



# PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGURAIKAN KOSAKATA BERBAGAI JENIS BENDA MELALUI MODEL *SCRAMBLE* DENGAN PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU PADA SISWA KELAS I SDN I KEDUNGLURAH KABUPATEN TRENGGALEK

Lilinggarwati, Sutansi, Tri Murti

Universitas Negeri Malang PP3 Jl. Ir. Soekarno No. 1 Kota Blitar

E-mail : lilinggarwati@gmail.com.

**Abstract:** This study aims to describe the increase in learning outcomes material describing vocabulary through the application of the scramble model by strengthening the character of curiosity in grade 1 students of SDN 1 Kedunglurah, Trenggalek Regency. This study uses a qualitative approach using the type of Classroom Action Research. The results of observations of the average value of student learning outcomes at the pre-action stage is 52.85 with a classical learning completeness of 40.74%. In the first cycle the average value of student learning outcomes increased to 66.85 with a mastery of classical learning by 55.55% and the value of the percentage of teacher activity and student activity by 85%. In cycle II the average value of student learning outcomes increased again to 78.96 with a classical learning completeness of 90.74% and the value of the percentage of teacher activity and student activity by 100%. Based on the results of the research cycle I and cycle II show that the scramble learning model with the strengthening of curiosity character can improve student learning outcomes material describing vocabulary.

**Keywords:** Vocabulary; learning outcomes; curiosity character; scramble model

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar materi menguraikan kosakata melalui penerapan model *scramble* dengan penguatan karakter rasa ingin tahu pada siswa kelas 1 SDN 1 Kedunglurah Kabupaten Trenggalek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Hasil observasi nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tahap pratindakan yaitu 52,85 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 40,74%. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 66,85 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 55,55% dan nilai persentase aktivitas guru dan aktivitas siswa sebesar 85%. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat lagi menjadi 78,96 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 90,74% dan nilai persentase aktivitas guru dan aktivitas siswa sebesar 100%. Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* dengan penguatan karakter rasa ingin tahu dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi menguraikan kosakata.

**Kata Kunci :** Kosakata; hasil belajar; karakter rasa ingin tahu; model *scramble*

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar (SD), pelajaran bahasa Indonesia dipelajari tidak hanya untuk meningkatkan pengetahuan, tetapi juga dipelajari untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa seseorang dipengaruhi oleh kosakata yang dimiliki oleh seseorang

tersebut. Menurut Chaer (dalam Elviza dkk, 2013: 469) kosakata atau perbendaharaan kata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kosakata menjadi bagian terpenting dari bahasa, tanpa penguasaan kosakata yang memadai, tujuan pembelajaran bahasa tidak akan tercapai, karena semakin banyak kosakata yang dipahami seseorang, semakin mahir pula ia berbahasa. Menurut Tarigan (dalam Utami, 2014) Penguasaan kosakata adalah keterampilan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan, maupun tulisan. Kecerdasan seseorang dapat dilihat dari penguasaan kosakatanya, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang semakin mudah pula ia menyampaikan dan menerima informasi.

Usia seseorang mempengaruhi tingkat penguasaan kosakata. Menurut Roberts (dalam Mulyati, 2017:100) tingkat perkembangan usia dapat mempengaruhi penguasaan kosakata seseorang. Begitupun dengan kosakata anak usia sekolah dasar, baik yang tergolong siswa kelas rendah (1-3 SD) maupun siswa kelas tinggi (4-6 SD). Kosakata siswa kelas rendah yaitu kelas 1 SD (usia 7 tahun) merupakan fokus utama dari penelitian ini. Menurut Wasik (dalam Mulyati, 2017: 101) berdasarkan kelasnya, kata terbagi menjadi tujuh jenis yaitu *nomina*, *verba*, *adjektiva*, *adverbia*, *pronomina*, *numeralia*, dan *kata tugas*.

