajaran).

Sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif *scramble* dengan media kartu domino pada peserta didik, peneliti melakukan observasi non partisipasti untuk memahami kegiatan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, khususnya terkait pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa MI Al-Hikmah memiliki lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran. Tata letak kelas dirancang untuk mendorong interaksi peserta didik dengan ruang yang cukup untuk aktivitas berkelompok, juga terdapat alat bantu dalam proses mengajar seperti buku paket, papan tulis, spidol dan proyektor.

Skenario pembelajaran yang disusun oleh guru mempertimbangkan perkembangan peserta didik dengan baik, sehingga semua peserta didik dapat mengikuti dengan mudah. Guru juga berhasil mengaitkan materi dengan realitas kehidupan, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Adapun evaluasi akhir yang dilakukan oleh pengajar sesuai dengan kompetensi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat diukur secara akurat. Selain itu, guru memberikan tugas pengayaan yang memotivasi peserta didik untuk terus belajar dan berkembang.

Guru disana menggunakan kurikulum yang ditetapkan, yaitu kurikulum merdeka, mempersiapkan RPP/Modul ajar sebelum pembelajaran. Sayangnya, dalam hasil observasi ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran terlalu monoton sehingga peserta didik mudah merasa jenuh dan bosan. Dengan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang variatif dan interaktif juga akan berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak peserta didik yang terlihat mengobrol sendiri atau melamun saat pelajaran berlangsung dan itu menunjukkan kurangnya minat dan perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga minim. Hal ini mengakibatkan kurangnya variasi dalam penyampaian materi, sehingga peserta didik cenderung bosan dan kurangnya motivasi. Karena tanpa adanya media yang menarik dan

interaktif, peserta didik sulit untuk fokus dan memahami konsep yang diajarkan oleh guru mengakibatkan suasana kelas kurang hidup dan interaksi peserta didik pun terbatas. Keterbatasan penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik tidak hanya mempengaruhi pemahaman peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang kurang kondusif. Hal ini menunjukkan perlunya upaya lebih lanjut dalam meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran, serta memanfaatkan model dan media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Setelah melakukan observasi, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan kelas 1A dan 1B sebagai populasi dan sampel dengan jumlah anggota keseluruhan. Sebelum itu peneliti juga sudah menyiapkan instrumen-instrumen yang akan diujikan kepada kelas tersebut. Instrumen yang disiapkan diantaranya modul ajar dan instrumen tes. Untuk instrumen tes dengan jumlah soal 20 pilihan ganda yang akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* sebelum diberikan kepada peserta didik kelas 1 SD Al-Hikmah yang merupakan satu yayasan tetapi beda kepala sekolah untuk dilakukannya kelas uji coba.

Hasil uji coba instrumen tes tersebut diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal, sehingga diperoleh instrumen yang benar-benar sesuai untuk mengukur

pemahaman kosakata peserta didik kelas 1 MI Al-Hikmah Gayamsari.

B. Analisis Data

1. Data Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen ini dilakukan terhadap kelas uji coba sebanyak dua kali dengan jumlah pertanyaan sebanyak 20 pilihan ganda dari 6 indikator pemahaman kosakata Bahasa Indonesia.

a) Data Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui pertanyaan yang disusun dalam kategori valid dan tidak valid. Instrumen penelitian yang valid berarti dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa butir soal penelitian valid. Sebaliknya, butir soal penelitian dikatakan tidak valid, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Proses penghitungan validitas masing-masing butir instrumen dilakukan dengan berbantu program *software* SPSS 29.0.

Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 4.1 nilai r_{hitung} yang diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan program *software* SPSS 29.0 kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} .

No Butir Soal	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,362	0,3610	Valid
2	0,378	0,3610	Valid
3	0,611	0,3610	Valid
4	0,515	0,3610	Valid
5	0,440	0,3610	Valid
6	0,582	0,3610	Valid
7	0,371	0,3610	Valid
8	0,392	0,3610	Valid
9	0,581	0,3610	Valid
10	0,475	0,3610	Valid
11	0,458	0,3610	Valid
12	0,533	0,3610	Valid
13	0,362	0,3610	Valid
14	0,476	0,3610	Valid
15	0,426	0,3610	Valid
16	0,590	0,3610	Valid
17	0,632	0,3610	Valid
18	0,465	0,3610	Valid
19	0,465	0,3610	Valid
20	0,398	0,3610	Valid

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Soal Uji

Berdasarkan hasil analisis validitas yang tertera pada tabel, seluruh 20 butir soal pilihan ganda yang diujikan kepada 30 siswa kelas 1C dan 1D SD Al-Hikmah terbukti valid, menunjukkan bahwa instrumen tersebut tepat dalam mengukur pemahaman kosakata peserta didik.

b) Data Hasil Uji Reliabilitas

Setelah dilakukannya uji validitas, selanjutnya dilakukannya uji reliabilitas terhadap instrumen tersebut. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui ketepatan suatu tes apabila diletakkan pada subjek yang sama. Reliabilitas diukur dengan menghitung koefisien r_{11} , yang kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Instrumen dianggap reliabel jika r_{11} lebih besar dari r_{tabel} , di mana nilai r_{tabel} ditentukan berdasarkan jumlah butir soal yang diuji.

n	R tabel	R11	Keterangan
20	0,3610	0,811	Reliabel

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba

Pada penelitian ini jumlah butir soal (n) yang digunakan adalah 20 soal, sehingga $r_{\text{tabel}} = 0,3610$. Setelah digunakan perhitungan menggunakan bantuan *software* SPSS 29.0, diperoleh nilai $r_{11} = 0,811$. Jelas sekali bahwa

$r_{11} > r_{\text{tabel}}$ atau $0,811 > 0,3610$ maka dikatakan instrumen soal tersebut reliabel.

c) Data Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran soal penting untuk mengklasifikasikan soal menjadi mudah, sedang, atau sukar. Klasifikasi ini memastikan tes memiliki variasi kesulitan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, memberikan gambaran akurat tentang pemahaman peserta didik. Berikut ini hasil perhitungan indeks kesukaran butir soal diperoleh:

Kriteria	No Soal	Jumlah
Sukar	0	0
Sedang	1,5,9,10,13,14,15	7
Mudah	2,3,4,6,7,8,11,12,16, 17,18,19,20	13
Total		20

Tabel 4.3 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba

Tabel 4.1 menyajikan hasil analisis tingkat kesukaran soal yang diujikan kepada 30 peserta didik. Dari 20 soal pilihan ganda yang diujikan, ditemukan bahwa 0 soal tergolong sukar, 7 soal tergolong sedang, dan 13 soal tergolong mudah.

d) Data Hasil Uji Daya Beda

Berdasarkan perhitungan daya beda soal diperoleh hasil sebagai berikut:

Kriteria	No Soal	Jumlah
Sangat Jelek	-	-
Jelek	-	-
Cukup	1,2,5,7,8,10,11,13, 14,15,18,19,20	13
Baik	3,4,6,9,12,16,17	7
Sangat Baik	-	-
Total		20

Tabel 4.4 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba

Berdasarkan pada hasil tes uji daya pembeda, diketahui bahwa terdapat 0 soal yang memiliki kriteria sangat baik, 7 soal yang memiliki kriteria baik, dan 13 soal yang memiliki kriteria cukup.

2. Data Pengujian Prasyarat Analisis

Data-data yang terdapat pada penelitian ini diperoleh hasil tes dan perhitungan yang teliti dengan menggunakan SPSS versi 29.0 dengan hasil sebagai berikut:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui signifikasi apakah penyebaran data bersifat normal atau

tidak. Data yang digunakan adalah hasil dari *pretest*. Uji normalitas menggunakan pengujian *Shapiro-Wilk* dengan bantuan IBM SPSS *Statistics* 29.0 dengan kriteria jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal. Berikut disajikan hasil normalitas:

Tests of Normality

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Kontrol)	.961	22	.510
	Posttest A (Kontrol)	.920	22	.078
	Pretest B (Eksperimen)	.931	20	.164
	Posttest B (Eksperimen)	.919	20	.096

Tabel 4.5 Data Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Dari hasil uji normalitas pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom *Shapiro-Wilk* pada *pretest* kelas kontrol sebesar 0,510 sedangkan kelas eksperimen sebesar 0,164. Data *posttest* kelas kontrol dengan signifikansi sebesar 0,078 sedangkan kelas eksperimen sebesar 0,096. Data di atas terlihat bahwa signifikansi atau probabilitas (p) lebih dari 0,05 yang artinya data tersebut berdistribusi normal atau memenuhi persyaratan uji normalitas.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan bersifat homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas diambil dari data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan pengujian dengan menggunakan analisis *Test of Homogeneity of Variances* dari *Levene Statistic* dengan taraf signifikansi 5% (0,05) melalui program SPSS versi 29.0. Adapun hasil dari uji homogenitas secara singkat disajikan pada tabel berikut ini:

Tests of Homogeneity of Variances

			Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Pre	Based	on	1.544	1	40	.221
test	Mean					
kela	Based	on	1.620	1	40	.210
s	Median					
kont	Based	on	1.620	1	38.	.211
rol	Median and				84	
dan	with				2	
eksp	adjusted df					

erim	Based	on	1.555	1	40	.220
en	trimmed					
	mean					

Tabel 4.6 Hasil Data Uji Homogenitas *Test of Homogeneity of Variances*

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi homogenitas dibaca pada baris *Based on Mean* yaitu 0,221. Maka dipastikan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang artinya data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang homogen atau data berasal dari populasi dengan varian yang sama.

3. Analisis Uji Hipotesis

1) Deskripsi Hasil Pretest Pemahaman Kosakata Peserta Didik Kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari sebelum diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Sramble

Data *pretest* merupakan data pemahaman kosakata peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1A sebagai eksperimen dan 1B sebagai kelas kontrol sebelum diberi perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Dari data yang diperoleh nantinya digunakan sebagai acuan untuk melihat apakah ada selisi dengan hasil penilaian *posttest* setelah diberikan perlakuan

menggunakan model kooperaif tipe *scramble*. Peneliti melakukan *pretest* dengan memberikan 20 soal yang diambil dari soal yang telah diuji kevalidannya dan reabilitasnya. Berikut ini hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen peserta didik kelas 1 MI Al-Hikmah Gayamsari yaitu:

No. Peserta didik	Kode	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
		<i>Pretest</i>	<i>Pretest</i>
1	S-1	70	65
2	S-2	80	60
3	S-3	50	75
4	S-4	70	65
5	S-5	60	55
6	S-6	60	75
7	S-7	65	75
8	S-8	70	80
9	S-9	75	65
10	S-10	55	50
11	S-11	65	55
12	S-12	70	55
13	S-13	50	50
14	S-14	75	50
15	S-15	60	80
16	S-16	70	45
17	S-17	45	75

18	S-18	75	85
19	S-19	55	75
20	S-20	65	65
21	S-21	55	-
22	S-22	60	-

Tabel 4.7 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Selanjutnya perhitungan nilai *mean pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dari peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari adalah sebagai berikut:

Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
X	F	X.F	X	F	X.F
45	1	45	45	1	45
50	2	100	50	3	150
55	3	165	55	3	165
60	4	240	60	1	60
65	3	195	65	4	260
70	5	350	70	-	-
75	3	225	75	5	375
80	1	80	80	2	160
85	-	-	85	1	85
Jumlah	22	1400	Jumlah	20	1300

