

TESIS

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP
HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI SISWA
KELAS IV DI UPT SD NEGERI 45 TALAGA KECAMATAN ENREKANG
KABUPATEN ENREKANG**

OLEH

NURFAEGA RAHIM

NIM 4620106031



PROGRAM PASCASARJANA PENDIDIKAN DASAR

UNIVERSITAS BOSOWA

MAKASSAR

2023

HALAMAN PENGESAHAN

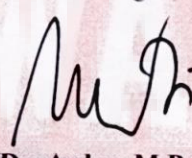
1. Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang.
2. Nama Mahasiswa : Nurfaega Rahim
3. NIM : 4620106031
4. Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,


Dr. Dra. Syahfiah Madjid, M.Hum.
NIDN. 0921105801

Pembimbing II,

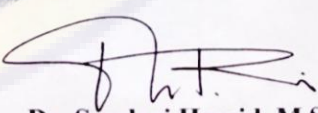

Dr. Asdar, M.Pd.
NIDN. 0922097001

Mengetahui

Direktur
Program Pascasarjana,


Prof. Dr. A. Muhibuddin, M.P.
NIDN. 0005086301

Ketua
Program Studi Magister
Pendidikan Dasar,


Dr. Sundari Hamid, M.Si.
NIDN. 0924037001

HALAMAN PENERIMAAN

Pada hari tanggal : Kamis, 23 Februari 2023

Tesis atas nama : Nurfaega Rahim

NIM : 4620106031

Telah diterima oleh Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Untuk Memperoleh Gelar Magister Pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar.

PANITIA UJIAN TESIS

Ketua : Dr. Dra. Syahriah Madjid. M.Hum

(Pembimbing I)

Sekretaris : Dr. Asdar, M.Pd

(Pembimbing II)

Anggota Penguji : 1. Dr. H. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si ()

(Penguji I)

2. Dr. Sundari Hamid, M.Si

(Penguji II)

Makassar, Februari 2023
Direktur
UNIVERSITAS
BOSWA
Prof. Dr. A. Muhibuddin, M.P
NIDN 0005086301

PERNYATAAN KEORSINILAN

yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurfaega Rahim

NIM : 4620106031

Program Studi : Pendidikan Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa tesis yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang.” merupakan karya sendiri. Seluruh ide yang ada dalam tesis ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh PPs Universitas Bosowa.

Makassar, Februari 2023



Yang membuat pernyataan,

Nurfaega Rahim

PRAKATA

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt., sumber segala hikmat, pengetahuan, dan kekuatan, atas segala anugerah dan kasih karunia-Nya yang diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyusun tesis ini. Dalam penyusunan tesis ini, penulis tidak luput dari berbagai kendala. Namun, berkat ketabahan dan kerja keras yang diiringi dengan doa yang tulus kepada Tuhan Yang Maha Esa, kendala tersebut dapat teratasi dengan baik, sehingga pada akhirnya penulis dapat merampungkan tesis ini dalam bentuk yang sederhana.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar Universitas Bosowa.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Ibunda Suraini dan Ayahanda Abd. Rahim Raba yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Demikian pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Dra. Syahriah Madjid. M. Hum dan Dr. Asdar, M.Pd, selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak

awal penyusunan proposal hingga selesainya tesis ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dr. H. Mas'ud Muhammadiyah, M. Si dan Dr. Sundari Hamid, M. Si, sebagai tim penguji yang banyak memberikan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan laporan hasil penelitian dan juga penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Ibu Dosen pada Jurusan Pendidikan Dasar Universitas Bosowa yang telah memberikan bekal dan ilmu pengetahuan selama mengikuti pendidikan.

Oleh karena itu, patutlah penulis menghanturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T.,M.Si. selaku Rektor Universitas Bosowa.
2. Bapak Prof. Dr. A. Muhibuddin, M.P. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Bosowa.
3. Ibu Dr. Sundari Hamid, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar, serta semua dosen Universitas Bosowa yang telah melimpahkan warisan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan budi pekerti selama berjuang di Universitas Bosowa.
4. Teristimewa ucapan terima kasih tak terhingga secara khusus untuk kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Abd. Rahim Raba dan Ibunda Suraini yang selama ini telah memberikan doa restu, semangat, serta pengorbanan dalam berbagai hal demi terselesai tesis ini.
5. Adik-adikku yang telah memberikan motivasi, bantuan, dukungan dan doa yang tiada hentinya dan tak terbalas selama perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini.

6. Ibu Syamsiar Ganti, S.Pd. SD. selaku Kepala UPT SD Negeri 45 Talaga yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
7. Bapak Ansar, S.Pd. selaku guru kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga yang telah bersedia menjadi observer dalam penelitian.
8. Sahabat-sahabatku yang selama ini telah membantu penulis dan memberikan banyak kegembiraan, tawa, kesabaran, pengertian kepada penulis.
9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 Universitas Bosowa khususnya kelas Dikdas yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu per satu.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan kepada semua pihak yang tak sempat disebutkan namanya satu per satu atas bantuan dan bimbingannya, memohon agar segala bantuan dan jerih payahnya mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah Swt., semoga tesis ini bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi pemerhati pendidikan. Aamiin.

Makassar, Februari 2023

Penulis

ABSTRAK

Nurfaega Rahim. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Flash Card terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa kelas IV SD Negeri 45 Talaga.* Tesis Jurusan Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Bosowa. Dibimbing oleh **Dr. Dra. Syahriah Madjid, M. Hum** dan **Dr. Asdar, M.Pd.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Model Pembelajaran *Scramble Berbantuan Media Flash Card* berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 45 Talaga.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Ekperimental Research* dengan desain *Non- Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 45 Talaga yang berjumlah 42 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan perhitungan statistik “*uji t*”.

Hasil belajar siswa dianalisis dengan uji *t* setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data hasil belajar siswa (*posttest*). Data diperoleh hasil belajar pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 77,05 sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 87,36. Dari data tersebut diperoleh bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol. Hasil uji *t* menunjukkan nilai $t_{hitung}(2,875) > t_{tabel}(2,032)$ dengan $Sig(2-tailed) < 0,05$ yaitu 0,007. Jadi hipotesis terbukti diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *scramble berbantuan media flash card* berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 45 Talaga tahun ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Scramble, Media Flash Card, Keterampilan Menulis Deskripsi.

ABSTRACT

Nurfaega Rahim. *The Effect of Scramble Learning Model Assisted by Flash Card Media on Learning Outcomes of Description Writing Skills for Grade IV SD Negeri 45 Talaga.* Thesis for Basic Education Department, Postgraduate Program, Bosowa University. Supervised by **Dr. Dra. Syahriah Madjid, M. Hum** and **Dr. Asdar, M.Pd.**

This study aims to determine whether the *Scramble Learning Model Assisted by Flash Card Media* affects the learning outcomes of students' description writing skills in class IV SD Negeri 45 Talaga.

The type of experimental research used is *Quasi Experimental Research* with a *Non-Equivalent Control Group Design*. The sample of this research was fourth grade students at SD Negeri 45 Talaga, totaling 42 students. Data collection techniques used in the form of observation, documentation, and tests. Data analysis technique is done by statistical calculation "*t test*."

Student learning outcomes were analyzed with the *t test* after the prerequisite test was carried out, namely the normality test and the homogeneity test of student learning outcomes data (*posttest*). Data obtained from learning outcomes in the control class obtained an average of 77,05 while in the experimental class obtained an average of 87,36. From these data it was found that the learning outcomes in the experimental class were higher than those in the control class. The results of the *t test* show that the value of $t_{count}(2,875) > t_{table}(2,032)$ with $Sig(2-tailed) < 0,05$ is 0,007. So the hypothesis is proven to be accepted. Thus it can be concluded that there is an influence of the *scramble learning model assisted by flash card media* to the learning outcomes of writing description skills for class IV SD Negeri 45 Talaga academic year 2022/2023.

Keywords: Scramble Learning Model, Flash Card Media, Description Writing Skills.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN	iii
PERNYATAAN KEORISINILAN.....	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah	13
D. Rumusan masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	16
A. Deskripsi Teori	16
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia	16

2. Hakikat Keterampilan Menulis	17
a. Pengertian Keterampilan Menulis	17
b. Tujuan Menulis	20
c. Manfaat dan Peranan Menulis	23
3. Menulis Karangan Deskripsi	26
4. Indikator Menulis Karangan Deskripsi	30
5. Media <i>Flash Card</i>	31
a. Pengertian Media <i>Flash Card</i>	31
b. Cara Pembuatan Media <i>Flash Card</i>	32
c. Pengimplementasian Media <i>Flash Card</i>	33
d. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flash Card</i>	34
6. Model Pembelajaran Scramble	35
7. Hasil Belajar	38
a. Pengertian Belajar	38
b. Pengertian Hasil Belajar	39
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	39
1. Faktor Internal.....	40
2. Faktor Eksternal	40
B. Kerangka Pikir.....	42
C. Hipotesis Penelitian.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis dan Desain Penelitian	45
1. Jenis Penelitian	45

2. Desain Penelitian	46
B. Prosedur dan Pelaksanaan Penelitian	47
C. Tempat dan Waktu Penelitian	48
1. Tempat Penelitian.....	48
2. Waktu Penelitian	48
D. Variabel Penelitian	48
1. Variabel Bebas	49
2. Variabel Terikat	49
E. Populasi dan Sampel	49
1. Populasi	49
2. Sampel	50
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	51
1. Teknik Pengumpulan Data	51
a. Observasi.....	51
b. Wawancara.....	52
c. Dokumentasi	52
d. Tes.....	53
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	54
G. Teknik Analisis Data	54
1. Analisis Data Statistik Deskriptif.....	54
2. Analisis Data Statistik Inferensial	55
a. Uji Normalitas.....	55
b. Uji Homogenitas	56

c. Uji Hipotesis	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian	57
B. Pembahasan.....	63
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	73
RIWAYAT HIDUP	110