Kata *nomina* atau kata benda adalah kata yang paling dikuasai oleh anak usia sekolah dasar khususnya kelas rendah. Menurut Mulyati (2017) berdasarkan jenis katanya, kosakata yang dikuasai siswa SD kelas rendah menunjukkan hasil 48% *nomina*, 29% *verba*, 6% *adjektiva*, 5% *adverbia*, 6% *pronomina*, 2% *numeralia*, dan 4% *kata tugas*. Dapat diambil kesimpulan bahwa kelas kata *nomina* atau kata benda merupakan kata yang paling dominan digunakan anak sekolah dasar di kelas rendah disusul dengan *verba* (kata kerja), dan yang paling sedikit adalah kelas kata *numeralia*. Jadi jika dilihat dari presentase penelitian tersebut, siswa sekolah dasar khususnya kelas rendah sudah mampu menguasai kosakata terutama kata benda. Namun penguasaan kosakata benda siswa SD kelas rendah tersebut tidak diikuti dengan penguasaan pemahaman makna kosakata dan penguasaan penulisan kosakata yang benar sesuai tatabahasa.

Berdasarkan paparan di atas, perluasan kosakata sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa seseorang terutama siswa sekolah dasar kelas rendah. Pada setiap fase pertumbuhan, tingkat penguasaan kosakata seseorang akan semakin bertambah. Semakin banyak seseorang menguasai kosakata semakin tinggi pula keterampilan berbahasa seseorang dan semakin tinggi keterampilan berbahasa seseorang maka semakin mudah pula seseorang tersebut menyampaikan dan menerima informasi.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Desember 2019 di kelas 1 SDN 1 Kedunglurah Kabupaten Trenggalek pada pembelajaran bahasa Indonesia materi kosakata menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yaitu diawali dengan guru mengucapkan salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, menyampaikan tujuan dan

kompetensi, serta penyampaian kegiatan belajar yang akan dilakukan. Pada kegiatan inti, guru bertanya jawab tentang materi yang akan dipelajari, guru membacakan teks bacaan terkait materi yang ada di buku dan siswa menyimak teks bacaan yang dibaca guru. Selanjutnya guru menjelaskan isi dalam teks bacaan, dilanjutkan dengan pemberian tugas. Kemudian guru menanyakan hal-hal yang belum dipahami siswa dan pembelajaran diakhiri dengan doa serta salam tanpa menyimpulkan materi dan tanpa memberikan tindak lanjut.

Hasil kegiatan belajar bahasa Indonesia siswa materi kosakata masih rendah. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan siswa dalam memahami kosakata. Hal ini terlihat ketika siswa disuruh membedakan jenis benda hidup dan tak hidup di sekolah dan rumah sebagian siswa sudah ada yang bisa menjawab dengan benar. Namun, ketika siswa diminta untuk membaca suatu bacaan terkait membedakan benda hidup dan tak hidup di sekolah dan rumah, siswa belum mampu membedakan. Umumnya siswa menulis semua kata yang ada pada teks bacaan tanpa dibedakan jenis benda hidup dan tak hidup di lingkungan sekolah dan jenis benda hidup dan tak hidup di rumah. Selain itu, siswa juga masih banyak mengalami kesalahan dalam penulisan kosakata. Misalnya dalam penulisan kata benda seragam, sebagian siswa banyak yang masih menuliskan seragam atau kata benda penggaris hanya ditulis pengaris.

Hasil wawancara bersama guru kelas 1 SDN 1 Kedunglurah Kabupaten Trenggalek pada tanggal 10 Desember 2019, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 1 semester 1 tahun 2019/2020 muatan bahasa Indonesia materi kosakata adalah dari 27 siswa yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 11 siswa sedangkan 16 siswa belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70. Jika diubah dalam bentuk persen, maka siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal adalah 40,7% sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar klasikal adalah 59,3% dengan nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 40. Dari data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih kurang. Selain ketuntasan hasil belajar yang rendah atau masih kurang, berdasarkan hasil wawancara ternyata setiap kali mengajar atau menyampaikan materi pelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Selain itu, dalam mengajar guru belum melakukan tindak lanjut seperti mengadakan perbaikan nilai dengan memberikan soal remedi atau pun pengayaan.