Tabel 4.8 Perhitungan Untuk Mencari *Mean* (Rata-rata) Nilai *Pretest*

Berdasarkan perhitungan diatas nilai dari $\sum fx$ dari *pretest* kelompok kontrol yaitu 1400 dengan N 22, sedangkan nilai $\sum fx$ dari *pretest* kelompok eksperimen yaitu 1300 dengan N 20. Maka perolehan nilai rata-rata (*mean*) kedua kelas tersebut adalah:

Mean Kelas Kontrol

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \\ &= \frac{1400}{22} \\ &= 63,63\end{aligned}$$

Mean Kelas Eksperimen

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \\ &= \frac{1300}{20} \\ &= 65\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut memperoleh nilai rata-rata dari hasil pemahaman kosakata peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yakni 63,63 kelas kontrol dan 65 kelas eksperimen. Jika dikategorikan berdasarkan Kemdikbudristek, maka keterangan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

No .	Interval	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Kategori Hasil Pemahaman Kosa Kata
		Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)	
1	0-40	-	-	-	-	Rendah

2	41-60	10	45,46%	8	40%	Sedang
3	61-80	12	54,54 %	11	55 %	Tinggi
4	81-100	-	-	1	4,54%	Sangat Tinggi
	Jumlah	22	100 %	20	100 %	

Tabel 4.9 Tingkat Kepuasan Materi

Berdasarkan keterangan di atas, hasil pemahaman kosakata peserta didik pada periode sebelum tes (*pretest*) antara lain: kelas kontrol kategori rendah (0,00%), sedang (45,46%), tinggi (54,54%), dan sangat tinggi (0,00%), sedangkan kelas eksperimen kategori rendah (0,00%), sedang (40%), tinggi (55%), dan sangat tinggi (4,54%). Maka dari hasil presentase saat ini pemahaman kosakata peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* relatif seimbang, dengan kelas eksperimen sedikit lebih unggul pada kategori sangat tinggi.

Skor	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Kategori
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	
$0 \leq x < 70$	13	59,09%	12	60%	Tidak Tuntas
$71 \geq x \leq 100$	9	40,90%	8	40%	Tuntas

Jumlah	22	100%	20	100%	-
---------------	-----------	-------------	-----------	-------------	----------

Tabel 4.10 Deskripsi ketuntasan Belajar

Jika mengkaitkan data di atas dengan indikator kriteria penilaian ketuntasan maka hasil pemahaman kosakata peserta didik yaitu jika presentase peserta didik yang mencapai nilai KKM (70) adalah 75%, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pemahaman kosakata peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari belum memenuhi kriteria ketuntasan karena peserta didik yang tuntas untuk kelas kontrol $40,90\% \leq 75\%$ dan kelas eksperimen $40\% \leq 75\%$.

2) Deskripsi Hasil *Posttest* Pemahaman Kosakata Peserta Didik Kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Selama melakukan pembelajaran di kelas dengan 2 kali pertemuan, kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami perubahan, apalagi dengan kelas eksperimen yang menerima perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino. Hasil dari pemahaman kosakata yang datanya dikumpulkan setelah lulus tes. Berikut ini hasil data pemahaman kosakata kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari yaitu:

No. Peserta didik	Kode	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
		<i>Posttest</i>	<i>Posttest</i>
1	S-1	80	90
2	S-2	80	90
3	S-3	70	85
4	S-4	80	90
5	S-5	95	90
6	S-6	75	85
7	S-7	75	90
8	S-8	85	95
9	S-9	70	90
10	S-10	85	80
11	S-11	80	85
12	S-12	70	95
13	S-13	75	100
14	S-14	85	100
15	S-15	80	95
16	S-16	75	95
17	S-17	95	90
18	S-18	80	90
19	S-19	75	100
20	S-20	80	95
21	S-21	85	-

22	S-22	90	-
----	------	----	---

Tabel 4.11 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Selanjutnya perhitungan nilai *mean posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dari peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari menunjukkan:

Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
X	F	X.F	X	F	X.F
70	3	210	70	0	0
75	5	375	75	0	0
80	7	560	80	1	80
85	4	340	85	3	255
90	1	90	90	8	720
95	2	190	95	5	475
100	0	0	100	3	300
Jumlah	22	1765	Jumlah	20	1830

Tabel 4.12 Perhitungan Untuk Mencari *Mean* (Rata-rata) Nilai *Posttest*

Berdasarkan perhitungan di atas nilai dari $\sum fx$ dari *posttest* kelompok kontrol yaitu 1765 dengan N 22, sedangkan nilai $\sum fx$ dari *posttest* kelompok eksperimen yaitu 1830 dengan N 20. Maka perolehan nilai rata-rata (*mean*) kedua kelas tersebut adalah:

Mean Kelas Kontrol

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \\ &= \frac{1765}{22} \\ &= 80,22\end{aligned}$$

Mean Kelas Eksperimen

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \\ &= \frac{1830}{20} \\ &= 91,5\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut memperoleh nilai rata-rata dari hasil pemahaman kosakata peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yakni 80,22 kelas kontrol dan 91,5 kelas eksperimen. Jika dikategorikan berdasarkan Kemdikbudristek, maka keterangan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

No .	Interval	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Kategori Hasil Pemaha man Kosa Kata
		Frek uensi	Prese ntase (%)	Fresk uensi	Prese ntase (%)	
1	0-40	-	-	-	-	Rendah
2	41-60	-	-	-	-	Sedang

3	61-80	15	68,19 %	19	5 %	Tinggi
4	81-100	7	31,81 %	1	95 %	Sangat Tinggi
	Jumlah	22	100 %	20	100 %	

Tabel 4.13 Tingkat Kepuasan Materi

Berdasarkan keterangan di atas, menunjukkan bahwa hasil pemahaman kosakata peserta didik pada periode setelah tes (*posttest*) antara lain: kelas kontrol kategori rendah (0,00%), sedang (0,00%), tinggi (68,19%), dan sangat tinggi (31,81%), sedangkan kelas eksperimen kategori rendah (0,00%), sedang (0,00%), tinggi (5%), dan sangat tinggi (95%). Maka dari hasil presentase saat ini pemahaman kosakata peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* relatif sangat tinggi.

Skor	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Kategori
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	
$0 \leq x < 70$	-	-	-	-	Tidak Tuntas
$71 \leq x \leq 100$	22	100%	20	100%	Tuntas
Jumlah	22	100%	20	100%	-

Tabel 4.14 Deskripsi ketuntasan Belajar

Jika mengkaitkan data di atas dengan indikator kriteria penilaian ketuntasan maka hasil pemahaman kosakata peserta didik yaitu jika presentase peserta didik yang mencapai nilai KKM (70) adalah 75%, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pemahaman kosakata peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari memenuhi kriteria ketuntasan karena peserta didik yang tuntas untuk kelas kontrol $100\% \geq 75\%$ dan kelas eksperimen $100\% \geq 75\%$.

3) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* berbantu Media Kartu Domino pada Peserta Didik Kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari

Metode statistik interensial dengan uji t digunakan untuk menguji hipotesis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino pada kelas eksperimen MI A-Hikmah Gayamsari.

No.	X1 (<i>Pretest</i>)	X2 (<i>Posttest</i>)	D = X2 – X1	d ²
1	65	90	25	625
2	60	90	30	900
3	75	85	10	100
4	65	90	25	625
5	55	90	35	1225

6	75	85	10	100
7	75	90	15	225
8	80	95	15	225
9	65	90	25	625
10	50	80	30	900
11	55	85	30	900
12	55	95	40	1600
13	50	100	50	2500
14	50	100	50	2500
15	80	95	15	225
16	45	95	50	2500
17	75	90	15	225
18	85	90	5	25
19	75	100	25	625
20	65	95	30	900
	1300	1830	530	19581

Tabel 4.15 Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen

Adapun tahapan untuk menguji hipotesis antara lain:

- 1) Mencari nilai “Md”

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{530}{20} \\
 &= 26,5
 \end{aligned}$$

- 2) Mencari nilai “ $\sum x^2 d$ ”

$$\begin{aligned}
\sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
&= 19581 - \frac{(530)^2}{20} \\
&= 19581 - \frac{(280900)}{20} \\
&= 19581 - 14,045 \\
&= 5,536
\end{aligned}$$

3) Menentukan nilai t_{hitung}

$$\begin{aligned}
t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-2)}}} \\
t &= \frac{26,5}{\sqrt{\frac{5536}{20(20-2)}}} \\
t &= \frac{26,5}{\sqrt{\frac{5536}{360}}} \\
t &= \frac{26,5}{\sqrt{15,38}} \\
t &= \frac{26,5}{3,92} \\
t &= 6,77
\end{aligned}$$

4) Menentukan harga t_{tabel}

Peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf Signifikasi $\alpha = 0,05$ dan d.b = $20 + 22 - 2 = 40$ untuk menentukan t_{tabel} , dapat dilihat di

lampiran. Dengan demikian, $t_{0,05} = 2,021$, setelah didapatkan perhitungan dari $t_{hitung} = 6,77$ dan $t_{tabel} = 2,021$ maka hasilnya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,77 > 2,021$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman kosakata peserta didik kelas 1 MI Al-Hikmah dapat dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino.

4) Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di MI Al-Hikmah Gayamsari Desa Sendangguwo, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Sramble* berbantu media kartu domino terhadap peningkatan pemahaman kosakata peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari. Kegiatan penelitian ini dilakukan selama 2 minggu lebih dengan 2 kali kegiatan pembelajaran untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Sebelum pembelajaran dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik yang memiliki kemampuan atau kelas yang sama dengan sampel peneliti yaitu kelas I SD Al-Hikmah yang merupakan satu yayasan dengan MI Al-

Hikmah. Setelah data instrumen tes didapatkan, selanjutnya peneliti melakukan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal. Hasil pertama dari uji validitas diperoleh hasil data dari pengujian tersebut dari 20 butir soal terdapat 2 butir soal yang tidak valid kemudian peneliti melakukan revisi untuk 2 butir soal tersebut, dan diujicobakan lagi. Hasil uji coba kedua dinyatakan 20 butir soal valid dan reliabel. Berdasarkan uji tingkat kesukaran soal pada *pretest* dan *posttest* dikategorikan mudah. Sedangkan untuk uji daya beda pada soal *pretest* dan *posttest* terdapat 5 butir soal dikategorikan cukup, 10 butir soal dikategorika baik dan 5 butir soal dikategorikan sangat baik. Sehingga dapat dipastikan bahwa instrumen tes untuk penelitian dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas IA sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scrambel* berbantu media kartu domino dan kelas IB sebagai kelas kontrol dengan menerapkan metode konvensional yaitu diskusi. Pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional suasana di kelas berbanding terbalik dengan kelas eksperimen, tidak semua peserta didik ikut aktif saat proses pembelajaran bahkan banyak yang bosan dan berbicara

dengan temannya atau tidak fokus menerima pelajaran bahkan ada yang berjalan dan berlarian di dalam kelas, hanya peserta didik yang pandai saja yang aktif dan fokus menerima pembelajaran. Suasana kelas menjadi kurang dinamis dan kurang menarik akibat interaksi yang kurang efektif antara guru dan peserta didik. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran, sehingga tujuan akademik tidak tercapai secara keseluruhan. Interaksi yang tidak optimal mengakibatkan minat peserta didik menurun, dan kurang terlibat dalam proses belajar. Akibatnya, kualitas pembelajaran secara keseluruhan menjadi kurang memadai, dan metode yang digunakan tidak sepenuhnya sukses dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Sedangkan, pada kelas eksperimen, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* diimplementasikan menggunakan media kartu domino. Prosesnya dimulai dengan penyampaian materi kosakata kepada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok dan diberikan penjelasan tentang cara menggunakan kartu domino yang menggabungkan kata dan gambar. Kartu-kartu disusun secara horizontal dan vertikal untuk mendukung diskusi kelompok. Setiap kelompok bertugas mencari pasangan kata dan gambar yang tepat hingga

semua kartu telah digunakan secara menyeluruh. Pada proses pembelajaran ini peserta didik menjadi lebih aktif banyak terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik maupun dengan peserta didik lainnya. Suasana yang terjadi dalam proses pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dan bosan.