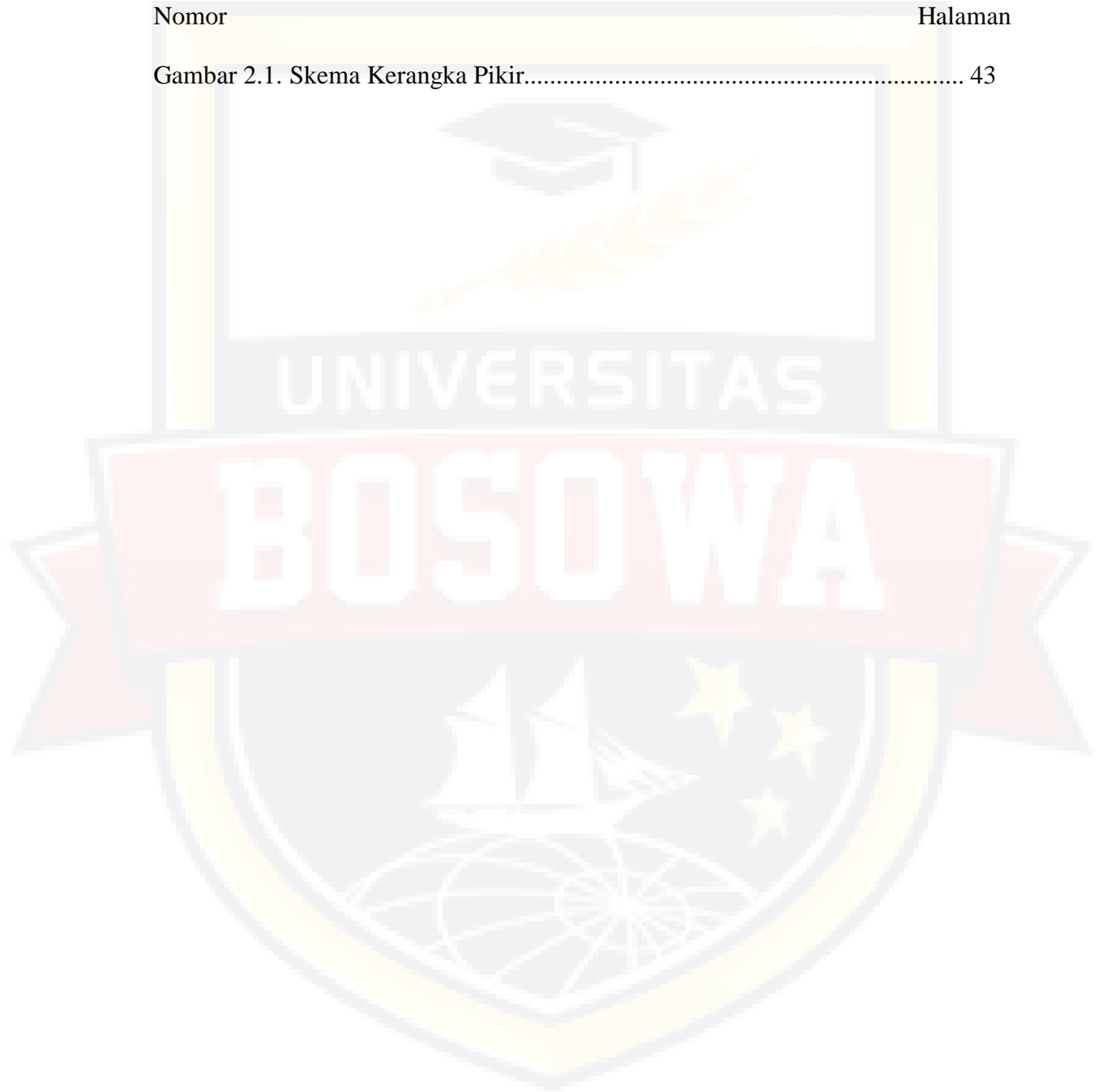
BOSOWA

DAFTAR TABEL

Nomor		Halaman
Tabel 3.1.	Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	46
Tabel 3.2.	Populasi Jumlah Siswa <i>Kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga</i>	50
Tabel 3.3	Sampel Penelitian Siswa <i>Kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga</i>	51
Tabel 4.1	Deskripsi Data <i>Pretest Siswa</i> Kelas Eksperimen	57
Tabel 4.2	Deskripsi Data <i>Pretest Siswa</i> Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.3	Deskripsi Data <i>Postest Siswa</i> Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 4.4	Deskripsi Data <i>Postest Siswa</i> Kelas Kontrol	59
Tabel 4.5	Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	60
Tabel 4.6	Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	60
Tabel 4.7	Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa	61
Tabel 4.8	Hasil uji-t Hasil Belajar Siswa	62

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Halaman
Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Halaman
1. Rekapitulasi Nilai Pre-Test Kelas Kontrol.....	74
2. Rekapitulasi Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen	75
3. Rekapitulasi Nilai Post-Test Kelas Kontrol	76
4. Rekapitulasi Nilai Post-Test Kelas Eksperimen	77
5. Pretest Kelas Kontrol	78
5. Pretest Kelas Eksperimen.....	78
5. Posttest Kelas Kontrol.....	78
6. Posttest Kelas Eksperimen	79
6. Uji Homogenitas	79
6. Uji Normalitas	79
7. Uji Hipotesis (Uji T)	80
8. Independent Samples Test.....	81
9. Lembar Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Model Scramble.....	82
10. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Model Scramble.....	84
11. Lembar Validasi Media Pembelajaran Flash Card.....	86
12. Lembar Validasi Observasi Terhadap Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran.....	88
13. Lembar Validasi Observasi Terhadap Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran.....	90
14. Lembar Validasi Instrumen tes Hasil Belajar (Soal Pretest dan Postest).....	92
15. Karangan Deskripsi Siswa pada Saat Pretest	94

16 Karangan Deskripsi Siswa pada Saat Posttest Kelas Eksperimen	95
17. Karangan Deskripsi Siswa pada Saat Posttest Kelas Kontrol	96
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bertujuan untuk menumbuh kembangkan potensi manusia agar menjadi manusia yang seutuhnya. Pendidikan akan membawa perubahan sikap, perilaku dan nilai-nilai pada individu, kelompok, dan masyarakat. Sejalan dengan itu bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Bahasa Indonesia memiliki kedudukan dan fungsi yang sangat penting yakni sebagai bahasa negara dan bahasa nasional.

Mengingat fungsi bahasa Indonesia sangat banyak, maka perlu diadakan pembinaan dan pengembangan terhadap bahasa Indonesia. Tanpa adanya pembinaan dan pengembangan tersebut, bahasa Indonesia tidak akan dapat berkembang sehingga dikhawatirkan bahasa Indonesia tidak dapat difungsikan dengan baik. Salah satu cara dalam melaksanakan pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia itu adalah melalui pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di sekolah dasar. Pembinaan dan pengembangan kemampuan dan keterampilan berbahasa yang diupayakan di sekolah berorientasi pada empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut berhubungan erat dengan yang lain.

Perkembangan tingkat penguasaan keterampilan berbahasa siswa dalam masing-masing keterampilan berbahasa siswa akan mempengaruhi penguasaan keterampilan berbahasa yang lain. Dengan kata lain, pengajaran keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh. Pembelajaran keterampilan berbahasa yang diterapkan dapat mendorong siswa sepenuhnya pada pelatihan dan praktik yang menjadi kebiasaan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi sehingga ia kelak akan mahir berkomunikasi secara nyata di masyarakat.

Siswa sekolah dasar diharapkan menguasai keterampilan berbahasa secara keseluruhan karena semua komponen keterampilan berbahasa kaitannya sangat erat dengan tujuan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Siswa yang terampil dalam menyimak, berbicara, dan membaca, belum bisa dikatakan siswa yang mampu berbahasa yang baik dan benar, tapi siswa diharapkan terampil juga dalam menulis. Agar dapat mencetak para siswa sekolah dasar yang memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar di sekolah dasar maka keterampilan menulis juga sangat perlu diperhatikan. *Indonesian language is a subject that puts writing as a skill to be taught* (Sulfasyah, 2018). Jika dilihat pada Surat Al-‘Alaq ayat 4, maka Allah Swt. mengajarkan kepada manusia tata cara tulis menulis menggunakan pena. Hal ini merupakan nikmat yang sangat besar dari-Nya, serta sebagai pelantara adanya saling memahami di antara manusia sebagaimana kemampuan memberikan ungkapan melalui lisan. Seandainya tidak ada budaya tulis menulis, niscaya hilanglah pengetahuan itu dari muka bumi, tidak ada bekas bekas tersisa dari agama ini. Karena menulis merupakan pengikat

segala jenis ilmu dan segala jenis pengetahuan, menulis sebagai perantara membatasi dan mempertahankan informasi serta ungkapan-ungkapan dari kaum terdahulu. Menulis merupakan alat untuk menyambungkan dan estafetnya ilmu pengetahuan dari umat ke umat, generasi ke generasi, masa ke masa, sehingga pengetahuan tetap terjaga dan terlindungi, kemudian atas tulisan itu pengetahuan menjadi berkembang dan bertambah sesuai yang di kehendaki Allah Swt.