Guru dalam mengajar belum sesuai dengan teori belajar kosakata. Belajar materi kosakata bukan hanya sekedar mempelajari kata-kata tetapi juga mempelajari makna dan penulisan dari kata-kata tersebut, baik yang berupa sebuah kata maupun frasa. Cara belajar yang dapat digunakan guru dalam mengajar khususnya untuk siswa kelas rendah menurut Laily (2015 : 10) dengan menggunakan cara belajar yang komunikatif melalui tes integratif dan tes pragmatif. Tes integratif terdiri dari kegiatan menyusun kalimat, dan memahami bacaan yang didengar maupun dibaca. Sedangkan tes pragmatif terdiri dari dikte, mengajak siswa berbicara, dan menjawab pertanyaan.

Dengan cara belajar tersebut, akan mengakibatkan keterampilan siswa dalam menguraikan kosakata meningkat.

Permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menguraikan kosakata berbagai jenis benda siswa kelas 1 SDN 1 Kedunglurah Kabupaten Trenggalek dapat diperbaiki dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan penguatan karakter rasa ingin tahu. *Scramble* sangat sesuai digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan wawasan pemikiran kosakata karena model dikemas dalam bentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. *Scramble* adalah model yang menekankan pada kerjasama kelompok untuk saling membantu dan sangat sesuai diterapkan untuk siswa sekolah dasar kelas rendah karena memiliki beberapa kelebihan yaitu model pembelajaran ini dapat meningkatkan jiwa kompetitif dan kreatifitas siswa selain itu, model pembelajaran ini juga dikemas dalam bentuk belajar sambil bermain menyusun kata atau kalimat dengan menggunakan media kartu huruf dan kartu kata sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi kosakata yang sedang dipelajari.

Nilai karakter rasa ingin tahu siswa perlu ditingkatkan, karena kualitas proses belajar ditentukan oleh tingkat keingintahuan siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Menurut Aji (2017: 3) motivasi dan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh rasa ingin tahu. Selain itu, rasa ingin tahu juga berpengaruh pada cara belajar siswa yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari hal-hal yang menurutnya menarik. Sehingga, siswa akan menjawab rasa ingin tahunya, dengan membaca buku maupun mencari sumber lain seperti bertanya kepada orang yang dianggap lebih tahu. Oleh sebab itu, melalui model *scramble* diharapkan dapat meningkatkan nilai karakter rasa ingin tahu siswa khususnya kelas 1 SDN 1 Kedunglurah Kabupaten Trenggalek.

Selain kelebihan, model *scramble* juga memiliki kekurangan. Kekurangan model *scramble* yaitu dalam penerapannya membutuhkan waktu yang lama, sehingga guru sulit menyesuaikan waktu sesuai dengan rencana pembelajaran yang ditentukan. Sulit dalam merencanakan metode ini, karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar. Dalam penerapannya, metode permainan ini dapat menimbulkan suara gaduh dari siswa sehingga mengganggu proses pelaksanaan pembelajaran di kelas yang berdekatan. Pembelajaran model ini sulit diterapkan apabila kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Berdasarkan kelebihan dan kekurangan model *scramble*, model *scramble* tetap menjadi model yang menurut peneliti sesuai untuk meningkatkan hasil belajar kosakata berkaitan dengan materi menguraikan kosakata berbagai jenis benda di lingkungan, dilihat dari fungsi model *scramble* yaitu untuk mengembangkan dan menambah wawasan pemikiran kosakata.