Hasil kemampuan pemahaman kosakata peserta didik dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai tertinggi *pretest* pada kelas kontrol adalah 95 diperoleh dan nilai terendah diperoleh 45 memiliki nilai rata-rata 63,63%, sedangkan nilai *posttest* memperoleh nilai tertinggi 95 adalah dan nilai terendah adalah 70 memiliki nilai rata-rata 81,22%. Nilai tertinggi *pretest* kelas eksperimen adalah 85 diperoleh dan nilai terendah 45 diperoleh memiliki nilai rata-rata 65%, sedangkan nilai *posttest* memperoleh nilai tertinggi 100 adalah dan nilai terendah adalah 85 memiliki nilai rata-rata 91,5%.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman kosakata Bahasa Indonesia peserta didik yang diukur melalui beberapa indikator, yaitu: menyebutkan kata yang sesuai dengan makna yang diminta dari butir soal nomor 1, 2, 6, 7, 9, 14, 16, 17, 19, 20, menyebutkan kata

yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan dari butir soal nomor 12, 15, menjelaskan arti kata menggunakan kata-kata lain dari butir soal nomor 8, memilih kata yang tepat berdasarkan pemahaman maknanya dari butir soal nomor 4, 11, 18, serta memilih sinonim dan antonim kata dasar dari butir soal nomor 3, 5, 10, 13. Pada *pretest*, nilai tertinggi yang diperoleh kelas eksperimen adalah 85 dan nilai terendah 45 dengan rata-rata 65%, sedangkan pada *posttest* nilai tertinggi meningkat menjadi 100 dan nilai terendah 85 dengan rata-rata 91,5%. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami kosakata Bahasa Indonesia secara menyeluruh berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada metode *Shapiro-Wilk* untuk data *pretest* dan *posttest* baik pada kelas kontrol maupun eksperimen menunjukkan bahwa semuanya memiliki probabilitas lebih dari 0,05. Pada *pretest*, kelas kontrol memiliki signifikansi sebesar 0,510, sedangkan kelas eksperimen adalah 0,164. Sementara itu, pada *posttest*, kelas kontrol memiliki signifikansi sebesar 0,078, dan kelas eksperimen sebesar 0,096. Karena semua nilai

signifikansi ini lebih besar dari 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal dan memenuhi asumsi uji normalitas. Berdasarkan hasil uji homogenitas varians yang ditunjukkan dalam tabel, nilai signifikansi *Levene Statistic* untuk *pretest* kelas kontrol dan eksperimen diperoleh sebesar 0,221 pada basis rata-rata. Karena nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05, maka dapat dipastikan bahwa varian data *pretest* pada kedua kelas tersebut homogen. Artinya, data *pretest* dari kelas kontrol dan eksperimen berasal dari populasi dengan varian yang sama, sehingga asumsi homogenitas varian terpenuhi.

Langkah selanjutnya yaitu analisis statistik inferensial menggunakan uji t, diketahui nilai $t_{hitung} = 6,77$, frekuensinya (dk) $20 + 22 - 2 = 40$, dan diperoleh taraf signifikansi 5% dengan $t_{tabel} = 2,021$ hipotesis alternatif (H_a) menunjukkan diterima artinya penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu dominu berpengaruh terhadap pemahaman kosakata Bahasa Indonesia dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ditaraf yang signifikansi 0,05, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Peningkatan pemahaman kosakata peserta didik dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam

pembelajaran, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan membangun pemahaman bersama. Penggunaan media kartu domino juga membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Penelitian ini yang berfokus pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino terhadap pemahaman kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari, memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian Dewi dan Muhammad Sobri¹. Persamaan utama terletak pada penggunaan model pembelajaran *scramble* sebagai strategi untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik sekolah dasar, dan kedua penelitian menunjukkan hasil positif dalam hal ini. Perbedaan signifikan adalah pada media pembelajaran yang digunakan, di mana penelitian ini memakai kartu domino, sementara penelitian Dewi dan Muhammad Sobri menggunakan papan flanel. Meskipun demikian, hasil kedua penelitian konsisten dalam menunjukkan efektivitas model *scramble* dalam

¹ Dewi Kadar Manik, and Muhammad Sobri. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA PAPAN FLANEL TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS 1 DI SDN 2 KUTA." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9.2 (2024): 1804-1817.

meningkatkan penguasaan kosakata, mengindikasikan fleksibilitas model ini untuk dikombinasikan dengan media yang berbeda. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa model *scramble* adalah alat yang efektif untuk pembelajaran kosakata di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino berpengaruh signifikan terhadap pemahaman kosakata Bahasa Indonesia peserta didik, dengan nilai $t_{hitung} = 6,77 > t_{tabel} = 2,021$ pada taraf signifikansi 0,05. Temuan ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahdini dan Muhammad Ilyas² yang menunjukkan efektivitas model *scramble* dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis. Meskipun fokus hasil belajar yang diukur berbeda antara pemahaman kosakata dalam penelitian ini dengan pemahaman konsep matematis dalam penelitian Wahdini dan Muhammad Ilyas, tetapi kesamaan penggunaan model *scramble* menunjukkan potensi model ini dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai mata pelajaran.

² Wahdini Wahdini dan Muhammad Ilyas, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis." *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences* 3.1 (2024) hlm. 45-51.

Lebih lanjut, penelitian ini juga mendukung temuan Fauzan dan Agus³ yang menunjukkan efektivitas penggunaan media kartu domino dalam meningkatkan kemampuan faktual peserta didik dalam mata pelajaran sejarah. Meskipun penelitian Fauzan dan Agus menggunakan media domino untuk tujuan yang berbeda antara penguatan kemampuan faktual dengan pemahaman kosakata, namun hasil positif pada kedua penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media kartu domino sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nabila Qotrunnida dkk⁴ yang menemukan bahwa penggunaan media chatbot efektif dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia anak. Meskipun media yang digunakan berbeda antara chatbot dengan kartu domino, namun kesamaan fokus pada peningkatan kosakata menunjukkan bahwa berbagai media interaktif dapat memberikan kontribusi positif terhadap penguasaan kosakata peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti

³ Fauzan Nurhamidin dan Agus Suprijono, "Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah." *Jurnal Pendidikan Sejarah* 6.4 (2018) hlm. 1-7.

⁴ Nabila Qotrunnida, dkk., "Penggunaan Chatbot Mela terhadap Peningkatan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4.1 (2023) hlm. 448-459.

empiris mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan potensi media kartu domino sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman kosakata peserta didik.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini kurang sempurna dan terjadi banyak kendala maupun hambatan. Hal ini bukan disebabkan karena faktor kesengajaan namun karena keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun faktor yang menghambat penelitian ini adalah:

1. Peneliti menyadari bahwa sebagai individu, pasti ada kekurangan baik dalam bidang keilmuan maupun pengalaman. Meskipun pengetahuan yang dimiliki masih terbatas, peneliti telah berupaya sebaik mungkin sesuai dengan kemampuan akademis dan berkat bimbingan dari dosen pembimbing.
2. Ruang kelas yang berdampingan dan jam istirahat yang berbeda mengganggu jalannya proses pembelajaran membuat peserta didik tidak fokus dan ingin bermain dijam istirahat.
3. Waktu yang diperlukan pada proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *scramble* lebih memakan waktu yang lama, sehingga perlu mengatur waktu yang digunakan agar pembelajaran selesai tepat waktu.

4. Peneliti tidak memiliki kendaraan pribadi, sehingga harus bergantung pada peminjaman kendaraan dari teman untuk keperluan penelitian, karena jarak antara tempat tinggal dan sekolah yang cukup signifikan dan membutuhkan waktu yang lama.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian diatas maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino terhadap pemahaman kosakata peserta didik kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata pemahaman kosakata pada kelas eksperimen yang menggunakan model tersebut, yaitu dari rata-rata *pretest* 65% menjadi rata-rata *posttest* 91,5% dengan mengalami peningkatan sebesar 26,5%. Selain itu, hasil uji statistik inferensial menggunakan uji t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 6,77 yang lebih besar dari t_{tabel} 2,021 pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino berpengaruh positif terhadap pemahaman kosakata peserta didik.
2. Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kartu domino terhadap pemahaman kosakata peserta didik tergolong besar dan signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pemahaman kosakata

kelas eksperimen sebesar 26,5% dari 65% pada *pretest* menjadi 91,5% pada *posttest*. Selain itu, perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang hanya mengalami peningkatan rata-rata dari 63,63% menjadi 81,22% menunjukkan bahwa model pembelajaran ini memberikan dampak yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata. Faktor utama yang mendukung pengaruh besar ini adalah metode pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui penggunaan media kartu domino yang memfasilitasi kolaborasi dan keterlibatan peserta didik secara optimal.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dilakukan maka selanjutnya peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan penuh dan berkelanjutan terhadap upaya perbaikan serta pembaharuan metode pembelajaran, khususnya melalui implementasi model kooperatif tipe scramble yang inovatif dan pemanfaatan media kartu domino yang interaktif. Dukungan ini dapat diwujudkan dalam penyediaan fasilitas yang memadai untuk pembelajaran berbasis kelompok, alokasi waktu yang fleksibel bagi guru untuk merancang dan menerapkan metode baru, serta investasi dalam pelatihan dan pengembangan profesional guru agar mahir

dalam strategi pembelajaran kooperatif dan pemanfaatan media edukatif. Harapannya, kualitas belajar disekolah dapat meningkat, suasana kelas menjadi lebih aktif.