(QS. Al-‘Alaq ayat 4)

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Artinya: *yang mengajar (manusia) dengan pena.*

Dalam ayat tersebut Allah Swt. bersumpah dengan tinta yang belum jelas keberadaannya secara pasti, sehingga seolah-olah Allah berfirman: demi tinta dan pena. Sumpah dengan pena ini menunjukkan betapa besar kedudukan pena itu. Di sisi lain, pena memiliki manfaat serta faidah yang sifatnya tidak mampu di ungkapkan. Dengan demikian menulis dapat dikatakan sebagai sesuatu yang istimewa pula karena seperti yang kita ketahui bahwa pena adalah salah satu alat untuk menulis.

Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis, dan struktur bahasa. Semi (1993: 47) mengartikan keterampilan menulis sebagai tindakan memindahkan pikiran dan perasaan ke dalam bahasa tulis dengan menggunakan lambang-lambang. Menulis dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas fleksibel. Rangkaian aktivitas fleksibel yang dimaksud yaitu diantaranya pra menulis, menulis draf, revisi penyuntingan, dan pembahasan atau publikasi. Permulaan

dalam menulis dapat berkembang secara perlahan-lahan sehingga pada tahap ini perlu dibimbing dalam memahami maupun menguasai cara menuangkan pikiran ke dalam tulisan.

Pada pembelajaran bahasa dapat dibedakan kedalam empat keterampilan namun tidak dapat dipisahkan. Keterampilan berbicara tidak dapat dipisahkan dari keterampilan mendengarkan, begitupun dengan keterampilan menulis dan membaca Parera dan Amran (1996:27-28). Keterampilan menulis sangat perlu mendapat perhatian serius dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah dasar dari keempat keterampilan tersebut. Siswa dapat mengungkapkan pengalaman dan gagasannya yang bermanfaat bagi dirinya maupun bagi orang lain dengan menuangkannya dalam bentuk tulisan. Memindahkan kesan-kesan hasil pengamatan dan perasaan kepada para pembaca lewat tulisan agar pembaca dapat seolah-olah dapat melihat sendiri objek tadi secara keseluruhan seperti yang dialami secara fisik oleh penulisnya merupakan keterampilan menulis deskripsi. Kehidupan modern seperti saat ini sangat dibutuhkan keterampilan menulis, karena keterampilan menulis merupakan salah satu ciri dari orang yang atau bangsa yang terpelajar.

Menurut Morsey dalam Tarigan (1985:20), tujuan menulis oleh orang terpelajar yaitu untuk mencatat atau merekam, melaporkan atau meyakinkan, dan memberitahukan atau mempengaruhi. Tujuan itu tercapai dengan baik hanya bagi orang-orang yang mampu menyusun pikiran kemudian mengutarakan maksudnya dengan jelas. Tarigan (1983:2) pada awal pembelajaran menulis karangan deskripsi, siswa mampu menceritakan gambar ataupun pengalaman mereka

seperti hal-hal yang pernah dijumpai. Namun, tak jarang ketika siswa disuruh menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan mereka merasa kesulitan. Mereka belum mampu untuk menyusun ide mereka ke dalam sebuah karangan. Inilah yang biasa disebut dengan lumpuh menulis, sebuah istilah yang terhadap rendahnya keterampilan menulis anak-anak Indonesia oleh Taufik Ismail, sehingga kreativitas guru sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran menulis kembali.

Saat ini siswa lebih suka menonton televisi, main game, menggunakan smartphone, santai, dan tidur daripada mengerjakan tugas, akibatnya kemampuan siswa tidak seperti yang diharapkan. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan, guru harus mampu merancang pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswanya. Guru dalam hal ini dihadapkan pada pemilihan metode dan media pembelajaran yang mampu mencakup semua karakteristik siswanya. Bertolak dari pemikiran tersebut, maka sudah menjadi kewajiban guru untuk meningkatkan kualitasnya sebagai tenaga pendidik diantaranya adalah mau dan mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Wati (2016:3) bahwa “Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.” Dengan memanfaatkan media pembelajaran, selain dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran juga dapat memberi pengaruh positif terhadap hasil belajarnya.

Sebagian besar kalangan khususnya di dunia pendidikan memang sudah tidak asing lagi dengan yang disebut “Media Pembelajaran.” Bagi seorang guru

media itu mutlak harus ada dalam setiap pembelajaran, hal ini diperkuat dengan banyak sumber yang mengatakan bahwa media dalam pembelajaran itu sangat penting dalam membantu siswa atau peserta didik dalam memahami dan mengembangkan pengetahuan mereka terhadap semua hal khususnya mata pelajaran.

Menurut Gerlach dan Ely (1971), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sehingga guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Media berfungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak yaitu siswa dan isi pelajaran. Latuheru (1988:14) media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran menurut Gagne dan Briggs (1975). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Salah satu bidang studi yang sulit dipahami oleh siswa adalah bahasa Indonesia. Hal ini terjadi karena pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar kurang menggunakan media dalam pembelajaran. Hal ini terlihat sebagian besar guru belum maksimal menggunakan media pembelajaran yang ditandai dengan tidak bervariatifnya penggunaan media yang diterapkan saat proses belajar mengajar berlangsung. Dampak yang ditimbulkan dari hal tersebut adalah hasil belajar siswa yang tergolong rendah. Permasalahan yang ditemukan adalah guru cenderung menerapkan pembelajaran yang konvensional dengan hanya berceramah sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru saja (*teacher centered*). Walaupun siswa bersikap tenang dan tetap fokus pada penjelasan guru, namun tetap saja materi tidak dapat dipahami secara maksimal karena penyampaiannya kurang menarik dan membosankan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka salah satu cara yang dapat dilakukan guru selain menerapkan metode yang menarik bagi siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai stimulus informasi, media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses yang sesuai sehingga dapat membangkitkan minat siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam menulis karangan deskriptif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *flash card*.

Menurut Hotimah (2010:12) “media *flash card* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa

disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi.” Penggunaan media *flash card* dalam proses belajar mengajar di SD akan menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi siswa, sehingga mampu mempengaruhi hasil belajar siswa terkhususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam menulis karangan deskripsi.

Hasil observasi langsung SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang menunjukkan keterampilan menulis siswa khususnya pada siswa kelas IV masih kurang. Cara penyampaian pelajaran bahasa Indonesia oleh guru menjadi salah satu faktor penyebabnya, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan nyatanya siswa bosan dengan cara penyampaian guru tersebut. Selain merasa bosan, siswa juga tidak menunjukkan keaktifan saat kegiatan belajar berlangsung, motivasi siswa juga terlihat masih rendah. Siswa kelas IV SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang, nyatanya masih belum mempunyai keberanian dan dasar kemampuan untuk mengungkapkan ide-ide, gagasan yang ada di pikirannya.

Menurut Sudjana (2010:1) proses belajar-mengajar atau proses pengajaran merupakan kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran.

Pada proses pembelajaran, peningkatan hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh peran guru. Dalam peningkatan hasil belajar peserta didik, maka sangat dibutuhkan kemampuan dari guru untuk mengadakan variasi, salah satunya adalah bagaimana memilih model atau metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Metode atau model pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian guru tidak hanya mentransfer ilmu yang dimilikinya melainkan juga mempertimbangkan aspek intelegensi dan kesiapan belajar peserta didik, sehingga peserta didik tidak mengalami depresi mental seperti kebosanan, mengantuk, bahkan antipati terhadap mata pelajaran tersebut.

Menurut Aunurrahman (2016:37), hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Belajar merupakan perubahan tingkah laku, perubahan itu mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik yang terjadi melalui latihan atau pengalaman. Ini berarti bahwa seseorang baru dapat dikatakan belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut mencakup aspek penting yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Aunurrahman (2016: 36) mengatakan bahwa belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia atau obyek-obyek lain yang memungkinkan individu untuk memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan

tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.

Hasil belajar sangat bergantung pada pelaksanaan pembelajaran. Semakin baik pembelajaran yang dilakukan, maka semakin baik pula hasil belajar siswa yang diperoleh siswa. Pada saat sekarang ini, pelaksanaan pembelajaran di kelas ditekankan agar tidak secara konvensional atau lebih berpusat pada guru. Akan tetapi, pembelajaran yang diharuskan adalah pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai pembimbing dan fasilitator.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Scramble*. Harjasurjana dan Mulyati dalam Rahayu (2007) “Mengemukakan bahwa Istilah “*Scramble*” di pinjam dari bahasa Inggris yang berarti perbuatan, pertarungan, perjuangan.” Istilah ini digunakan untuk sejenis permainan kata, dimana permainan menyusun huruf-huruf yang telah diacak susunannya menjadi suatu kata yang tepat. Menurut Lestari (2009), pembelajaran model *scramble*, memiliki kesamaan dengan model pembelajaran lainnya, siswa dikelompokkan secara acak berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, atau jika memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.