Siswa sekolah dasar kelas rendah yaitu kelas 1 sekolah dasar, sangat sesuai menggunakan tipe *scramble* kata dan *scramble* kalimat. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan tipe

*scramble* kata dan *scramble* kalimat. Menurut Shoimin (2014: 167-168) ada tiga langkah dalam penerapan model *scramble* yaitu persiapan, kegiatan inti, dan tindak lanjut. Berikut penjelasan dari masing-masing langkah model *scramble*: (a) Persiapan, pada langkah ini, sebelum proses belajar berlangsung guru perlu memastikan kesiapan belajar siswa, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dan guru perlu mengatur tempat duduk siswa sesuai dengan kelompok yang dibagi. Hal yang perlu dipersiapkan guru adalah bahan dan media yang akan dipakai dalam aktivitas belajar mengajar. Media yang digunakan adalah kartu huruf dan kartu kata yang susunannya telah diacak. (b) Kegiatan inti, guru perlu memberikan arahan dan membimbing siswa saat kegiatan diskusi kelompok. Guru memastikan setiap kelompok berdiskusi untuk mengerjakan soal dan menyusun huruf dan kata yang telah diacak sebelumnya. Selanjutnya guru membandingkan hasil jawaban setiap kelompok dengan cara setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya didepan kelas untuk mengetahui pertanggungjawaban dari hasil kerja masing-masing kelompok kemudian membandingkan hasil kerja dengan jawaban yang tepat. Guru memberikan kesimpulan dan penguatan atas hasil diskusi siswa. (c) Tindak lanjut, kegiatan tindak lanjut didasarkan pada hasil belajar siswa. Contoh kegiatan tindak lanjut yang dapat diterapkan guru adalah melakukan kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas yang sama dengan bahan yang berbeda, melakukan kegiatan menyempurnakan susunan teks asli jika terdapat susunan teks yang tidak logis, melakukan penyederhanaan bacaan, dan guru dapat membetulkan kesalahan-kesalahan tata bahasa yang mungkin ditemukan dalam teks wacana latihan.

Keberhasilan penggunaan model *scramble* sudah dibuktikan oleh peneliti terdahulu oleh Pangestuti (2016) dengan judul “Peningkatan Perkembangan Bahasa menggunakan Model *Scramble* pada Kelompok B TK Dharma Wanita Minggirsari Kabupaten Blitar” yang hasilnya yaitu model *scramble* dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak TK. Kemampuan bahasa anak menggunakan model *scramble* rata-rata dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 pada siklus I mengalami peningkatan dari persentase 25% menjadi 50%. Dan pada siklus II rata-rata pertemuan 1 ke pertemuan 2 mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dari 69% menjadi 88%. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *scramble* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa kelompok B TK Dharma Wanita Minggirsari Kabupaten Blitar.

Penelitian lain juga pernah dilakukan Dari (2019) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Mengidentifikasi Kata Sulit dari Teks Nonfiksi dengan Model *Scramble* pada Siswa Kelas IV SDN Turi 2 Kota Blitar”. Hasil dari penelitian ini adalah pada siklus 1 dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 meningkat dari 79% menjadi 88,85%. Dan pada siklus II dari pertemuan 1 ke pertemuann 2 mengalami peningkatan dari 96,08% menjadi 98,30%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar mengidentifikasi kata sulit dari teks nonfiksi pada siswa Kelas IV SDN Turi 2 Kota Blitar.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kosakata siswa kelas 1 SDN 1 Kedunglurah Kabupaten Trenggalek melalui penerapan model *scramble* dengan penguatan karakter rasa ingin tahu. Manfaat penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi mahasiswa, guru, dan dosen yang akan melakukan pengembangan penelitian lebih lanjut dalam meningkatkan keterampilan menguraikan kosakata melalui model *scramble* dan dijadikan bahan refleksi pembelajaran dalam mengembangkan materi ajar bahasa Indonesia sesuai kurikulum yang berlaku.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 tahapan yaitu tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan empat tahap penelitian yaitu perencanaan/*planning*, pelaksanaan tindakan/*action*, observasi/*observation*, dan refleksi/*reflection*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN 1 Kedunglurah Kabupaten Trenggalek pada semester 2 tahun ajaran 2019/2020. Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 27 siswa yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