2. Bagi guru atau calon guru hendaknya memilih dan menyesuaikan model serta media pembelajaran yang tepat sesuai dengan konten materi dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu pilihan yang efektif adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, yang dapat dipasangkan dengan media kartu domino. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Dengan demikian, guru dapat lebih mudah mencapai tujuan akademis dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik.
3. Bagi peserta didik, khususnya peserta didik di MI Al-Hikmah Gayamsari dan umumnya semua peserta didik, penting untuk memperhatikan penjelasan guru dan berperan aktif selama proses pembelajaran, serta belajar dengan giat untuk memperluas pengetahuan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
4. Bagi peneliti, selanjutnya yang ingin menggunakan model pembelajaran ini, disarankan untuk menganalisis dan menyesuaikan penggunaan model tersebut dengan konteks

lokal, seperti materi, media pembelajaran, dan waktu, serta memperkuat hasil penelitian dengan mengkaji lebih mendalam dan luas. Selain itu, peneliti berikutnya juga dapat mengembangkan penelitian serupa pada variabel-variabel lain yang lebih inovatif dan berusaha memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada dalam penelitian ini untuk menghasilkan keterbaruan penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Nurhayati, *Model Pembelajaran Berbasis Masalah*, Yogyakarta: Penerbit XYZ, 2000.
- Afandi, Muhammad, dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Semarang: UNISULA PRESS, 2013.
- Anwar, *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill Education)*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Asyhar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi Jakarta, 2012.
- Berlian, Zainal, dkk., Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di Smp Negeri 10 Palembang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 3 No.1, 2017. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v3i1.1335>.
- Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, Jakarta: Rineka Cipta, 2017.
- Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Djiwandono, Soenardi, *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*, Jakarta: PT Wacana Jaya Cemerlang, 2008.
- Elviza, Yulia, dkk., "Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Taka-Teki Silang di Kleas VII A SMPN 2 Sungai Penuh." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1, No. 2, 2013: Daring diakses 17 Oktober 2024.
- Hamdayama, Jumanta, *Metodologi Pengajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Hasrar, Hasrar, dkk., "Hubungan penguasaan kosakata dengan keterampilan menulis karangan deskriptif bahasa jerman

- siswa." *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 2.2, 2018. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20765>
- Hendracita, Nana, *Buku Ajar Model-Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multikreasi Press, 2021.
- Huda, Miftahul, *Cooperative Learning*, Yogyakarta. Pustaka Belajar, 2011.
- _____, Miftahul, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Indonesia, "Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional," Pasal 1. Diakses 8 Oktober 2024. jdih.setkab.go.id.
- Isjoni, Abu, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, Jakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2012.
- _____, *Model pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2019.
- Jahring, Jahring, "Kemampuan koneksi matematis pada model pembelajaran connecting, organizing, reflecting, extending dan numbered head together." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9.1, 2020. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2667>
- Jalinus, Nizwardi, dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (1st ed.), Jakarta: Kencana, 2016.
- Jampel, I. N., Artawan, G., Widiana, I. W., Parmiti, D. P., dan Hellman, J. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia Studying Natural Science In Elementary School Using Nos-Oriented Cooperative Learning Model With The NHTType*, 7 No. 2, (2018). <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.9863>
- Joyce, B., dan Weil, M, *Strategi Pembelajaran*, Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.

- Kasno, *Kamus Sebagai Sumber Rujukan dan Pengajaran Kosakata*, Jakarta: Pusat Bahasa, 2004.
- Kasiram, Moh, *Metodologi Penelitian*, Malang: UINMalang Pers, 2008.
- Khaatimah, dkk., Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Intergrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, no. 2, 2017.
- Keraf, Gorys, *Tata Bahasa Indonesia*, Jakarta: Nusantara, 1986.
- Khoir, Hamdi Muhammad, dkk., "Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis moodle pada mata kuliah metodologi penelitian." *Jurnal PenSil* 9.1, 2020. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>
- Komalasari, Kokom, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Rafika Aditama, 2010.
- Kristanto, Andi, *Media Pembelajaran. Modul*, Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya, 2016.
- Kurniasari, Ekka, dkk., Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make A Match Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3 No.1, 2019. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.761>
- Kurniawan, Asep, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, Jakarta: Kencana, 2020.
- Lie, Anita, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang Ruang Kelas*, Jakarta: Grasindo, 2004.

- Lipiah, Dede, dkk. "Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 2, no. 1, 2020.
- Lefudin, *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Mahdi dan Yusrizal, Eefektifitas Penguunaan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Montasik Kabupaten Aceh Besar. *Prosiding Seminar Nasinal Biotik*, 3 (01) 201, 2018.
- Manik, Dewi Kadar, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantu Media Papan Flanel Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 di SDN 2 Kuta." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9.2 (2024)
- Malik, Adam, dan Muhammad Minan Chusni. *Pengantar Statistik Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Digital Library UIN Sunan Gunung Djati, 2018. E-book.
- Margono, Slamet, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- M, Sunita, TPS (Think-Pair-Share): An Active Learning Strategy to Teach Theory of Computation Course. *Internasional Journal of Education Research and Technology*, 5 No.4, 2014.
- Mendikbudristek, Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Jakarta, 2022.
- Naufur, Rofiq, Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. Jember: *Jurnal Falasifa*, 1, No 1, 2010.

- Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014.
- Ningtyas, Murda, dkk., Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Peningkatan Keterampilan Menyusun Kalimat pada Siswa kelas IV SD N 4 Panjer. *Jurnal Pendidikan*, 2013.
- Nurgiyantoro, Burhan, *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*, Yogyakarta: BPFE Yogyakarta, 2001.
- Nurhamidin, Fauzan dan Agus Sprijono, Penggunaan Media Kartu domino untuk penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6 No. 4, 2018.
- Offirston, Topic, *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella*, Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Pateda, Mansoer, *Kosakata Dan Pengajarannya*, Flores: Nusa Indah, 1995.
- Prasetya, Nanda Bayu, Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan*, 5, No. 04, 2016.
- Purwanto, *Statistika untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Qotrunnida, Nabila, dkk., "Penggunaan Chatbot Mela terhadap Peningkatan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4.1, 2023.
- Roekhan, dan Martutik, *Evaluasi Pengajaran Bahasa Indonesia*, Malang: YA3, 1991.
- Rokmanah, Sitti, dkk., "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Penguasaan Kosakata Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Rawu." *Educatio* 18.2 (2023).

- Rosdiana, Dini, *Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Rosyid, Abdur, Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Memotivasi Santri Di Masjid Al Muhajirin Banyuwajuh Dalam Menyejarkan Soal Matematika. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 3 No. 2, 2017.
- Salvin, Robert E, *Cooperative Learning*, Bandung: Nusa Media, 2005.
- Syaprizal, Muhammad Peri, "Proses pemerolehan bahasa pada anak." *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam)* 1.2, 2019.
- Shohimin, Aris, *Model Pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar Ruz Media, 2014.
- _____, Aris, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- _____, Aris, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2017.
- Soedjito, *Kosakata Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1992.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung, 1992.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- _____, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- _____, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suharsimi, Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

- Sujarweni, Wiratna, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Suprijono, Agus, *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Susilawati, Wiwik Okta, dkk., "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Tiumang." *Jurnal Sinestesia*, 12, No. 2, 2022.
- Tarigan, Henry Guntur, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 1993.
- _____, Henry Guntur, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2013.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- _____, *Model Pembelajaran Proyek*, Jakarta: Kencana, 2014.
- Usman, Usman. "Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Bahasa Jerman Siswa." *Eralingua* 2, no. 2, 2017.
- Wahab, Abdul, Junaedi, dkk. *Media Pembelajaran matematika*, Yayasan Penerbit Muhammad zaini, 2021.
- Wahdini, Wahdini, dan Muhammad Ilyas. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis." *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences* 3.1, 2024.
- Widiasworo, *Mahir Penelitian Pendidikan Modern*, Yogyakarta: Araska, 2018

- Wiyanti, Endang, "Peran Minat Membaca dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia," *Deiksis* 6, no. 02, 2015.
- Yubali, Ani, Strategi pembelajaran kontekstual pada mata kuliah teori membaca dan menulis. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*. 1, no. 5, 2022.
- Yudasmara, Gede Ari, dan Desi Purnami. "Pengembangan media pembelajaran interaktif biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 48.1-3, 2015.
- Yudiono. K., *S Bahasa Indonesia Untuk Penulisan Ilmiah*, Semarang: Badan Penerbitan Undip, 1984.

LAMPIRAN

Lampiran 1

A. Profil MI Al-Hikmah Gayamsari Kota Semarang

Sekolah MI Al-Hikmah merupakan sebuah sekolah swasta berjenjang Madrasah Ibtidaiyah yang terletak di Gayamsari Selatan, Sendangguwo, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah. Sekolah ini didirikan pada tahun 2008 dan telah memperoleh akreditasi A, menandakan kualitas pendidikan yang baik. MI Al-Hikmah berada di bawah naungan yayasan yang dipimpin oleh Bapak Agus Muhadjir, S.Pd, dengan Ibu Sri Zuniati, S.Sos., S.Pd sebagai kepala sekolah. Bapak Ali Fikri, S.Pd berperan sebagai ketua komite madrasah, yang turut serta mendukung kemajuan sekolah.

MI Al-Hikmah memiliki lokasi yang strategis di tengah perkampungan, yang memberikan keuntungan bagi peserta didik dan orang tua. Di sebelah timur sekolah, terdapat TPA/RA Al-Hikmah, yang menjadi jalur potensial bagi anak-anak untuk melanjutkan pendidikan ke MI Al-Hikmah setelah menyelesaikan pendidikan di TPA/RA. Sementara itu, di sebelah barat dan utara sekolah, terdapat pemukiman penduduk, yang menciptakan lingkungan yang aman bagi peserta didik karena jauh dari lalu lintas kendaraan besar yang berpotensi membahayakan. Lokasi yang strategis ini

memberikan rasa aman dan nyaman bagi orang tua, serta memudahkan akses pendidikan bagi anak-anak di sekitar lingkungan tersebut

Adapun dukungan dari 15 staf pengajar. Staf pengajar terdiri dari 12 guru kelas yang bertanggung jawab membimbing peserta didik dalam berbagai mata pelajaran umum, serta 3 guru mata pelajaran khusus yang memberikan pengajaran mendalam di bidang tertentu. Selain itu, sekolah ini juga didukung oleh 4 staf non-pengajar yang berperan penting dalam menjalankan administrasi dan operasional sekolah sehari-hari. Dengan kombinasi antara staf pengajar yang berkualitas dan dukungan dari yayasan serta komite madrasah, MI Al-Hikmah berupaya memberikan pendidikan yang optimal bagi para peserta didiknya.

Sekolah ini memberikan dukungan komprehensif kepada para guru dalam menjalankan tugas mengajar, yang mencakup penyediaan sumber daya pembelajaran yang memadai, dukungan administratif, serta kesempatan untuk pengembangan profesional. Sekolah secara rutin menyelenggarakan program pelatihan dan lokakarya bagi guru, baik yang diadakan di dalam maupun di luar sekolah, yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogis, penguasaan materi ajar, dan pemahaman tentang metode pembelajaran inovatif. Selain itu, guru juga didorong untuk

mengikuti seminar atau pelatihan yang relevan dengan bidang keahlian dengan dukungan penuh dari pihak sekolah dalam bentuk biaya dan izin.

Dukungan dari orang tua juga perlu karena dapat mengapresiasi dan mewujudkan pendampingan belajar di rumah sehingga menghasilkan partisipasi aktif dalam rapat wali murid. Di rumah, orang tua berperan sebagai mitra belajar, membantu anak-anak mengerjakan tugas, mencari sumber belajar tambahan, dan memberikan motivasi, sehingga memastikan pemahaman materi dan pengembangan kebiasaan belajar yang baik.

Rapat wali murid menjadi wadah penting untuk komunikasi dan kolaborasi, di mana orang tua mendapatkan informasi tentang program sekolah, berdiskusi dengan guru, memberikan masukan, dan menyampaikan aspirasi, sehingga terjalin kerjasama erat antara orang tua dan sekolah, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif baik di rumah maupun di sekolah, mendukung perkembangan optimal anak-anak.