Menurut Aunurrahman (2016:37), hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar pada umumnya disertai perubahan tingkah laku. Hasil belajar yang baik akan diperoleh apabila proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas terlaksana secara efisien. Semakin baik proses pembelajaran yang

dilakukan, maka semakin baik pula hasil yang akan diperoleh. Hasil belajar juga bergantung pada cara-cara belajar yang dilaksanakan. Oleh karena itu, dengan menggunakan cara belajar yang efektif, akan meningkatkan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan kenyataan yang ditemui di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70. Hal ini terungkap melalui prapenelitian melalui observasi kepada guru dan murid kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang. Dari hasil observasi tersebut dapat diperoleh informasi bahwa penyebab rendahnya hasil belajar pada siswa karena beberapa faktor. Diantaranya faktor guru yaitu: (1) Fokus pembelajaran yang masih berpusat pada guru, (2) Kurang melatih siswa, (3) Guru kurang tepat memilih model dalam pembelajaran, dan (4) Aktivitas tukar pendapat dengan siswa kurang, sedangkan faktor siswa yaitu: (1) Sebagian siswa kurang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan kepada guru, (2) tidak memperhatikan saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran, (3) siswa kurang antusias dalam belajar, (4) siswa lebih suka bermain.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mewawancarai wali kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang guna mencari informasi penyebab rendahnya hasil belajar pada keterampilan menulis siswa kelas IV tersebut. Guru wali kelas IV mengatakan bahwa di kelas belum ada media pembelajaran yang cocok dan menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru kelas IV hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang terbuat dari

kertas karton yang ditempel di dalam kelas dan dipakai pada saat proses belajar mengajar. Selain itu saya juga mengamati guru kelas IV pada saat proses belajar mengajar, saya melihat bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV juga kurang bervariasi dan sifatnya monoton dalam artian bahwa model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan model pembelajaran dan materi ajar yang ingin diajarkan sehingga itulah beberapa kendala yang menghambat hasil belajar pada keterampilan menulis siswa.

Sebagai pendidik seorang guru harus mengetahui alternatif atau cara yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Karena kesulitan yang dialami siswa bermacam-macam dan satu siswa kemungkinan akan mengalami kesulitan yang berbeda dengan siswa yang lain. Oleh karena itu salah satu cara yang dapat dilakukan seorang guru untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai, agar proses pembelajaran terlihat menarik dan tidak membosankan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan-permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran tidak aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
2. Penggunaan model pembelajaran tidak variatif.
3. Hasil belajar rendah.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya penelitian maka dibatasi pada penelitian yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar keterampilan menulis deskripsi dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flash card* pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang?
2. Apakah model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flash card* berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar keterampilan menulis deskripsi dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flash card* pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Akademik diharapkan dapat menjadi landasan teoritis dalam pengembangan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *flash card* dan model pembelajaran *Scramble*.
- b. Memperkenalkan satu alternatif belajar dengan penggunaan media *flash card* dan model pembelajaran *Scramble* yang diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa diharapkan dapat mempengaruhi minat, perhatian, motivasi, serta hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Scrambel* berbantuan media *flash card*.
- b. Bagi guru diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kegiatan pelaksanaan.
- c. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *flash card* dan model pembelajaran *Scramble*.
- d. Bagi sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menetapkan kebijakan pelaksanaan Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *flash card* dan model pembelajaran *Scramble*.

e. Bagi peneliti diharapkan dapat menyumbangkan gagasannya yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *flash card* dan model pembelajaran *Scramble*.

Bagi pembaca diharapkan dapat mengetahui gagasan peneliti mengenai pelaksanaan Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *flash card* dan model pembelajaran *Scramble*.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan dalam rangka meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia menyangkut aspek kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting diberikan kepada siswa, karena Bahasa Indonesia merupakan salah satu kemampuan terpenting manusia yang memungkinkan ia unggul atas makhluk-makhluk lain ciptaan Tuhan dimuka bumi. Bahasa memiliki peranan yang sangat penting sebagai alat komunikasi yang digunakan seseorang dalam pergaulannya atau hubungannya dengan orang lain, baik dalam lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah. Kemampuan berbahasa sangat menentukan perkembangan anak pada aspek-aspek lainnya, seperti perkembangan emosi, tingkah laku, dan sosial.

Menurut Suparno (2011:13) pembelajaran menulis di SD kelas tinggi di bedakan berdasarkan jenis tulisannya. Menulis dibedakan menjadi empat yaitu menulis narasi, argumentasi, eksposisi, deskripsi dan ditambahkan lagi tulisan persuasi. Narasi adalah jenis tulisan yang isinya menceritakan tentang suatu peristiwa. Sesuai dengan pendapat. Argumentasi merupakan model wacana yang dimaksudkan penulis untuk meyakinkan pembaca mengenai kebenaran perihal yang disampaikan.

Eksposisi adalah ragam wacana yang dimaksudkan untuk menerangkan, menyampaikan, atau menguraikan sesuatu hal yang dapat memperluas atau menambah pengetahuan dan pandangan pembacanya. Deskripsi merupakan ragam wacana yang melukiskan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan kesan-kesan dari pengamatan, pengalaman, dan perasaan penulisnya. Sedangkan paragraf persuasi adalah karangan yang mampu meyakinkan bahwa membaca merupakan suatu hal yang sangat penting sehingga bisa menarik minat. Namun, dalam penelitian ini peneliti berfokus pada jenis menulis deskripsi.

2. Hakikat Keterampilan Menulis

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Menurut KBBI, pengertian menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Menulis berarti menuangkan isi hati si penulis ke dalam bentuk tulisan, sehingga maksud hati penulis bisa diketahui banyak orang-orang melalui tulisan yang dituliskan. Kemampuan seseorang dalam menuangkan isi hatinya ke dalam sebuah tulisan sangatlah berbeda, dipengaruhi oleh latar belakang penulis. Dengan demikian, mutu atau kualitas tulisan setiap penulis berbeda pula satu sama lain. Namun, satu hal yang penting bahwa terkait dengan aktivitas menulis, seorang penulis harus memperhatikan kemampuan dan kebutuhan pembacanya.

Menurut Munirah (2015:5) terdapat empat unsur yang terlibat dalam kegiatan menulis, yaitu (1) menulis sebagai penyampai pesan, (2)

pesan atau isi tulisan, (3) saluran tulisan, (4) pembaca sebagai penerima pesan. Penulis memungkinkan manusia mengkomunikasikan ide, pengalaman dengan penuh penghayatan kepada orang lain dengan memiliki keterampilan menulis. Melalui latihan dengan bimbingan yang intensif yang dilatihkan di sekolah dasar maka kemampuan menulis ini bisa dimiliki siswa.

Sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena penulis dituntut untuk dapat menyusun dan mengorganisasikan isi tulisannya serta menuangkannya dalam formulasi ragam bahasa tulis yang mengandung banyak manfaat bagi pengembangan mental, intelektual, dan sosial seseorang. Menulis dapat merangsang kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi sehingga mengembangkan inisiatif maupun kreativitas, selain itu menulis juga dapat meningkatkan kecerdasan dan menumbuhkan keberanian.

Salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa yaitu keterampilan menulis. Beberapa orang ahli telah mengemukakan gagasan mengenai pengertian menulis. Menurut pendapat Abbas (2006:125) keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan suatu pendapat, gagasan, maupun perasaan kepada pihak lain yang dituangkan dalam tulisan. Ketepatan bahasa yang digunakan, penggunaan ejaan kosakata dan gramatikal sangat mempengaruhi ketepatan dalam mengemukakan gagasan.

Menurut Rofi'uddin dan Zuhdi (1999: 159) keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan mengemukakan gagasan, pikiran, pendapat tentang sesuatu, dan tanggapan terhadap suatu pernyataan, atau pengungkapan perasaan dalam bentuk tulisan. Menurut Tarigan (2008: 3) keterampilan menulis adalah salah satu dari keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang untuk berkomunikasi secara tatap muka maupun tidak langsung dengan pihak lain. Sedangkan menurut Byrne dalam Haryadi dan Zamzani (1996: 77) keterampilan menulis karangan yang biasa disebut mengarang adalah menuangkan hasil pikiran dalam tulisan melalui kalimat yang dirangkai dengan jelas sehingga berhasil dikomunikasikan kepada pembaca.

Menurut pendapat Nurgiyantoro (2001:273), menulis adalah aktivitas dalam media bahasa untuk mengungkapkan gagasan, merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam memilih kosakata, tata cara tulis, dan struktur bahasa yang benar. Menurut Semi (1993:47) menggantikan keterampilan menulis sebagai aktivitas memindahkan pikiran dan perasaan ke dalam tulisan dengan menggunakan lambang-lambang. Selaras dengan pendapat tersebut, menurut Harris dalam Rofi'uddin dan Zuhdi (1999:276) keterampilan menulis diartikan sebagai kemampuan dalam menggunakan bahasa dengan tujuan menyatakan ide, perasaan atau pikiran kepada orang lain dalam bentuk tulisan. Menurut Gie (2002:3) keterampilan menulis

adalah seluruh tanda bahasa dengan suatu alat tulis seperti keterampilan pembuatan huruf, nama, dan angka pada halaman tertentu.

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis maupun keterampilan menulis. Keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik. Menulis sebagai aktivitas berbahasa tidak dapat dilepaskan dari kegiatan berbahasa lainnya. Apa yang diperoleh melalui menyimak, membaca, dan berbicara, akan memberinya masukan berharga untuk kegiatan menulis.

b. Tujuan Menulis

Junus dan Fatimah (2011:104) pada prinsipnya setiap jenis tulisan mengandung beberapa tujuan, yaitu (1) memberitahukan atau mengajar (2) meyakinkan atau mendesak (3) menghibur atau menyenangkan (4) mengutarakan perasaan dan emosi yang berapi-api. Menurut Semi (2007: 14) tujuan menulis antara lain: (1) untuk menceritakan sesuatu, (2) untuk memberikan petunjuk atau pengarahan, (3) untuk menjelaskan sesuatu,

(4) untuk meyakinkan, dan (5) untuk merangkum. Sedangkan menurut Elina, Zulkarnaini, dan Sumarno (2009: 6), tujuan menulis adalah: (1) menginformasikan, (2) membujuk, (3) mendidik, (4) menghibur.