Data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu data proses yang diperoleh dari hasil pengamatan proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dan data hasil yang diperoleh dari tes evaluasi yang diberikan pada tiap siklus. Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa kelas I SDN I Kedunglurah Kabupaten Trenggalek tahun ajaran 2019/2020. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dan instrument yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, tes, dan catatan lapangan. Selanjutnya data yang telah terkumpul dianalisis dengan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari reduksi data adalah rangkuman hal-hal penting yang difokuskan pada tema penelitian. Data hasil observasi ini berupa data yang diperoleh dari pengamatan sikap siswa, data hasil nilai pengetahuan dan keterampilan siswa, dan nilai observasi aktivitas guru dan siswa.

## **HASIL**

Hasil observasi terhadap pembelajaran menguraikan kosakata berbagai jenis benda di kelas 1 SDN 1 Kedunglurah Kabupaten Trenggalek tanggal 10 Desember 2019, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 1 semester 1 tahun 2019/2020 muatan bahasa Indonesia materi kosakata adalah dari 27 siswa yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 11 siswa sedangkan 16 siswa belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70. Jika diubah dalam bentuk persen, maka siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal

adalah 40,7% sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar klasikal adalah 59,3% dengan nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 40. Hal tersebut dapat diamati pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Tahap Pratindakan**

Pratindakan	Nilai	Ketuntasan	
		Tuntas (70-100)	Belum Tuntas (< 70)
Jumlah Skor	1427	11	16
Rata-rata	52,85	40,74	59,25
Persentase			40,74%
Kriteria Ketuntasan		Sangat Kurang	

Data tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan siswa dalam memahami teks bacaan dan banyaknya siswa yang mengalami kesalahan dalam penulisan kosakata. Selain itu, guru dalam mengajar belum sesuai dengan teori belajar kosakata.

Permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kosakata siswa kelas 1 SDN 1 Kedunglurah Kabupaten Trenggalek dapat diperbaiki dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan penguatan karakter rasa ingin tahu. *Scramble* sangat sesuai digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi kosakata. Hal ini dibuktikan pada hasil tindakan siklus I yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Aspek Pengetahuan dan Keterampilan Siklus I**

No	Indikator	Siklus I		
		Nilai Rata-Rata	KBK	Kriteria
1	Pengetahuan	66,85	55,55%	sangat kurang
2	Keterampilan	62,59	55,55%	sangat kurang

Tabel 2 menunjukkan bahwa, nilai rata-rata pengetahuan siswa yaitu 66,85 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 55,55% dengan kriteria keberhasilan sangat kurang. Dan nilai rata-rata keterampilan siswa yaitu 62,59 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 55,55% dengan kriteria keberhasilan sangat kurang. Serta nilai rata-rata nilai aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa Siklus I**

No	Indikator	Siklus 1	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Persiapan	3	4

2	Kegiatan Inti	4	4
3	Tindak Lanjut	0	2
	Jumlah	7	10
	Presentase	70%	100%
	Rata-rata Presentase		85%
	Kriteria		Baik

Tabel 3 menunjukkan bahwa, nilai rata-rata nilai aktivitas guru dan aktivitas siswa siklus I menunjukkan hasil sebesar 85% dengan kriteria keberhasilan baik dengan diperoleh catatan lapangan yaitu guru belum dapat mengatur waktu pembelajaran sesuai RPP, siswa sulit dikondisikan untuk duduk dengan anggota kelompoknya, selain itu siswa juga belum dapat dikondisikan saat menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

Pada hasil tindakan siklus II hasil belajar siswa dan aktivitas guru maupun siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Aspek Pengetahuan dan Keterampilan Siklus II**