B. Visi Misi MI Al-Hikmah Gayamsari

a. Visi MI Al-Hikmmah Gayamsari

BERBUDI PEKERTI LUHUR, BERPRESTASI
UNGGUL

b. Misi MI Al-Hikmah Gayamsari

Misi MI Al-Hikmah agar mewujudkan visi sekolah, misi yang diemban Madrasah Ibtidaiyah Al-Hikmah adalah:

1. Meningkatkan peserta didik Muslim yang beriman, bertaqwa, beribadah, jujur, disiplin dan bertatakrama.
2. Membangun lingkungan pendidikan Islami dan mengaplikasikan nilai-nilai Islam peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.
3. Melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, kondusif, menyenangkan, mengesankan dan bermakna.
4. Membentuk generasi yang unggul secara akademik dan non akademik, seimbang dalam penghayatan *imaniyah*, penalaran ilmiah dan kecakapan amaliyah.
5. Melaksanakan bimbingan ketrampilan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki.
6. Menjalin hubungan masyarakat yang harmonis.

Lampiran 2

Daftar Nama peserta didik Kelas Uji Coba

No	Nama Siswa
1.	Aqoesta Tri Mahardika
2.	Aiko Yamine Arrahman
3.	Arsya Cahaya Albaraq
4.	Arsyafa Cahya Kumalasari
5.	Clara Natahnia
6.	Calista Putri Fadila
7.	Delisatya Waskito Putro
8.	Dzikra Athallah Rayyan
9.	Fahqira Maritza Rasikhah
10.	Fahreza Derif Pratama
11.	Juan Maliq Elshzarawie
12.	Khamila Agustin Ayunda Putri
13.	Lulu Nafisah Firmansyah
14.	M. Malik Ibrahim

15.	M. Adnan
16.	M. Revan Setiawan
17.	M. Firman Saputra
18.	M. Abidzar Haufanhazza
19.	M. Nasrul Huda
20.	M. Rafif Prasetyo
21.	Natasya Anjani
22.	Nur Faqih Kurniwati
23.	Rania Amanawati
24.	Rizka Salsabila
25.	Khanza Falincia Ardani
26.	Anindita Keisha Azzahra
27.	Shaqeena Azka Nasywa
28.	Syarefa Putri Senja
29.	Dewi Nuryanah
30.	Yahya Prasetyo

Lampiran 3

Daftar Nama Siswa Kelas IA

No	Nama Siswa	Kode
1.	Assyifa Dinda Aprilia	S-1
2.	Alexa Syafa Rayadinata	S-2
3.	Astama Alfarezy	S-3
4.	Ardino Afkari Pradana	S-4
5.	Cahya Cantika Salsabila	S-5
6.	Citra Anjani Khoirun Nisa	S-6
7.	Faranisa Fahmida	S-7
8.	Gilang Putra Mahendra	S-8
9.	Hana Afiqa Fathiyaturrahman	S-9
10.	Iqbal Anugrah Pratama	S-10
11.	Muhammad Fariz Hidayatullah	S-11
12.	Marisa Aulia Putri	S-12
13.	Muhammad Haikal Gavin	S-13
14.	Muhammad Fathir Ihsan	S-14
15.	Nurra Rizki Septa Prasetyo	S-15
16.	Richandra Muhammad Rasyid	S-16
17.	Ridho Putra Akbar	S-17
18.	Yusuf Alif Afil Maulana	S-18
19.	Zahra Putri Septianingrum	S-19
20.	Arshaka Rayyandra Abiyyu	S-20

Lampiran 4

Daftar Nama Peserta Didik Kelas 1B

No	Nama Siswa	Kode
1.	Arsyanendra Risky W.	P-1
2.	Ahsan Abdul Hadi	P-2
3.	Aina Riskie Febrian E.	P-3
4.	Alvaro Nazril Gibran	P-4
5.	Arsila Dewi Mutia K.	P-5
6.	Ardy Maulana Ibrahim	P-6
7.	Berliana Almeer	P-7
8.	Cahyo Nugroho	P-8
9.	Inez Az Zahra	P-9
10.	Ilham Khafi	P-10
11.	Iqbal Anugrah Pratama	P-11
12.	Latifah Hanum Febriany	P-12
13.	Laili Anabila Ramadhani	P-13
14.	Marshall Alfiandra B.	P-14
15.	M. Ridwan Ovtaviano	P-15
16.	Muhammad Irfan	P-16
17.	Meifa' Nabila Ramadhani	P-17
18.	Natasyah Cleo Arora P.	P-18
19.	Ramadya Pratama Putra	P-19
20.	Reno Syafan Haryono	P-20
21.	Ravindra Aditiya Pratama	P-21
22.	Rizki Dimas Prasetyo	P-22

Lampiran 5

Daftar Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Kode	Pretest	Kode	Pretest
1.	S-1	65	S-1	70
2.	S-2	60	S-2	80
3.	S-3	75	S-3	50
4.	S-4	65	S-4	70
5.	S-5	55	S-5	60
6.	S-6	75	S-6	60
7.	S-7	75	S-7	65
8.	S-8	80	S-8	70
9.	S-9	65	S-9	75
10.	S-10	50	S-10	55
11.	S-11	55	S-11	65
12.	S-12	55	S-12	70
13.	S-13	50	S-13	50
14.	S-14	50	S-14	75
15.	S-15	80	S-15	60
16.	S-16	45	S-16	70
17.	S-17	75	S-17	45
18.	S-18	85	S-18	75
19.	S-19	75	S-19	55
20.	S-20	65	S-20	65
21.			S-21	55
22.			S-22	60

Lampiran 6

Daftar Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Kode	Posttest	Kode	Posttest
1.	S-1	90	S-1	80
2.	S-2	90	S-2	80
3.	S-3	85	S-3	70
4.	S-4	90	S-4	80
5.	S-5	90	S-5	95
6.	S-6	85	S-6	75
7.	S-7	90	S-7	75
8.	S-8	95	S-8	85
9.	S-9	90	S-9	70
10.	S-10	80	S-10	85
11.	S-11	85	S-11	80
12.	S-12	95	S-12	70
13.	S-13	100	S-13	75
14.	S-14	100	S-14	85
15.	S-15	95	S-15	80
16.	S-16	95	S-16	75
17.	S-17	90	S-17	95
18.	S-18	90	S-18	80
19.	S-19	100	S-19	75
20.	S-20	95	S-20	80
21.			S-21	85
22.			S-22	90

Modul Ajar Kurikulum Merdeka

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BAHASA INDONESIA FASE A	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL Penyusun : Suci Wulandari Instansi : MI Al-Hikmah Gayamsari Tahun Penyusunan : 2025 Jenjang Sekolah : MI Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia Fase/Kelas : A/ I (Satu) Bab 5 : Teman Baru Tema : Bersikap Baik Kepada Teman Alokasi Waktu : 4 JP / (4 x 35 Menit)	
B. KOMPETENSI AWAL • Peserta didik mampu mengenal dan memahami kosakata dasar dan kosakata verba • Peserta didik mampu mengenal sinonim dan antonim kata-kata dasar • Peserta didik mampu mengenal dan memahami kata yang terdapat huruf "M" pada nama benda, hewan atau kegiatan sehari-hari	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar kritis, dan kreatif	
D. PROFIL RAHMATAL LIL'ALAMIN Musyawarah (Syura), berkeadaban (ta'addub)	
E. SARANA DAN PRASARANA • Sarana Buku Bahasa Indonesia, papan tulis, spidol dan media kartu domino • Prasarana Ruang kelas	
F. TARGET PESERTA DIDIK Peserta didik reguler umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar	
G. MODE PEMBELAJARAN Tatap muka	

H. METODE PEMBELAJARAN Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan dan Diskusi
I. MODEL PEMBELAJARAN <i>Cooperative Learning Tipe Scramble</i>
KOMPETENSI INTI
A. ELEMEN Membaca dan memirs
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirs yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirs. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirs tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirs dengan bantuan ilustrasi.
C. TUJUAN PEMBELAJARAN • Peserta didik mampu mengidentifikasi dan memahami kosakata dasar • Peserta didik mampu mengidentifikasi sinonim dan antonim kata-kata dasar • Peserta didik mampu menganalisis nama-nama benda dan hewan yang berawalan dengan suku kata "ma-mi-mu-me-mo" dengan tepat
D. KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Peserta didik dapat memahami kosakata dasar dan kosakata verba 2. Peserta didik dapat memahami sinonim dan antonim kata-kata dasar 3. Peserta didik dapat memahami nama-nama benda dan hewan yang berawalan dengan suku kata "ma-mi-mu-me-mo" dengan tepat
E. PEMAHAMAN BERMAKNA Setiap anak mampu memahami dan memperluas kosakata agar kemampuan berbahasa mereka menjadi lebih baik.
F. PERTANYAAN PEMANTIK 1. "Apa nama benda ini? (sambil menunjuk benda spidol)" 2. "Apa warna benda ini?" 3. "Sebutkan benda yang terdapat huruf M?"
G. PERSIAPAN PEMBELAJARAN 1. Memastikan semua sarana prasarana tersedia

2. Memastikan kondisi kelas kondusif 3. Mempersiapkan lembar kerja peserta didik
KEGIATAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN PERTAMA
Pendahuluan (10 menit) 1. Guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran 2. Guru dan peserta didik membaca do'a dipimpin oleh peserta didik bergantian sesuai absen. 3. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa 4. Mengkondisikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan menyiapkan diri untuk belajar. Tahap 1 : menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, dan langkah-langkah pembelajaran 6. Peserta didik diberi tes diagnostik pertanyaan pemantik yang sudah disiapkan oleh guru 7. <i>Ice breaking</i> untuk memfokuskan peserta didik Kegiatan Inti (50 menit) Pretest 1. Guru memberikan soal pretest untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik tentang kosakata 2. Format : Pilihan ganda (20 soal) Tahap 2 : menyajikan informasi 1. Guru memperkenalkan beberapa kosa kata baru menggunakan kartu domino yang berisi gambar dan kata. 2. Guru dan peserta didik berdiskusi terkait arti kata-kata tersebut. 3. Guru menjelaskan cara bermain kartu domino Tahap 3 : mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar 4. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok, yang terdiri dari 4-5 orang. 5. Setiap kelompok mendapatkan set kartu domino Tahap 4 : membimbing kelompok belajar dan bekerja

6. Peserta didik bermain kartu domino secara bergantian. Setiap peserta didik harus memasangkan kartu domino yang dimilikinya dengan yang ada di meja, dengan cara mencocokkan gambar atau tulisan nama kosakatanya.



7. Jika ada peserta didik yang tidak bisa memasangkan kartu domino, maka peserta didik tersebut harus dilewati gilirannya.
8. Kelompok yang paling cepat menghabiskan kartu domino adalah pemenangnya.
9. Setelah bermain kartu domino kata, guru dan siswa berdiskusi tentang kosakata baru yang mereka pelajari.
10. Guru memberikan penguatan tentang kosakata baru yang mereka pelajari.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah diajarkan.
2. Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran tentang materi yang sudah dibahas.
3. Kelas ditutup dengan berdoa bersama dipimpin salah seorang siswa dan diakhiri dengan salam.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KEDUA

Pendahuluan (10 menit)

1. Guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran.
2. Guru dan peserta didik membaca do'a dipimpin oleh peserta didik bergantian sesuai absen.
3. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa.
4. Mengkondisikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan menyiapkan diri untuk belajar.