Menurut Syafie'ie (1988:51-52), tujuan menulis dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) Mengubah keyakinan pembaca, (2) Menanamkan pemahaman sesuatu terhadap pembaca, (3) Merangsang proses berpikir pembaca, (4) Menyenangkan atau menghibur pembaca, (5) Memberitahu pembaca, dan (6) Memotivasi pembaca. Sedangkan tujuan menulis siswa di sekolah dasar untuk menyalin, mencatat, dan mengerjakan sebagian besar tugas-tugas yang diberikan di sekolah dengan harapan melatih keterampilan berbahasa dengan baik (Abdurrahman dan Waluyo, 2000: 223).

Menurut Tarigan (2008: 24) setiap jenis tulisan mengandung beberapa tujuan, tetapi tujuan itu sangat beraneka ragam, yaitu memberitahukan, meyakinkan, menghibur, serta mengutarakan atau mengekspresikan perasaan. Graves dalam Akhadia (1991:14-15) dengan menguasai keterampilan menulis siswa dapat: (1) meningkatkan kecerdasannya, (2) mengembangkan daya inisiatif dan kreatif, (3) menumbuhkan keberanian dan (4) dapat mendorong motivasi anak untuk mencari dan menemukan informasi.

Menulis dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas fleksibel. Rangkaian aktivitas fleksibel yang dimaksud yaitu diantaranya pra menulis, menulis draf, revisi penyuntingan, dan pembahasan atau

publikasi. Permulaan dalam menulis dapat berkembang secara perlahan-lahan sehingga pada tahap ini perlu dibimbing dalam memahami maupun menguasai cara memindahkan pikiran ke dalam tulisan. Dari beberapa pendapat tersebut dapat diuraikan tujuan dari menulis yaitu:

- 1) Untuk memberikan informasi seorang penulis dapat menyebarkan informasi melalui tulisannya seperti wartawan di koran, tabloid, majalah atau media massa cetak yang lain. Tulisan yang ada pada media cetak tersebut seringkali memuat informasi tentang kejadian atau peristiwa.
- 2) Untuk memberikan keyakinan kepada pembaca melalui tulisan seorang penulis dapat mempengaruhi keyakinan pembacanya. Seseorang yang membaca informasi di koran mengenai anak terlantar dapat tergerak hatinya untuk memberikan bantuan. Hal tersebut karena penulis melalui tulisannya berhasil meyakinkan pembaca.
- 3) Untuk sarana pendidikan menulis dapat bertujuan sebagai sarana pendidikan karena seorang guru dan siswa tidak akan pernah jauh dari kegiatan menulis seperti: mencatat di buku, merangkum, menulis soal, mengerjakan soal.
- 4) Untuk memberikan keterangan menulis untuk memberikan keterangan terhadap sesuatu baik benda, barang, atau seseorang. Tulisan tersebut berfungsi untuk menjelaskan bentuk, ciri-ciri, warna, bahan, dan berbagai hal yang perlu disebutkan dari objek tersebut.

c. Manfaat dan Peranan Menulis

Manfaat menulis dari para ahli, menurut Sabarti, dkk.(1988:2)

manfaat menulis diantaranya:

- 1) Mengetahui kemampuan dan potensi diri serta pengetahuan kita tentang topik yang dipilihnya. Dengan mengembangkan topik itu kita terpaksa berpikir, menggali pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dibawah sadar.
- 2) Dengan mengembangkan berbagai gagasan kita terpaksa bernalar, menghubungkan-hubungkan serta membandingkan fakta-fakta yang mungkin kita tidak pernah kita lakukan kalau kita tidak menulis.
- 3) Melalui tulisan kita dapat menjadi peninjau dan penilai gagasan kita secara objektif.
- 4) Lebih mudah memecahkan masalah dengan menganalisis secara tersurat dalam konteks yang lebih konkret.
- 5) Dengan menulis kita aktif berpikir sehingga kita dapat menjadi penemu sekaligus pemecah masalah, bukan sekedar penyadap informasi.

Manfaat menulis menurut Hariston dalam Darmadi (1996:3-4) yaitu:

- 1) Kegiatan menulis adalah sarana untuk menemukan sesuatu, dalam arti dapat mengangkat ide dan informasi yang ada di alam bawah sadar pemikiran kita,
- 2) Kegiatan menulis dapat memunculkan ide baru.

- 3) Kegiatan menulis dapat melatih kemampuan mengorganisasi dan menjernihkan berbagai konsep atau ide yang kita miliki.

Menurut Akhadiah, Sabarti, dan Maidar.G, (1988:2) manfaat menulis ada delapan diantaranya:

- 1) Mengetahui kemampuan dan potensi diri serta pengetahuan kita tentang topik yang dipilihnya. Dengan mengembangkan topik itu kita terpaksa berpikir, menggali pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan di bawah sadar.
- 2) Dengan mengembangkan berbagai gagasan kita terpaksa bernalar, menghubungkan-hubungkan serta membandingkan fakta-fakta yang mungkin tidak pernah kita lakukan kalau kita tidak menulis.
- 3) Lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis. Dengan demikian, kegiatan menulis memperluas wawasan baik serta teoritis maupun mengenai fakta-fakta yang berhubungan.
- 4) Menulis berarti mengorganisasi gagasan secara sistematis serta mengungkapkan secara tersurat. Dengan demikian, permasalahan yang semula masih samar menjadi lebih jelas.
- 5) Melalui tulisan kita dapat menjadi peninjau dan penilai gagasan kita secara objektif.
- 6) Lebih mudah memecahkan masalah dengan menganalisisnya secara tersurat dengan konteks yang lebih konkret.

- 7) Dengan menulis kita akif berpikir sehingga kita dapat menjadi penemu sekaligus pemecah masalah, bukan sekedar penyedap informasi.
- 8) Kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan kita berpikir dan berbahasa secara tertib.

Kemampuan menulis permulaan memiliki manfaat terutama pada kemampuan menulis lanjutan yang berhubungan dengan proses belajar mengajar, manfaat tersebut antara lain:

- 1) Memperluas dan meningkatkan pertumbuhan kosa kata
- 2) Meningkatkan kelancaran tulis menulis dan menyusun kalimat
- 3) Sebuah karangan pada hakikatnya berhubungan bahasa dan kehidupan
- 4) Mendorong calon penulis agar terbiasa mencari pengorganisasian sesuai dengan gagasannya sehingga dapat mengembangkan sgaaya penulisan pribadi.

Dengan keterampilan menulis para murid dapat berbahasa Indonesia yang baik dan benar, dengan ini menulis memiliki kedudukan sangat penting. Hal tersebut disebabkan karena menyimak, berbicara, membaca dan menulis merupakan satu kesatuan yang dapat dibedakan namun tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Keterampilan tersebut saling berkaitan, misalnya seseorang mampu menyimak atau terampil membaca dan menulis karena ia dapat berbicara, begitu pula seseorang akan terampil menulis jika terampil membaca, berbicara dan menyimak.

3. Menulis Karangan Deskripsi

Finoza dalam Munirah (2015:127), paragraf deskripsi adalah paragraf yang melukiskan atau memberikan sesuatu berdasarkan pengalaman semua panca indera dengan kata-kata secara jelas dan terperinci. Menurut Munirah (2015:128) paragraf deskripsi adalah Paragraf yang menggambarkan suatu objek, gagasan, tempat, peristiwa, dan semacamnya sehingga memberi kesan kepada pembaca atau secara singkat paragraf deskripsi bisa diartikan sebagai paragraf yang isinya menggambarkan suatu objek sehingga pembaca bisa seolah-olah melihat dan merasakan apa yang tertulis pada paragraf tersebut.

Karangan deskripsi merupakan salah satu jenis karangan yang memberikan efek kepada pembaca. Jadi, paragraf deskripsi adalah karangan yang menceritakan peristiwa atau menggambarkan suatu objek dengan sangat jelas sehingga pembaca seolah-olah dapat merasakan atau mengalami sendiri hal tersebut. Jenis paragraf ini berkaitan dengan satu gagasan utama yang diikuti kalimat-kalimat penjelas setelahnya.

Berikut ini karakteristik atau ciri-ciri karangan deskripsi meliputi (1) Objek nyata atau dapat diterima panca indera yang dibahas dalam karangan deskripsi (2) Objek dijelaskan secara detail. (3) Pembaca seolah-olah dapat merasakan sendiri objek yang dibahas (4) Karangan deskripsi bersifat objektif yaitu sesuai dengan realita yang terjadi. (5) Bahasa yang digunakan yaitu bahasa komunikatif.

Karangan deskripsi dapat dibedakan dalam beberapa jenis, yaitu di antaranya karangan deskripsi realitis, deskripsi spatial dan deskripsi

impresionatis. Karangan deskripsi spatial adalah karangan deskripsi dengan menggambarkan objek berupa tempat atau ruang. Pembaca dapat membayangkan dengan jelas tempat yang dimaksud karena penulis menggambarkan dengan detail objek berdasarkan kondisi sebenarnya. Sedangkan karangan deskripsi realistik disampaikan secara objektif, artinya bahwa apa yang disampaikan kepada pembaca melalui karangan adalah apa adanya sesuai kenyataan. Penulis tidak menuliskan pendapat pribadi tentang objek yang diceritakan. Karangan deskripsi juga dapat disampaikan secara subjektif, seperti pada jenis karangan deskripsi impresionatis. Karangan ini merupakan karangan yang menggambarkan objek secara subjektif atau sesuai dengan kesan penulis, tidak berfokus pada pandangan pembaca.