No	Indikator	Siklus II		
		Nilai Rata-Rata	KBK	Kriteria
1	Pengetahuan	78,96	90,74%	Sangat Baik
2	Keterampilan	77,77	90,74%	sangat Baik

Tabel 4 menunjukkan bahwa, hasil nilai rata-rata pengetahuan siswa yaitu 78,96 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 90,74% dengan kriteria keberhasilan sangat baik. Dan nilai rata-rata keterampilan siswa yaitu 77,77 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 90,74% dengan kriteria keberhasilan sangat baik. Serta nilai rata-rata nilai aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

**Tabel 5. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa Siklus II**

No	Indikator	Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Persiapan	4	4
2	Kegiatan Inti	4	4
3	Tindak Lanjut	2	2
	Jumlah	10	10
	Presentase	100%	100%
	Rata-rata Presentase		100%
	Kriteria		Sangat Baik

Tabel 5 menunjukkan bahwa, hasil nilai rata-rata nilai aktivitas guru dan aktivitas siswa meningkat sebesar 100% dengan kriteria keberhasilan sangat baik dengan diperoleh catatan lapangan yaitu guru dapat mengatur waktu pembelajaran sesuai RPP sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, dan siswa sudah dapat dikondisikan dengan baik saat menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Hasil analisis data pada siklus II menyatakan bahwa pengetahuan siswa, keterampilan siswa, data aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model *scramble* dengan penguatan karakter rasa ingin tahu mengalami peningkatan. Secara klasikal hasil pengetahuan dan keterampilan siswa sudah memenuhi KBK yang telah ditentukan yaitu 80%. Berdasarkan hasil tersebut nilai semua siswa pada siklus II sudah mencapai KKM sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II tanpa perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

## PEMBAHASAN

Pembelajaran menguraikan kosakata melalui model *scramble* ini, dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada siklus 1, diperoleh nilai rata-rata aktivitas guru dan aktivitas siswa sebesar 85% dengan kriteria keberhasilan baik. Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaannya guru belum melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai lembar aktivitas guru yang telah dibuat sehingga aktivitas siswa juga belum dapat berjalan optimal. Pada siklus I langkah pembelajaran yang hendaknya dilaksanakan adalah guru hendaknya mengatur tempat duduk siswa yang mengakibatkan siswa sulit untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya karena tempat duduknya berjauhan. Padahal menurut Rohmanurmeta, dkk (2016) pengaturan tempat duduk pada model pembelajaran kelompok sangat penting dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu guru juga belum memberikan aturan maju ke depan kelas sehingga mengakibatkan siswa belum terkondisikan dan gaduh saat menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Padahal menurut Nurkhotijah (2016) guru harus mampu mengkondisikan dan mengendalikan perhatian siswa pada pembelajaran agar pesan yang terkandung pada setiap pembelajaran dapat ditangkap siswa dengan baik sehingga pembelajaran dapat berjalan optimal.

Temuan selanjutnya guru hendaknya memberikan penilaian sebagai bahan perbaikan di pertemuan berikutnya dan guru belum memberikan tindak lanjut seperti memberikan soal pengayaan kepada siswa hal ini dikarenakan guru masih kesulitan untuk mengkondisikan siswa agar mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model *scramble* sehingga menyebabkan guru kesulitan untuk mengatur waktu pembelajaran dengan baik. Hal ini sangat bertentangan dengan pendapat Christi (2019) bahwa seorang guru harus dapat mengatur waktu pembelajaran dengan baik agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat.