Tahap I : menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik

5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, dan langkah-langkah pembelajaran
6. Peserta didik diberi tes diagnostik pertanyaan pemantik yang sudah disiapkan oleh guru
7. *Ice breaking* untuk memfokuskan peserta didik

Tahap 2 : menyajikan Informasi

8. Guru mengulangi kosakata dari pertemuan sebelumnya.
9. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini.
10. Guru menjelaskan lagi cara bermain kartu domino

Tahap 3 : mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar

11. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok, yang terdiri dari 4-5 orang.
12. Setiap kelompok mendapatkan set kartu domino

Tahap 4 : membimbing kelompok belajar dan bekerja

13. Peserta didik bermain kartu domino secara bergantian. Setiap peserta didik harus memasangkan kartu domino yang dimilikinya dengan yang ada di meja, dengan cara mencocokkan gambar atau tulisan nama kosakatanya.
14. Jika ada peserta didik yang tidak bisa memasangkan kartu domino, maka peserta didik tersebut harus dilewati gilirannya.
15. Kelompok yang paling cepat dan benar akan mendapatkan poin
16. Setelah bermain kartu domino kata, guru dan siswa berdiskusi tentang kosakata baru yang mereka pelajari
17. Guru memberikan penguatan tentang kosakata baru yang mereka pelajari

Kegiatan Penutup (10 menit)

Posttest

18. Guru memberikan soal posttest untuk mengukur peningkatan peserta didik tentang kosakata setelah pembelajaran.
19. Format : Pilihan ganda (20 soal)
20. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah diajarkan.
21. Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran tentang materi yang sudah dibahas.
22. Kelas ditutup dengan berdoa bersama dipimpin salah seorang siswa dan diakhiri dengan salam

ASESMEN
Jenis dan Bentuk ❖ Asesmen Diagnostik a. Pertanyaan pemantik tersebut di atas b. Tanya jawab sebagai tindak lanjut ❖ Asesmen Formatif a. Observasi b. <i>Pretest</i> (soal pilihan ganda) ❖ Evaluasi a. <i>Posttest</i> (soal pilihan ganda)
REFLEKSI GURU
• Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif? • Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik? • Apakah model pembelajaran <i>cooperative learning tipe scramble</i> bisa meningkatkan semangat belajar peserta didik saat proses belajar mengajar? • Bagaimana sikap peserta didik dalam proses pembelajaran? • Bagaimana respon peserta didik saat proses belajar mengajar atau saat bersama kelompoknya?
REFLEKSI PESERTA DIDIK
• Apa yang telah kamu pelajari hari ini? • Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini? • Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? • Bagaimana perasaanmu saat mengenal kewajiban dan hak kamu di sekolah?
PENGAYAAN DAN REMEDIAL
• Kegiatan Remedial Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70, guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan • Kegiatan Pengayaan Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

LAMPIRAN
• Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK
• Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia SD/MI kelas I, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023, Jakarta Selatan
GLOSARIUM
• Kosakata : sekumpulan kata yang miliki seseorang
• Kartu domino : permainan kartu bergambar dan kata
DAFTAR PUSTAKA
• Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia SD/MI kelas I, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023, Jakarta Selatan

Guru Kelas IA



Uswatun Hasanah, S.EI, S.Pd

Semarang, 24 Februari 2025

Peneliti,



Suci Wulandari

Mengetahui,
Kepala Sekolah MI Al-Hikmah



Unisti, S.Sos., S.Pd.

LAMPIRAN I

BAHAN AJAR

Menyimak

Cerita “Mimi Berani” menggambarkan perubahan sikap dan perasaan Mimi, seorang anak yang berusaha mengatasi rasa malunya.

Guru dapat mengarahkan perhatian peserta didik kepada gestur dan raut muka Mimi dalam gambar.



Setelah membacakan cerita “Mimi Berani”, tanyakan kepada peserta didik, apakah mereka menyukai cerita tersebut. Tanyakan juga, apakah peserta didik menyukai cerita Mimi, Maya dan Moko. Lalu, tanyakan alasannya.

Membaca



1. Tunjukkan gambar Mimi, Maya dan Moko. Ingatkan peserta didik tentang tiga tokoh cerita tersebut.
2. Membaca Suku Kata
Pada saat meminta peserta didik membaca suku kata 'ma-', 'mi-', 'mu-', 'me-', 'mo-', upayakan peserta didik dapat melakukannya secara mandiri.

ma mi mu

me mo

3. Guru bertanya tentang nama-nama gambar binatang dan benda dibawah ini?
Agar peserta didik tahu bahwa dengan mengenal suku kata me-mi-mu-mo bisa merangkainya dengan huruf lain dan menjadi kosakata.

Bacalah bersama guru.

Dapatkan kalian melihat suku kata 'ma-', 'mi-', 'mu-',
'me-', 'mo-'

Tunjukkan kepada guru, ya.



ko - mo - do



ra - ma ra - ma



ma - du



mo - bil



ka - me - ra



cu - mi cu - mi

4. Guru menunjuk beberapa benda di kelas dan peserta didik menjawab nama meja tersebut dan menyebutkan kosakata yang berawalan dengan ma-mi-mu-me-mo seperti: Meja, Makan, Minum, Mata, Mobil, Musang dan Melon
5. Guru menunjukkan sinonim dan antonim kata dengan benda konkret seperti: Guru memegang kertas tipis dan buku tebal, pensil pendek dan panjang, dan langit cerah dan kelas terang.
6. Guru menambahkan kosakata verba dasar dengan menyebutkan kata, Memaafkan, Menyayangi, Memeluk, Menari, dan Menolong. Agar peserta didik mengetahui bahwa kosakata bisa di awali dengan kata "me" menunjukkan sebuah tindakan atau perbuatan.

Lampiran 8

Soal *Pretest* dan *Posttest*

SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

MENGUKUR PEMAHAMAN KOSA KATA

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk Umum!

- a. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal dibawah ini
- b. Tuliskan nama dan kelas pada kolom yang di sediakan
- c. Berilah tanda (X) yang anda anggap benar pada pilihan a,b, dan c
- d. Periksa kembali jawaban sebelum di kembalikan kepada guru

1. Hewan apa yang
suaranya
“mengeong”...

- a. Singa
- b. Kucing
- c. Musang

2. Gambar benda
dibawah ini adalah...



- a. Majalah
- b. Buku
- c. Sepatu

3. Kendaraan apa yang
memiliki roda empat...

- a. Mobil
- b. Kereta
- c. Sepeda

4. Kalau kamu merasa
senang, kamu akan...

- a. Tertawa
 - b. Menangis
 - c. Marah
5. Lawan kata “Besar” adalah...
- a. Lebar
 - b. Kecil
 - c. Tinggi
6. Hewan apa yang suka memanjat pohon...
- a. Singa
 - b. Harimau
 - c. Monyet
7. Apa nama alat yang kita gunakan untuk menulis...
- a. Pensil
 - b. Penghapus
 - c. Tas
8. “Cepat” sama artinya dengan...
- a. Kencang
 - b. Gesit
 - c. Lambat
9. Hewan apa yang disebut “raja hutan”...
- a. Harimau
 - b. Singa
 - c. Buaya
10. Lawan kata dari “siang” adalah...
- a. Malam
 - b. Subuh
 - c. Sore
11. Kalau lapar, yang kita lakukan adalah...
- a. Bermain
 - b. Minum
 - c. Makan
12. Warna tas dibawah ini adalah...
- 
- a. Kuning
 - b. Hitam
 - c. Merah
13. Lawan kata dari “baik” adalah...

- a. Ramah
b. Jahat
c. Sopan
14. Makanan yang dihasilkan lebah adalah...
- a. Telur
b. Madu
c. Daging
15. Apa yang sedang dilakukan anak di gambar...
- a. Tidur
b. Bermain
c. Berlari
16. Apa nama kendaraan yang bisa terbang di udara...
- a. Kereta
b. Pesawat
c. Bus
17. Sepatu dipakai di...
- a. Tangan
b. Kaki
c. Kepala
18. Kita harus saling.... sesama teman.
- a. Membenci
b. Memusuhi
c. Menyayangi
19. Tempat yang memiliki banyak buku adalah...
- a. Taman
b. Dapur



c. Perpustakaan

20. Hewan yang memiliki belalai panjang adalah...

a. Jerapah

b. Keledai

c. Gajah

Lampiran 9

Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*

1.	C
2.	B
3.	A
4.	A
5.	B
6.	C
7.	A
8.	A
9.	B
10.	A

11.	C
12.	C
13.	B
14.	B
15.	C
16.	B
17.	B
18.	C
19.	C
20.	C

PEDOMAN OBSERVASI

1. Identitas Observasi

- a. Lembaga yang diamati : MI Al-Hikmah Gayamsari
- b. Hari, tanggal : 24 Februari 2025
- c. Waktu : 08:00 WIB
- d. Pengamat : Suci Wulandari

2. Aspek-aspek yang diamati

- a. Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas
- b. Respon siswa dan interaksi siswa

3. Lembar Observasi

a. Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas

(Format observasi diisi dengan membubuhkan tanda ceklis dan catatan yang perlu)

No	Metode Pengajaran	Ya	Tidak
1.	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran.		√
2.	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar		√
3.	Guru menyusun skenario pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik	√	
4.	Guru menyusun skenario pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	√	
5.	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa	√	

6.	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran	√	
7.	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan	√	
8.	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
9.	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	
10.	Guru melaksanakan pembelajaran kontekstual	√	
11.	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
12.	Guru menggunakan model pembelajaran secara efektif	√	
13.	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pembelajaran		√
14.	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	
15.	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	
16.	Guru melaksanakan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa	√	
17.	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√	

18.	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	
Catatan: -			

b. Respon siswa dan interaksi siswa

(Format obervasi diisi dengan membubuhkan tanda ceklis dan catatan yang perlu)

No	Respon siswa dan interaksi siswa	Ya	Tidak
1.	Siswa saling berkomunikasi satu sama lain dengan sopan dan terbuka dapat menunjukkan suasana kelas yang kolaboratif		√
2.	Siswa bekerjasama dalam aktivitas kelompok dengan aktif		√
3.	Siswa sering mengajukan pertanyaan kepada guru		√
4.	Siswa menanggapi intruksi dari guru dengan cepat dan tepat		√
Catatan:			