Menurut Suparno dan Yunus (2007:4.14) deskripsi dipilah menjadi dua kategori, yaitu :

a. Deskripsi Orang

Jika anda menulis karangan deskripsi orang, tentukan hal-hal yang menarik dari orang yang akan anda deskripsikan. Setelah itu, kemukakan informasi tentang orang itu dengan retorika pengungkapan yang memungkinkan pembaca seolah-olah mengenalinya sendiri. Aspek yang dideskripsikan dari seseorang yakni keadaan fisik, keadaan sekitar, watak atau tingkah perbuatan, gagasan-gagasan tokoh.

b. Deskripsi Tempat

Tempat memegang peranan yang sangat penting dalam setiap peristiwa. Tidak ada peristiwa yang terlepas dari lingkungan dan tempat. Semua kisah akan selalu mempunyai latar belakang tempat. Jalannya sebuah peristiwa akan lebih menarik jika dikaitkan dengan tempat terjadinya peristiwa. Jika melukiskan suatu tempat, hendaknya bekerja dengan mengikuti cara yang logis dalam menyusun perincian. Dengan demikian, lukisan akan menjadi jelas.

Di samping itu, harus mampu menyeleksi detail-detail dari suatu tempat yang dideskripsikan, sehingga detail-detail yang dipilih betul-betul mempunyai hubungan atau berperan langsung dalam peristiwa yang dilukiskannya. Ada beberapa cara yang dapat kita gunakan untuk mendeskripsikan suatu tempat. Pertama, kita bergerak secara teratur menelusuri tempat itu dan menyebutkan apa yang kita lihat. Kedua, kita dapat mulai dengan menyebutkan kesan umum yang diikuti oleh perincian yang paling menarik perhatian kita. Baru menyusul perincian lain yang kurang menarik disekitarnya.

Langkah-langkah dalam menulis atau menyusun suatu karangan deskripsi, sebagai berikut :

a. Menentukan tema pada karangan yang akan ditulis

Dalam menyusun karangan terlebih dahulu harus menentukan tema yang akan menjadi inti dari karangan/tulisan. Tema juga diartikan sebagai pokok pikiran yang mendasari karangan. Maksud dari karangan dapat

terlihat dari tema. Selain itu, topik karangan juga perlu diperhatikan. Topik merupakan pokok pembicaraan yang mendasari suatu karangan.

b. Menentukan Tujuan Penulisan Karangan

Langkah selanjutnya setelah menentukan tema adalah menentukan tujuan penulisan karangan. Panjang, sifat, dan cara penyajian karangan bergantung pada tujuan karangan. Karangan harus memiliki tujuan yang jelas agar mudah dipahami pembaca. Dengan menentukan tujuan, akan mempermudah dalam menyusun kata-kata.

c. Mengumpulkan Informasi

Pengamatan diperlukan untuk mengumpulkan data agar menghasilkan karangan yang berkualitas, siswa dapat mengamati secara langsung objek ataupun peristiwa yang berkaitan dengan topik karangan kemudian mengumpulkan data baik berupa gambar, contoh, angka, grafik, atau statistik.

d. Membuat Kerangka Karangan

Langkah selanjutnya adalah membuat kerangka karangan yaitu kumpulan ide-ide pokok paragraf yang akan disusun. Sistematika dan baik buruknya karangan akan bergantung sehingga proses ini sangat penting untuk diperhatikan kerangka karangan menjadi pedoman dalam membuat karangan, akan membuat isi karangan jelas dan terarah sesuai topik utama.

e. Mengembangkan Kerangka Karangan

Setelah menyusun kerangka karangan kemudian mengembangkan kerangka menjadi bentuk tulisan atau karangan. Satu per satu dari setiap

ide pokok yang telah disusun tadi dikembangkan. Untuk membuat sebuah karangan yang logis dan terpadu maka diperlukan kata penghubung.

Adapun hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kerangka karangan yaitu isi ide pokok, urutan ide pokok yang benar, kosakata, dan ejaan yang digunakan.

f. Menyunting Karangan

Langkah terakhir dalam penyusunan karangan deskripsi adalah proses penyuntingan atau membaca kembali untuk mengevaluasi. Pada tahap ini proses mengoreksi untuk memastikan karangan aman dari kesalahan kata, ejaan, atau bahkan alur cerita yang tidak jelas sehingga tidak kalah penting dengan tahap-tahap sebelumnya.

4. Indikator Menulis Karangan Deskripsi

Indikator menulis karangan deskripsi meliputi isi karangan (kesesuaian isi karangan), susunan karangan (paragraf tersusun rapi, pemakaian kalimat topik baik, alur karangan mudah dipahami), penggunaan bahasa yang baik, penggunaan kata yang tepat dan ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca.

Untuk lebih jelasnya indikator penilaian menulis karangan deskripsi dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Indikator	Bobot
1.	Kesesuaian isi karangan	20
2.	Susunan karangan	20
3.	Penggunaan bahasa yang benar	20
4.	Penggunaan kata yang tepat	20
5.	Penggunaan ejaan dan tanda baca	20
	Total:	100

(Nurgiyantoro, 2001)

5. Media *Flash Card*

a. Pengertian Media *Flash Card*

Pengertian *flash card* menurut Susilana dan Cepi Riyana, (2009:95) yaitu “*flash card* adalah media pembelajaran yang digunakan dalam bentuk kartu bergambar berukuran 25x30 cm yang dibuat menggunakan tangan atau foto, atau lembaran-lembaran yang ditempelkan gambar atau foto. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa *flash card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar dan dilengkapi keterangan gambar pada bagian belakang. Dari kutipan tersebut dijelaskan bahwa besar ukuran *flashcard* 25x30 cm, sedangkan Azhar (2007:120), mengungkapkan pendapat yang berbeda seperti diungkapkan sebagai berikut “*flash card* berukuran 8x12 cm sesuai dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, yang berisi gambar-gambar seperti binatang, benda, buah-

buahan dan sebagainya berguna untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata”.

Menurut pendapat Azhar tersebut, dapat dijelaskan bahwa ukuran *flash card* adalah 8x12 cm atau biasa disesuaikan dengan kondisi siswa dalam kelas, jika jumlah siswa banyak maka *flash card* dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan begitupun sebaliknya jika jumlah siswa sedikit maka *flash card* dibuat dengan ukuran kecil yang kecil juga.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah media edukatif berupa kartu yang berisi gambar dan keterangan kata yang ukurannya disesuaikan dengan jumlah siswa yang dihadapi.

b. Cara Pembuatan Media *Flash Card*

Nurseto (2011:27) mengemukakan cara pembuatan media *flash card* sebagai berikut :

- 1) Siapkan kertas yang tebal seperti kertas duplex atau dari bahan kardus. Kertas tersebut berfungsi untuk menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kertas tersebut diukur menggunakan penggaris. Besar kecilnya ukuran *flash card* disesuaikan dengan jumlah siswa yang dihadapi.
- 3) Potong-potonglah kertas tersebut dengan gunting mengikuti ukuran kertas yang sudah diukur tadi. Banyaknya kartu yang dibuat disesuaikan dengan gambar yang akan ditempel. Jika objek gambar langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi

dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS atau kertas karton.

- 4) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada kertas alas tersebut.
- 5) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di buku, majalah, koran, ataupun dari internet maka selanjutnya gambar tersebut dipotong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- 6) Memberi tulisan pada bagian belakang kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek pada halaman muka.

c. Pengimplementasian Media *Flash Card*

Nurseto (2011:28) pengimplementasian media *flash card* sebagai berikut :

- a. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- b. Cabutlah satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu per satu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa mendapat bagian.

d. Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba, misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari gambar ayam, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar ayam yang belakangnya bertuliskan ciri-ciri hewan tersebut.

d. Kelebihan dan kekurangan Media *Flash Card*

Media *flash card* tergolong dalam media pembelajaran *visual* atau bergambar. Menurut Susilana dan Riyana (2009:94) kelebihan media *Flash Card* antara lain :

- 1) Dengan ukuran yang kecil *flash card* tidak membutuhkan ruang luas, dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga mudah dibawa kemana-mana dan dapat digunakan di mana saja, di kelas maupun di luar kelas.
- 2) Gampang dibuat sehingga mudah didapatkan dan praktis, tidak perlu memiliki keahlian khusus dalam membuat media, dan tidak memerlukan listrik. Cara penggunaannya dengan menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, lalu pastikan posisi gambarnya tidak terbalik, dan setelah menggunakannya mudah disimpan menggunakan pengikat dan kotak agar tidak tercecer.
- 3) Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu sehingga mudah untuk diingat, untuk

mengetahui nama sebuah benda telah dilengkapi dengan keterangan teksnya.

- 4) Penggunaan *Flash card* dapat melalui permainan sehingga menyenangkan dan tidak membosankan. Misalnya *flash card* disimpan secara acak kemudian siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu dengan perintah.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flash card* selain praktis, mudah dibawa, gampang diingat dan menyenangkan, media *flash card* juga dapat meningkatkan daya ingat kemampuan otak kanan dengan mengingat gambar dan kata-kata..

Selain mempunyai kelebihan, media *flash card* juga mempunyai kelemahan. Adapun kelemahan media *flash card* menurut Susilana dan Riyana (2009:93) adalah *flash card* hanya cocok untuk kelompok kecil atau siswa yang kurang dari 30 orang. Hal ini mengandung pengertian bahwa media *flash card* tidak cocok untuk jumlah siswa yang banyak.

6. Model Pembelajaran Scramble

Harjasurjana dan Mulyati dalam Rahayu (2007), Istilah “*Scramble*” di pinjam dari bahasa Inggris yang berarti perbuatan, pertarungan, perjuangan.” Istilah ini digunakan untuk sejenis permainan kata, dimana permainan menyusun huruf-huruf yang telah diacak susunannya menjadi suatu kata yang

tepat. Pembelajaran model *scramble*, memiliki kesamaan dengan model pembelajaran lainnya, siswa dikelompokkan secara acak berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, atau jika memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda. Pernyataan ini diungkapkan oleh Lestari (2009).