Pada siklus II, seluruh aktivitas guru telah dilaksanakan sepenuhnya dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan nilai rata-rata aktivitas guru dan aktivitas siswa meningkat menjadi 100%. Hal ini mengakibatkan pembelajaran berlangsung dengan optimal. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Guru sudah mengatur tempat duduk siswa sesuai dengan kelompoknya dan siswa sudah dapat menyesuaikan dengan baik sehingga kegiatan diskusi berjalan dengan lancar. Selain itu, guru juga sudah mampu mengenali karakteristik masing-masing siswa sehingga guru dapat mengkondisikan siswa saat menyampaikan hasil diskusi didepan kelas dan waktu pembelajaran berjalan dengan baik. Karena waktu pembelajaran berjalan dengan baik, maka pada siklus II guru dapat memberikan penilaian sebagai bahan perbaikan di pertemuan berikutnya dan guru memberikan tindak lanjut seperti memberikan soal pengayaan kepada siswa.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menguraikan kosakata melalui model *scramble* dengan penguatan karakter rasa ingin tahu juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai hasil belajar siswa pada saat pratindakan dan sesudah diberi tindakan. Pada tahap pratindakan atau prasiklus, nilai rata-rata pembelajaran kosakata siswa kelas 1 yaitu 52,85. Dari 27 siswa hanya 11 siswa yang mencapai KKM sedangkan 16 siswa lainnya belum mencapai KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa persentase KBK siswa hanya mencapai 40,74%. Persentase tersebut masih sangat jauh dari tingkat ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 80%.

Pada siklus 1, nilai rata-rata pengetahuan siswa yaitu sebesar 66,85 dengan persentase KBK 55,55% termasuk predikat kurang. Penyebab kurangnya nilai pengetahuan siswa yaitu guru belum mengemukakan tujuan pembelajaran dan guru belum melaksanakan semua langkah dalam lembar aktivitas guru sehingga siswa belum mencapai ketuntasan belajar yang ingin dicapai. Pada siklus II nilai rata-rata pengetahuan siswa mengalami peningkatan menjadi 78,96 dengan persentase KBK 90,74% termasuk dalam predikat sangat baik. Peningkatan ini disebabkan karena siswa sudah mulai terbiasa dengan penerapan model *scramble* dalam pembelajaran kosakata dan guru juga sudah sepenuhnya melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai dengan lembar aktivitas guru. Sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan nilai siswa secara keseluruhan sudah mencapai KKM yang ditentukan.

Nilai rata-rata keterampilan siswa pada siklus I yaitu 62,59 dengan persentase KBK 55,55% termasuk dalam kategori sangat kurang. Penyebab kurangnya nilai keterampilan siswa yaitu guru belum sepenuhnya melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan baik seperti guru belum melakukan perbaikan terkait kesalahan atas hasil pekerjaan siswa dan guru belum memberikan kegiatan tindak lanjut. Rata-rata kekurangan siswa ada pada rasa percaya diri siswa dalam menguraikan kosakata. Seperti siswa masih ragu untuk membuat kalimat menggunakan

bahasanya sendiri, siswa masih banyak bertanya dalam mengerjakan lembar kegiatan yang diberikan guru. Selain itu, siswa juga masih belum mampu membedakan kosakata benda, sehingga semua kata pada teks bacaan ditulis seluruhnya oleh siswa. Padahal menurut Mulyati (2017) siswa usia SD kelas rendah harus sudah mampu menguasai kosakata benda.

Pada siklus II rata-rata nilai keterampilan siswa meningkat menjadi 77,77 dengan persentase KBK 90,74% masuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan nilai keterampilan siswa disebabkan karena keterampilan guru dalam mengelola kelas dan semua aktivitas pembelajaran sudah sepenuhnya dilaksanakan sesuai dengan lembar aktivitas guru. Selain itu, keterampilan siswa meningkat juga diakibatkan oleh siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran model *scramble*. Seperti yang dikemukakan oleh Ningtyas (2014) bahwa model *scramble* adalah model yang dapat meningkatkan keterampilan siswa.

Keberhasilan penggunaan model *scramble* sudah dibuktikan oleh peneliti terdahulu oleh Pangestuti (2016) yang hasilnya yaitu model *scramble* dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak TK. Kemampuan bahasa anak menggunakan model *scramble* rata-rata dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 pada siklus I mengalami peningkatan dari persentase 25% menjadi 50%. Dan pada siklus II rata-rata pertemuan 1 ke pertemuan 2 mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dari 69% menjadi 88%.