Lampiran 11

Tabulasi Uji Validitas Soal Pilihan Ganda

		Consensus																				Total Score
		Cons. 1	Cons. 2	Cons. 3	Cons. 4	Cons. 5	Cons. 6	Cons. 7	Cons. 8	Cons. 9	Cons. 10	Cons. 11	Cons. 12	Cons. 13	Cons. 14	Cons. 15	Cons. 16	Cons. 17	Cons. 18	Cons. 19	Cons. 20	
Item 1	Parent Consensus	1	824	028	480	-039	154	267	402	110	181	035	-145	609	-190	046	000	346	171	230	287	267
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 2	Parent Consensus	2	624	1	111	148	087	259	-167	343	381	201	388	609	208	024	236	-137	149	635	-111	-148
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 3	Parent Consensus	3	899	595	423	724	167	319	605	939	118	834	735	817	899	210	171	899	210	171	899	210
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 4	Parent Consensus	4	400	111	1	671	239	380	167	119	404	269	167	244	138	218	100	244	138	218	100	244
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 5	Parent Consensus	5	028	559	595	1	007	110	014	319	534	827	150	319	159	466	247	1000	115	235	034	559
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 6	Parent Consensus	6	488	149	671	1	301	149	224	179	331	301	-224	159	331	488	-126	099	049	447	-148	671
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 7	Parent Consensus	7	008	423	0001	1	002	423	225	292	874	033	295	471	871	008	005	488	824	017	423	008
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 8	Parent Consensus	8	839	734	150	033	1	734	556	985	852	071	734	239	884	488	617	064	875	734	734	839
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 9	Parent Consensus	9	297	259	380	149	097	1	111	-184	301	007	380	302	-823	297	471	523	447	630	259	149
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 10	Parent Consensus	10	154	167	014	432	724	1	559	331	839	734	034	155	864	154	009	033	031	0501	167	014
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 11	Parent Consensus	11	400	-149	319	224	110	1	119	-103	087	319	224	-825	218	1000	224	447	-149	319	224	110
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 12	Parent Consensus	12	155	342	118	176	184	-184	118	1	154	005	118	038	234	-017	179	019	178	079	342	-039
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 13	Parent Consensus	13	414	065	534	302	385	331	534	1	417	978	534	038	112	928	159	935	052	879	065	414
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 14	Parent Consensus	14	181	381	404	331	397	381	-181	154	1	487	887	233	172	181	065	251	397	381	-067	181
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 15	Parent Consensus	15	028	027	014	052	039	596	1	30	005	724	219	028	394	617	112	024	028	724	028	027
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 16	Parent Consensus	16	015	291	269	381	467	067	005	487	1	101	014	019	380	279	-065	14	11	291	-157	030
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 17	Parent Consensus	17	039	119	150	033	011	724	724	879	806	1	154	005	118	038	234	-017	179	019	178	079
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 18	Parent Consensus	18	442	834	319	225	724	034	319	534	724	501	1	159	864	848	030	115	013	559	034	225
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 19	Parent Consensus	19	008	423	0001	1	002	423	225	292	874	033	295	471	871	008	005	488	824	017	423	008
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 20	Parent Consensus	20	839	734	150	033	1	734	556	985	852	071	734	239	884	488	617	064	875	734	734	839
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 21	Parent Consensus	21	297	259	380	149	097	1	111	-184	301	007	380	302	-823	297	471	523	447	630	259	149
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 22	Parent Consensus	22	154	167	014	432	724	1	559	331	839	734	034	155	864	154	009	033	031	0501	167	014
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 23	Parent Consensus	23	400	-149	319	224	110	1	119	-103	087	319	224	-825	218	1000	224	447	-149	319	224	110
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 24	Parent Consensus	24	155	342	118	176	184	-184	118	1	154	005	118	038	234	-017	179	019	178	079	342	-039
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 25	Parent Consensus	25	414	065	534	302	385	331	534	1	417	978	534	038	112	928	159	935	052	879	065	414
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 26	Parent Consensus	26	181	381	404	331	397	381	-181	154	1	487	887	233	172	181	065	251	397	381	-067	181
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 27	Parent Consensus	27	028	027	014	052	039	596	1	30	005	724	219	028	394	617	112	024	028	724	028	027
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 28	Parent Consensus	28	015	291	269	381	467	067	005	487	1	101	014	019	380	279	-065	14	11	291	-157	030
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 29	Parent Consensus	29	039	119	150	033	011	724	724	879	806	1	154	005	118	038	234	-017	179	019	178	079
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 30	Parent Consensus	30	442	834	319	225	724	034	319	534	724	501	1	159	864	848	030	115	013	559	034	225
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 31	Parent Consensus	31	008	423	0001	1	002	423	225	292	874	033	295	471	871	008	005	488	824	017	423	008
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 32	Parent Consensus	32	839	734	150	033	1	734	556	985	852	071	734	239	884	488	617	064	875	734	734	839
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 33	Parent Consensus	33	297	259	380	149	097	1	111	-184	301	007	380	302	-823	297	471	523	447	630	259	149
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 34	Parent Consensus	34	154	167	014	432	724	1	559	331	839	734	034	155	864	154	009	033	031	0501	167	014
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 35	Parent Consensus	35	400	-149	319	224	110	1	119	-103	087	319	224	-825	218	1000	224	447	-149	319	224	110
	Sig. Chi-Square	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item 36	Parent Consensus	36	155	342	118	176	184	-184	118	1	154	005	118	038	234	-017	179	019	178	079	342	-039

Lampiran 12

Tabulasi Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.811	20

Lampiran 13

Tabulasi Tingkat Kesukaran

		Statistics																			
		Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20
N	Valid	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		70	60	60	83	43	40	60	77	57	43	80	73	63	70	67	87	83	60	80	80

Lampiran 14

Tabulasi Daya Beda

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	14.30	14.010	.251	.810
Soal_2	14.10	14.300	.308	.806
Soal_3	14.20	13.338	.538	.794
Soal_4	14.17	13.730	.438	.800
Soal_5	14.57	13.633	.327	.806
Soal_6	14.10	13.817	.526	.797
Soal_7	14.20	14.097	.275	.808
Soal_8	14.23	13.978	.292	.807
Soal_9	14.43	13.082	.485	.796
Soal_10	14.57	13.495	.366	.804
Soal_11	14.20	13.821	.369	.803
Soal_12	14.27	13.444	.442	.799
Soal_13	14.37	13.964	.245	.811
Soal_14	14.30	13.597	.375	.803
Soal_15	14.33	13.747	.317	.806
Soal_16	14.13	13.637	.528	.796
Soal_17	14.17	13.385	.568	.793
Soal_18	14.10	14.093	.400	.802
Soal_19	14.10	14.093	.400	.802
Soal_20	14.17	14.075	.311	.806

Lampiran 15

Uji Normalitas

Tests of Normality

				Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas				Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasi I	Pre Test (Kontrol)	A		.160	22	.150	.961	22	.510
	Post Test (Kontrol)	A		.194	22	.030	.920	22	.078
	Pre Test (Eksperimen)	B		.197	20	.040	.931	20	.164
	Post Test (Eksperimen)	B		.209	20	.022	.919	20	.096

Lampiran 16

Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

				Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre test kelas kontrol dan eksperimen			Based on Mean	1.544	1	40	.221
			Based on Median	1.620	1	40	.210
			Based on Median and with adjusted df	1.620	1	38.84 2	.211
			Based on trimmed mean	1.555	1	40	.220

Lampiran 17

Table Titik Presentase Distribusi t

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884	
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712	
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453	
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318	
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343	
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763	
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529	
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079	
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24964	4.29681	
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370	
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470	
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963	
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198	
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739	
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283	
16	0.69013	1.33678	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615	
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577	
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048	
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940	
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181	
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715	
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499	
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496	
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678	
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019	
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500	
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103	
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816	
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624	
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518	
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490	
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531	
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634	
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793	
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005	
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262	
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563	
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903	
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279	
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688	

Catatan: Probabilitas yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

Lampiran 18

Tabel r (Koefisien Korelasi Sederhana)

Tabel r untuk df = 1 - 50					
df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Diproduksi oleh: Junaidi (<http://junaidichanika.wordpress.com>). 2010

Lampiran 19

Hasil Pretest Kelas Kontrol

SOAL PRETEST DAN POSTTEST
MENGUKUR PEMAHAMAN KOSA KATA SISWA

Nama : **AHSAN** 45
No. Absen :
Kelas : **IV B**

Petunjuk Umum!

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal dibawah ini
- Tuliskan nama dan kelas pada kolom yang di sediakan
- Berilah tanda (X) yang anda anggap benar pada pilihan a,b, dan c
- Periksalah kembali jawaban sebelum di kembalikan kepada guru

1. Hewan yang suaranya "meong-meong"?

- Singa
- ☒ Kucing
- Musang

2. Buku ini digunakan untuk?

- Makan
- ☒ Membaca
- Tidur

3. Kata yang sama artinya dengan "senang" adalah?

- ☒ Sedih
- Gembira
- Marah

4. Jika kita merasa haus, kita akan?

- Makan
- Tidur
- ☒ Minum

5. Lawan kata "Besar" adalah?

- Lebar
- ☒ Kecil
- Tinggi

6. Hewan apa yang suka memanjat pohon?

- Singa
- Harimau
- ☒ Monyet

7. Alat yang digunakan untuk menulis adalah?

- Perghapus
- ☒ Pensil
- Tas

8. "Rumah" artinya rumah?

- Bermain
- ☒ Tinggal
- Belajar

9. Hewan apa yang disebut "raja hutan"?

- Harimau
- ☒ Singa
- Buaya

10. Lawan kata dari "ting" adalah?

- Pagi
- ☒ Malam
- Sore

11. Kalau lapar, yang kita lakukan adalah?

- Bermain

12. Warna tas dibawah ini adalah?

- ☒ Kuning
- Merah
- Hijau

13. Lawan kata dari "baik" adalah?

- Buruk
- ☒ Jahat
- Sopan

14. Makanan yang dihasilkan lebah adalah?

- Telur
- ☒ Madu
- Daging

15. Apa yang sedang dilakukan anak di gambar?



- Tidur
- Bermain
- ☒ Belajar

16. Apa nama kendaraan yang bisa terbang di udara?

- Kereta
- ☒ Pesawat
- Bus

17. Sepatu dipakai di...?

- Tangan
- ☒ Kaki
- Kepala

18. Kita harus saling... sesama teman.

- Membenci
- ☒ Menyanyangi
- Memusuhi

19. Tempat yang memiliki banyak buku adalah?

- Taman
- ☒ Perpustakaan
- Dapur

20. Hewan yang memiliki belalai panjang adalah?

- ☒ Gajah

Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

SOAL PRETEST DAN POSTTEST
MENGUKUR PEMAHAMAN KOSA KATA SISWA

Nama : Fi
No. Absen : 18
Kelas : VI

Petunjuk Umum!
a. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal dibawah ini
b. Tuliskan nama dan kelas pada kolom yang di sediakan
c. Berilah tanda (X) yang anda anggap benar pada pilihan a, b, dan c
d. Periksalah kembali jawaban sebelum di kembalikan kepada guru

1. Hewan yang suaranya "meong-meong"? ☐ a. Singa ☒ b. Kucing ☐ c. Musang 2. Buku ini digunakan untuk? ☐ a. Makan ☒ b. Membaca ☐ c. Tidur  3. Kata yang sama artinya dengan "senang" adalah? ☒ a. Sedih ☐ b. Gembira ☐ c. Marah 4. Jika kita merasa haus, kita akan? ☐ a. Makan ☒ b. Tidur ☐ c. Minum 5. Lawan kata "Besar" adalah? ☐ a. Lebih ☒ b. Kecil ☐ c. Tinggi	6. Hewan apa yang suka memakan pohon? ☐ a. Singa ☐ b. Harimau ☒ c. Monyet 7. Alat yang digunakan untuk menulis adalah? ☐ a. Perghapus ☒ b. Pensil ☐ c. Tas 8. "Rumah" artinya untuk? ☐ a. Bermain ☒ b. Tinggal ☐ c. Belajar 9. Hewan apa yang disebut "raja hutan"? ☐ a. Harimau ☒ b. Singa ☐ c. Buaya 10. Lawan kata dari "siang" adalah? ☐ a. Pagi ☒ b. Malam ☐ c. Sore 11. Keba lapar, yang kita lakukan adalah? ☐ a. Bermain
---	---