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menurut Hanafiah dan Suhana (2009: 53) sebagai berikut:

- a. Guru membuat pertanyaan yang sesuai dengan indikator pembelajaran.
- b. Guru membuat jawaban yang diacak hurufnya.
- c. Guru menyajikan materi sesuai TPK.
- d. Guru membagikan lembar kerja sesuai contoh.
- e. Guru melakukan evaluasi / penilaian, baik secara kelompok maupun individu.
- f. Guru menutup pembelajaran.

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Shoimin Patty (2015: 4) model pembelajaran *scramble* mempunyai kelebihan yaitu:

- a. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota mempunyai tujuan yang sama. Mereka harus berbagi tugas dan tanggung jawab, dikenai evaluasi, dan berbagi kepemimpinan. Selain itu, setiap anggota kelompok membutuhkan

keterampilan untuk belajar bersama dan nantinya akan dimintai pertanggungjawaban cara individual tentang materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif. Maka dari itu, dalam teknik ini setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.

- b. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berfikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stress atau tertekan.
- c. Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- d. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- e. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba–lomba untuk maju.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran *Scramble* yaitu:

- a. Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan kebiasaan siswa dalam belajar.
- b. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

- c. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru.

7. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Definisi belajar (*Learning*) secara umum, yaitu sebagai proses perubahan perilaku yang timbul akibat adanya hubungan atau interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Belajar adalah suatu proses untuk mengubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Slameto, Djamarah dan Zain (2010:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi lingkungannya. Gagne, Djamarah dan Zain (2010:2) belajar adalah suatu proses untuk motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan sikap. Menurut Cronbach Wahab (2015:17) belajar adalah sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan dengan serangkaian kegiatan sebagai hasil pengalamannya sendiri akibat

interaksi dengan lingkungannya yang dapat dilihat dengan peningkatan tingkah laku. Belajar pada dasarnya adalah peningkatan kemampuan dalam memahami sesuatu sehingga ada perubahan yang mengarah kepada perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

b. Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hamalik (2004:30) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah menerima pengalaman belajar. Bukti bahwa seseorang belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Purwanto, (2004:84) hasil belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan dan pengalaman.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah segala kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai hasil dari suatu latihan dan pengalaman yang ditandai dengan adanya perubahan secara signifikan.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2003:64), faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berikut adalah penjelasan mengenai kedua faktor tersebut:

1) Faktor internal

a) Faktor Biologis (jasmaniah)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan pertama adalah kondisi fisik yang normal sejak dalam kandungan sampai terlahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera, dan anggota tubuh. Sedangkan yang kedua adalah kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain makan dan minum dengan teratur, berolahraga, tidur serta dengan cukup.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi intelegensi, kemauan, dan bakat.

2) Faktor eksternal

a) Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang tenang dan adanya perhatian orangtua terhadap perkembangan pendidikan anak-anaknya, maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.

b) Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di sekolah mencakup metode mengajar, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, mata pelajaran, jam belajar, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

c) Faktor lingkungan masyarakat

Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajarnya. Lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga-lembaga pendidikan formal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain sebagainya.

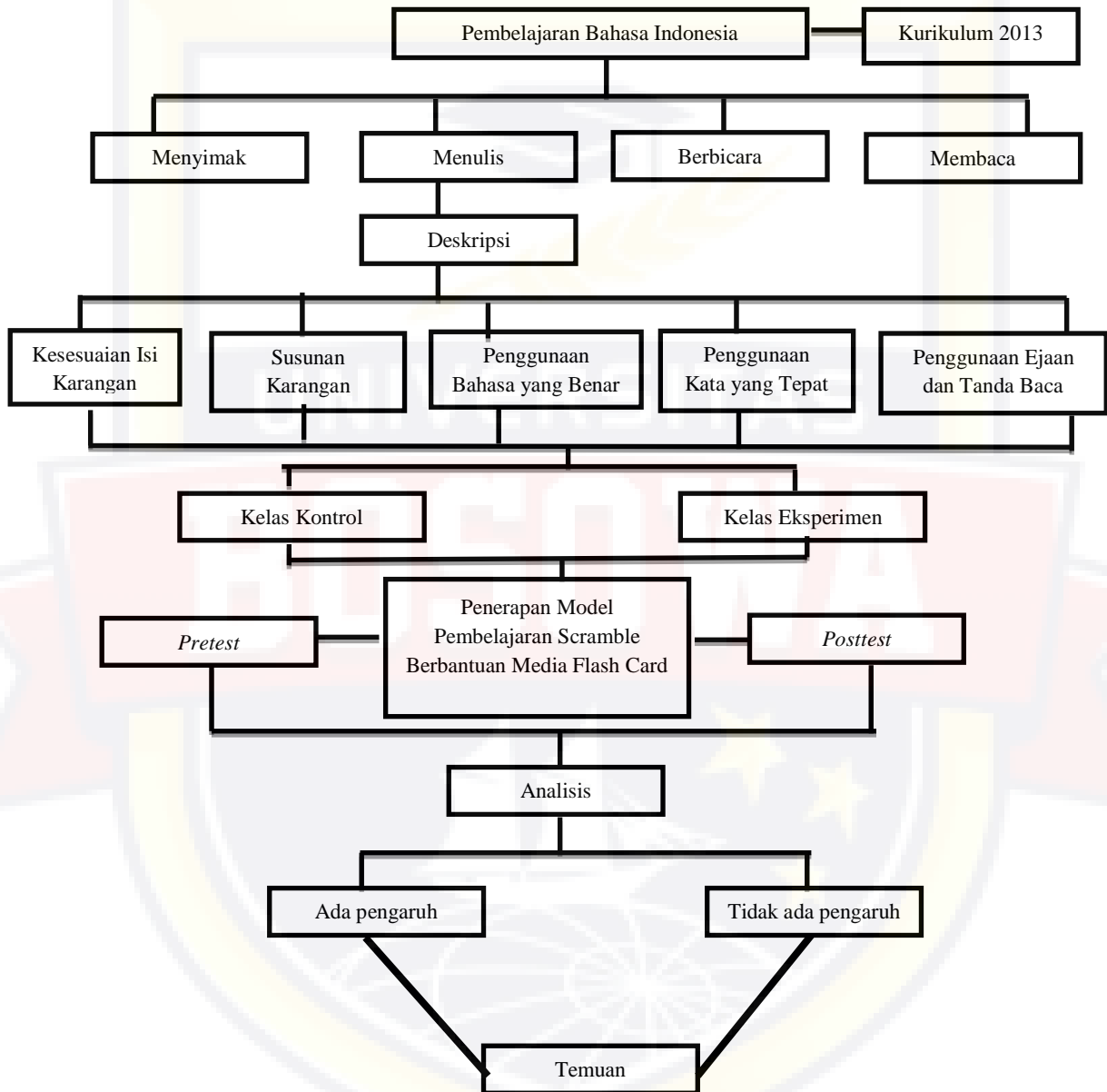
Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor biologis dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Hasil belajar yang baik akan selalu diharapkan oleh semua siswa guru, dan orangtua. Untuk melihat apakah hasil belajar baik atau tidak, maka harus dilakukan suatu penilaian dan hasilnya dapat dilihat setelah proses pembelajaran berlangsung.

B. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini disusun kerangka pikir untuk memudahkan peneliti. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya seperti IPA, PKn, IPS, dan mata pelajaran lainnya. Namun dalam hal ini penulis berfokus kepada hasil pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yakni keterampilan menyimak, menulis, berbicara, dan membaca. Namun dalam penelitian ini penulis berfokus pada keterampilan menulis siswa yakni keterampilan menulis karangan deskripsi. Dalam keterampilan menulis karangan deskripsi perlu diperhatikan pendeskripsian objek sesuai dengan pengamatan, kemampuan menggunakan struktur dan kosakata dengan benar, kemampuan dalam memadukan antar kalimat, serta penggunaan ejaan dan tanda baca.

Hal yang terlebih dahulu dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan *pretest* kepada subjek yang diteliti sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *flash card* dalam pembelajaran bahasa Indonesia guna untuk mengetahui kemampuan awal subjek. Selanjutnya peneliti menerapkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *flash card*, kemudian dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar keterampilan menulis deskripsi setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *flash card*. Setelah itu dilakukan analisis atau uji test untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh hasil belajar menulis karangan deskripsi dengan menerapkan model pembelajaran *Scramble*

berbantuan media *flash card* dari hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Skema kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah :

“Ada pengaruh model pembelajaran Scramble berbantuan media flash card terhadap hasil belajar keterampilan menulis deskriptif pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang.”



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017:72), penelitian eksperimen adalah model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang ditetapkan Sugiyono (2017: 8).

Penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *flash card* Terhadap Hasil Belajar keterampilan menulis deskripsi Kelas IV SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang.

Pada penelitian ini digunakan jenis penelitian eksperimen *Quasi-Experimental Research* atau biasa disebut Penelitian Eksperimen Semu. Adapun alasan memilih jenis penelitian eksperimen ini karena dengan

beranggapan bahwa penelitian ini tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel yang berpengaruh terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan.