Berdasarkan hasil penelitian dan keberhasilan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* dengan penguatan karakter rasa ingin tahu dapat meningkatkan hasil belajar materi menguraikan kosakata di kelas 1 SDN 1 Kedunglurah Kabupaten Trenggalek.

## SIMPULAN

Penerapan model *scramble* dengan penguatan karakter rasa ingin tahu pada materi menguraikan kosakata siswa kelas 1 SDN 1 Kedunglurah Kabupaten Trenggalek sudah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan aktivitas yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata aktivitas guru dan aktivitas siswa yang mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata aktivitas guru dan aktivitas siswa sebesar 85% dengan kriteria keberhasilan baik dan pada siklus II nilai rata-rata aktivitas guru dan aktivitas siswa meningkat menjadi 100% dengan kriteria keberhasilan sangat baik.

Penerapan model *scramble* dengan penguatan karakter rasa ingin tahu juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata pengetahuan dan keterampilan siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata pengetahuan siswa sebesar 66,85 dengan persentase KBK 55,55% termasuk kriteria sangat kurang dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 78,96 dengan persentase KBK 90,74% termasuk

dalam kriteria sangat baik. Selain itu, nilai rata-rata keterampilan siswa pada siklus I yaitu 62,59 dengan persentase KBK 55,55% termasuk dalam kategori sangat kurang dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 77,77 dengan persentase KBK 90,74% masuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan dalam penerapan model *scramble* dengan penguatan karakter rasa ingin tahu guru hendaknya melaksanakan semua aktivitas pembelajaran yang telah ditentukan seperti menata tempat duduk siswa sesuai kelompok, memberikan penilaian sebagai bahan perbaikan di pertemuan berikutnya, dan guru hendaknya memberikan tindak lanjut seperti memberikan soal pengayaan kepada siswa agar pembelajaran model *scramble* dapat terlaksana secara maksimal sehingga tidak ada tahap yang terlewatkan dan tercipta suasana belajar yang kondusif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aji, H. W. (2018). Pengaruh Disiplin Belajar Dan Rasa Ingin Tahu Terhadap Prestasi Belajar Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Basic Education*, 7(20), 1-934.
- Christi, L. Y. (2019). *Pentingnya manajemen waktu bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran* (Doctoral dissertation, Universitas Pelita Harapan).
- Dari, Retno Wulan. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Mengidentifikasi Kata Sulit dari Teks Nonfiksi dengan Model Scramble*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIP UM.
- Elviza, Y., Emidar, E., & Noveria, E. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-teki Silang di Kelas VII. A SMPN 2 Sungai Penuh. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 469-476.
- Laily, I. F. (2015). Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1).
- Mulyati, Y. (2017). Kosakata Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah (Kajian Jenis Kata, Bentuk Kata, Jenis Makna, dan Medan Makna). *Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya*, 45(1), 99-107.
- Ningtyas, M. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Peningkatan Keterampilan Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas IV SDN 4 Panjer. *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN*, 6(3).
- Nurkhotijah, F. (2016). *Keterampilan Guru Dalam Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Ali Bin Abi Thalib di MIN Purwokerto* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).

- Pangestuti, Wahyu. 2016. *Peningkatan Perkembangan Bahasa menggunakan Model Scramble pada Kelompok B TK Dharma Wanita Minggirsari Kabupaten Blitar*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIP UM.
- Rohmanurmeta, F. M. R., & Farozin, M. (2016). Pengaruh pengaturan tempat duduk terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran tematik integratif. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 9(1).
- Shoimin Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Utami, D. W. (2014). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Papan Selip (Slot Board) Pada Siswa Kelas II SDN 2 Karangtalun Tahun 2013/2014* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).