☒ a. Makan ☐ b. Minum 12. Warna tas dibawah ini adalah?  ☐ a. Kuning ☒ b. Merah ☐ c. Hitam 13. Lawan kata dari "baik" adalah? ☐ a. Ramah ☒ b. Jahat ☐ c. Sepan 14. Makanan yang dihasilkan bebek adalah? ☒ a. Telur ☐ b. Madu ☐ c. Daging 15. Apa yang sedang dilakukan anak di gambar?  ☐ a. Tidur ☒ b. Bermain ☐ c. Berlati 16. Apa nama kendaraan yang bisa terbang di udara? ☐ a. Kereta ☒ b. Pesawat ☐ c. Bus 17. Sepatu dipakai di...? ☐ a. Tangan ☒ b. Kaki ☐ c. Kepala 18. Kita harus saling... sesama teman. ☐ a. Membenci ☒ b. Menyanyangi ☐ c. Memusuhi 19. Tempat yang memiliki banyak buku adalah? ☐ a. Taman ☒ b. Perpustakaan ☐ c. Dapur 20. Hewan yang memiliki belalai panjang adalah? ☐ a. Jemayuh ☒ b. Kelalai ☐ c. Gajah

Lampiran 21

Hasil Pretest Kelas Eksperimen

SOAL PRETEST DAN POSTEST
MENGUKUR PEMAHAMAN KOSA KATA SISWA

Nama : ASSYIFA
No. Absen : 11
Kelas : IV

(45)

Petunjuk Umum!

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal dibawah ini
- Tuliskan nama dan kelas pada kolom yang di sediakan
- Berilah tanda (X) yang anda anggap benar pada pilihan a,b, dan c
- Periksalah kembali jawaban sebelum di kembalikan kepada guru

1. Hewan yang namanya "mengong"?
☒ a. Singa
☒ b. Kucing
☐ c. Melayat
☐ d. Mayat

2. Buku ini digunakan untuk?
☐ a. Makan
☒ b. Membaca
☐ c. Tidur

3. Kosa yang mana artinya dengan "menang" adalah?
☐ a. Sedih
☒ b. Gembira
☐ c. Marah

4. Jika kita merasa haus, kita akan?
☐ a. Makan
☒ b. Tidur
☐ c. Minum

5. Lawan kata "Demam" adalah?
☐ a. Leher
☒ b. Kecil
☐ c. Tinggi

6. Hewan apa yang suka memanjat pohon?
☒ a. Singa
☐ b. Harimau
☒ c. Mayat
☐ d. Mayat yang digunakan untuk mengubur adalah?

7. "Rumah" artinya untuk?
☐ a. Bermain
☒ b. Tempat
☐ c. Belajar

8. Howan apa yang disebut "aja hutan"?
☐ a. Harimau
☒ b. Singa
☐ c. Buaya

9. Lawan kata dari "sakit" adalah?
☐ a. Pagi
☒ b. Malam
☐ c. Sore

10. Kalan lapar, yang kita lakukan adalah?
☒ a. Bermain

11. Makan
☐ c. Minum

12. Warna tas dibawah ini adalah?
☒ a. Kuning
☒ b. Merah
☐ c. Hitam

13. Lawan kata dari "baik" adalah?
☐ a. Buruk
☒ b. Jelek
☐ c. Segun

14. Makanan yang diasilkan lebah adalah?
☐ a. Telur
☒ b. Madu
☐ c. Daging

15. Apa yang sedang dilakukan anak di gambar?
☐ a. Tidur
☒ b. Bermain
☐ c. Berli

16. Apa nama kendaraan yang bisa terbang di udara?
☒ a. Kaca
☐ b. Pesawat
☐ c. Bus

17. Sepatu dipakai di...?
☐ a. Tangan
☒ b. Kaki
☐ c. Kepala

18. Kiti harus saling... semua teman.
☐ a. Menahnci
☒ b. Menyanyangi
☐ c. Merusakli

19. Tempa yang memiliki banyak buku adalah?
☐ a. Taman
☒ b. Perpustakaan
☐ c. Dapur

20. Howan yang memiliki bebel panjang adalah?
☒ a. Jenggh

21. Kodelai
☒ b. Gajah

Lampiran 22

Hasil Posttest Kelas Eksperimen

SOAL PRETEST DAN POSTEST
MENGUKUR PEMAHAMAN KOSA KATA SISWA

Nama : 10
No. Absen :
Kelas : 10

Petunjuk Umum!
a. Berdoalah sebelum mengerjakan soal dibawah ini
b. Tuliskan nama dan kelas pada kolom yang di sediakan
c. Berilah tanda (X) yang anda anggap benar pada pilihan a, b, dan c
d. Periksalah kembali jawaban sebelum di kembalikan kepada guru

1. Hewan yang suaranya "mengong"?
a. Singa
☒ b. Kucing
c. Monyet

2. Buku ini digunakan untuk?
a. Makan
☒ b. Membaca
c. Tidur

3. Kata yang sama artinya dengan "menung" adalah?
a. Sedih
☒ b. Gembira
c. Marah

4. Rita kita masuk haus, kita akan?
a. Makan
b. Tidur
☒ c. Minum

5. Lawan kata "Besar" adalah?
a. Lebar
☒ b. Kecil
c. Tinggi

6. Hewan apa yang suka memanjat pohon?
a. Singa
b. Harimau
☒ c. Monyet

7. Alat yang digunakan untuk menulis adalah?
a. Penghapus
☒ b. Pensil
c. Tas

8. "Rutuh" artinya untuk?
a. Beristirahat
☒ b. Tinggal
c. Belajar

9. Hewan apa yang disebut "raja hutan"?
a. Hewan
☒ b. Singa
c. Buaya

10. Lawan kata dari "siang" adalah?
a. Pagi
☒ b. Malam
c. Sore

11. Kolan laper, yang kita lakukan adalah?
☒ a. Bernama

12. Warna tas dibawah ini adalah?
☒ a. Makan
b. Minum
c. Gajah

13. Lawan kata dari "baik" adalah?
a. Ramah
☒ b. Jahat
c. Sopan

14. Makanan yang dihasilkan lebah adalah?
a. Telur
☒ b. Madu
c. Daging

15. Apa yang sedang dilakukan anak di gambar?
a. Tidur
☒ b. Bermain
c. Berarti

16. Apa nama kendaraan yang bisa tertuang di udara?
a. Kereta
☒ b. Pesawat
c. Bus

17. Sepatu dipakai di...?
a. Tangan
☒ b. Kaki
c. Kepala

18. Kita harus saling...
a. teman.
☒ b. Membenci
c. Menyanyangi

19. Tempat yang memiliki banyak buku adalah?
a. Taman
☒ b. Perpustakaan
c. Dapur

20. Hewan yang memiliki belalai panjang adalah?
a. Jerapah
b. Kelodai
c. Gajah

Lampiran 23

Dokumentasi Penelitian Proses Mengerjakan Soal Uji Coba



Proses Mengerjakan Soal *Pretest* Kelas Kontrol



Proses Mengerjakan Soal *Pretest* Kelas Eksperimen



Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen menggunakan Model Kooperatif Tipe *Scramble* dengan Media Kartu Domino Pada Kelas Eksperimen



Proses Pembelajaran Kelas Kontrol



Proses Mengerjakan Soal *Posttest* Kelas Kontrol



Proses Mengerjakan Soal *Posttest* Kelas Eksperimen



Lampiran 24

Media Pembelajaran Kartu Domino



Surat Penunjuk Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7601295
www.walisongo.ac.id

Semarang, 30 September 2024

Nomor : 4179 /Un.10.3/I.5/KM.00.01/09/2024

Lamp : -

Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Ibu Ruruh Sarasati, M.Pd
Di tempat.

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Suci Wulandari

NIM : 2103096072

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE*
BERBANTU MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP PEMAHAMAN
KOSA KATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS
I MI AL-HIKMAH GAYAMSARI

Dan menunjuk :

Ibu Ruruh Sarasati, M.Pd Sebagai Pembimbing

Surat penunjukan ini hanya berlaku enam bulan dan akan ditinjau kembali jika dalam enam bulan tidak mampu menyelesaikan skripsi.

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

An Dekan
Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI,



[Signature]
Lilini Purwanti, S.Si, M.Pd
NIP. 198107182009122002

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PGMI
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fik.walisongo.ac.id>

Nomor : 0460.Un.10.3/K/DA.04.10/1/2025

Semarang, 23 Januari 2025

Lamp : *

Hal : Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth.

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Hikmah Gayamsari
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Suci Wulandari

NIM : 2103096072

Semester : VIII

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantu Media Kartu Domino terhadap Pemahaman Kosakata pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari

Dosen Pembimbing : Ruruh Sarasati

untuk melakukan riset di MI Al-Hikmah Gayamsari Semarang yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2025 sampai dengan tanggal 26 Februari 2025.

Demikian, atas perhatian dan terakabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Surat Selesai Riset



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL HIKMAH
MI AL HIKMAH
SENDANGGUWO TEMBALANG
Jalan Gayamsari Selatan No. 04 Kota Semarang Telp. 024 6702511

No : 08/SB.MI.AH/I/2025
Lampiran : -
Hal : Keterangan Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Zuniati, S.Sos., S.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah
Bertindak atas nama Kepala MI Al Hikmah

Memperhatikan Surat Permohonan Izin Penelitian Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Nomor : 0460/Un.10.3/K/DA.04.10/1/2025 tanggal 23 Januari 2025 dengan ini memberikan izin survey/mencari data instansi dan lapangan kepada :

Nama : Suci Wulandari
NIM : 2103096072
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah kami setuju dan telah melaksanakan penelitian pada tanggal 17-1-2025 sampai dengan 26-2-2025 di MI Al Hikmah Tembalang dengan judul :

"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrambel Berbantu Media Kartu Domino terhadap Pemahaman Kosakata pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I MI Al-Hikmah Gayamsari"

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 25 Januari 2025

Kepala Madrasah,

Sri Zuniati, S.Sos., S.Pd.
NID 198006042009012008

RIWAYAT HIDUP PENULIS

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Suci Wulandari
2. Tempat & Tgl. Lahir : Gresik, 14 Februari 2003
3. Alamat Rumah : Jl. Utara Bengawan Solo,
Rt. 08 Rw. 04
Ds. Babaksari, Kec. Dukun,
Kab. Gresik, Jawa Timur.

HP : +6285648879464

E-mail : suciwullan6@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. Tahun 2008 – 2010 Raudhatul Athfal (RA) YKUI Babakasari Dukun Gresik
 - b. Tahun 2010 – 2015 MI YKUI Babaksari Dukun Gresik
 - c. Tahun 2015 – 2017 Mts YKUI Maskumambang Dukun Gresik
 - d. Tahun 2017 - 2021 MA YKUI Maskumambang Dukun Gresik

Semarang, 08 Mei 2025



Suci Wulandari
2103096072