2. Desain Penelitian

Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel yang diterapkan dalam penelitian. Di dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen non equivalent control group design Sugiyono (2017:79). Pengaruh treatment/perlakuan (O2-O1)-(O4-O3). Didalam penelitian ini memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua kelompok akan sama sama diberikan pretest untuk melihat kondisi awal kedua kelompok. Selanjutnya salah satu kelompok dipilih untuk diterapkan sebuah metode dan media. Kemudian dilakukan posttest untuk melihat pengaruh metode yang diterapkan disalah satu kelompok.

Berdasarkan desain penelitian yang telah dikemukakan di atas, berikut merupakan gambaran desain penelitian *nonequivalent control group design*.

Tabel 3.1 : Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Sugiyono, (2017)

Keterangan:

O₁ : Pretes kelas eksperimen

O₂ : Postes kelas eksperimen

O₃ : Pretes kelas kontrol

O₄ : Postes kelas kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran flash card dan model pembelajaran Scramble.

B. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Adapun prosedur penelitian yang akan dilaksanakan dibagi menjadi dua tahap yang pertama tahap pra penelitian kemudian dilanjutkan tahap pelaksanaan penelitian.

Berikut ini penjelasan langkah-langkah dari kedua tahap tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Observasi dengan melakukan wawancara dan pengambilan data nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang.
2. Menentukan sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan hasil dari observasi, wawancara, dan data nilai yang telah dilakukan.
3. Menyusun kisi-kisi tes uji tes yang akan diberikan kepada siswa
4. Melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
5. Menggunakan media *flash card* pada kelas eksperimen dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.
6. Melaksanakan *posttest* agar dapat mengetahui gambaran kemampuan yang telah dicapai pada kelas eksperimen dan kelas control
7. Melihat perbandingan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen sehingga dapat menganalisis hasil dari penelitian.
8. Menyusun hasil penelitian.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang Kelas IV-A sebagai kelas kontrol dan Kelas IV-B sebagai kelas eksperimen.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada tahun ajaran 2022/2023. Pengambilan data hanya dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Hal ini karena dalam melakukan penelitian eksperimen sebaiknya dilakukan dalam waktu yang relatif singkat untuk mengurangi resiko kurangnya validitas penelitian yang disebabkan ancaman penelitian (Krathwohl, 2004:547).

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2017:38). Sedangkan menurut Darmadi (2014:14) variabel penelitian adalah suatu sifat, nilai-nilai lambang dari objek-objek, individu dan kegiatan bervariasi antara satu dengan yang lainnya yang akan dicari informasinya kemudian sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dalam suatu penelitian.

Variabel dalam penelitian eksperimen terbagi menjadi variabel bebas dengan istilah lain *independent variable* dan variabel terikat yang biasa dikenal dengan *dependent variable*.

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Flash Card*. Yang dimaksud pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Flash Card* adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu model pembelajaran *scramble* sebagai variabel X_1 dan media *flash card* sebagai variabel X_2 .

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV di UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang. Yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar, segala kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai hasil dari suatu latihan dan pengalaman yang ditandai dengan adanya perubahan secara signifikan.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2017:80). Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

. Populasi yang akan dijadikan sumber dalam penelitian ini adalah seluruh siswa *kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang Tahun* Ajaran 2022/2023, dengan jumlah siswa keseluruhan sebanyak 42 siswa.

Tabel 3.2. Populasi Jumlah Keseluruhan Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Tahun Kabupaten Enrekang Ajaran 2022/2023

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	IV- A	10	10	20
	IV- B	9	13	22
Jumlah Keseluruhan Siswa				42

Sumber data: *Kondisi jumlah siswa kelas IV SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang Tahun Ajaran 2022/2023.*

2. Sampel

Dalam penelitian diperlukan adanya yang dinamakan sampel penelitian atau miniatur dari populasi yang dijadikan sebagai contoh. Dalam hal ini Sugiyono (2017:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pendapat lain tentang sampel dapat dilihat dari apa yang dikemukakan oleh Sukardi (2016:54) sampel atau cuplikan adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data.

Berdasarkan pendapat di atas makadapat ditarik kesimpulan bahwa sampel adalah objek penelitian yang digunakan secara langsung untuk mewakili dari populasi penelitian yang mampu memperlihatkan wujud karakteristik dari populasi atau seluruh anggota penelitian.

Dalam penelitian ini, penulis mengambil dan menentukan sampel dengan teknik *Total Sampling*. *Total Sampling* adalah teknik penentuan

sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel Sugiyono (2014:124), alasan menggunakan teknik *Total Sampling* karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh dijadikan sampel penelitian semuanya.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang.

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	IV- A	10	10	20
	IV- B	9	13	22
Jumlah Keseluruhan Siswa				42

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi dan teknik pengukuran berupa tes hasil belajar.

a. Observasi

Riduwan (2010:57) Observasi merupakan melihat secara langsung kegiatan dengan jarak dekat sehingga dapat melakukan pengamatan. Tujuan observasi agar dalam pembelajaran dapat mengetahui karakteristik siswa, melihat komunikasi edukatif yang berlangsung pada guru dengan siswa, serta guru dapat mengetahui media dan model pembelajaran yang diterapkan. Adapun cara melakukan observasi yang disebutkan Arikunto (2010:200) yaitu observasi non-sistematis dengan pengamat tidak menggunakan instrumen dan observasi sistematis dimana pengamat perlu menggunakan instrumen.

Namun pada penelitian ini, peneliti akan menerapkan observasi sistematis dimana observasi dilakukan dengan terlebih dahulu menentukan pedoman pengamatan. Fungsi Instrumen observasi dalam penelitian ini untuk mengukur keterlaksanaan penggunaan media dan model terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.

b. Wawancara

Wawancara yaitu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara tidak terstruktur. Data yang diperoleh dari wawancara dengan guru kelas IV adalah berhubungan dengan hasil belajar siswa pada aspek keterampilan berbicara.

c. Dokumentasi

Riduwan (2010:58) teknik dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, dan data yang relevan dengan penelitian. Sejalan dengan pendapat tersebut, Arikunto (2010:201) bahwa sumber yang digunakan untuk memperhatikan objek yang diteliti ada 3 macam yaitu tulisan, tempat, dan kertas atau orang. Sumber pertama (tulisan) inilah yang selanjutnya disebut sebagai dokumentasi (barang-barang tertulis).

Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi yang digunakan untuk memperkuat hasil observasi, dengan mengetahui data nama siswa dan

data nilai Bahasa Indonesia kelas IV-A dan Kelas IV-B UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang.

d. Tes

Menurut Arikunto (2010:193), tes merupakan latihan yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan intelegensi, keterampilan, dan kemampuan atau bakat yang dimiliki siswa yang biasanya dituangkan dalam rentetan beberapa pertanyaan.

1) *Pretest*

Dalam sebuah eksperimen, perlu dilakukan *Pretest* terlebih dahulu untuk pengujian terhadap masing-masing sampel (kelas kontrol dan kelas eksperimen) agar dapat mengetahui tingkat kemampuan subjek penelitian pada materi yang telah difokuskan. Selain itu *Pretest* juga bertujuan untuk sebagai membandingkan dengan *Posttest* dalam memperoleh kesimpulan hasil penelitian.

2) *Posttest*

Prosedur selanjutnya setelah memberikan perlakuan yang sesuai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditetapkan adalah melaksanakan *posttest*, dimana *Posttest* ini merupakan tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran setelah diberikan perlakuan pada kelas IV B yang bertujuan untuk memberikan kesimpulan terhadap pengaruh penggunaan media *flash card* tertentu yang dilakukan melalui eksperimen. Sebagaimana dalam hal ini pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *flash*

card dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Terdapat dua Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan yaitu lembar observasi dan lembar tes, dimana pelaksanaan lembar observasi ini saat berlangsungnya proses pembelajaran dengan seorang pengamat yaitu guru observer. Sedangkan setelah proses pembelajaran selesai maka digunakan lembar tes.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis data statistik deskriptif

Sugiyono (2013:21) Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Instrumen pada penelitian ini yang hasil datanya dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yaitu Tes keterampilan menulis deskripsi.

Hasil tes keterampilan menulis deskripsi dianalisis secara deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas control dan eksperimen dianalisis untuk mengetahui skor peserta didik sebelum dan setelah diberikannya suatu perlakuan yang mana datanya diolah menggunakan bantuan program SPSS *for windows* versi 21. Guna mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil tes keterampilan menulis deskripsi peserta didik, maka dilakukan pengkategorian. Pengkategorian

pertama dibagi ke dalam 7 kategori yaitu banyaknya sampel, nilai tertinggi, nilai terendah, skor ideal, rentang skor, skor rata-rata, dan standar deviasi.

Kemudian data diinterpretasi ke dalam kategori nilai keterampilan menulis deskripsipeserta didik berdasarkan pedoman yang ada.

2. Analisis data statistik inferensial

Untuk analisis data hasil tes keterampilan menulis deskripsi peserta didik, digunakan program *SPSS for windows* versi 21 untuk mengolahnya. Sebelum uji hipotesis, maka harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Untuk uji normalitas ini, digunakan program *SPSS for windows* versi 21. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya normal sedangkan Jika $P_{value} < 0,05$ maka distribusinya tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS for windows* versi 21 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya homogen sedangkan Jika $P_{value} < 0,05$ maka distribusinya tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan adalah *Independent t-test* yang merupakan uji beda dua sampel yang tidak berpasangan atau tidak sama serta tidak mendapatkan perlakuan yang sama pula. Kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika Sig. $\geq 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak sedangkan
- 2) Jika Sig. $< 0,05$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berikut ini diuraikan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang.

1. Deskripsi Data Hasil Pretest Pada Kelas Eksperimen

Tabel 4.1 Deskripsi Data *Pretest Siswa* Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kelas Eksperimen	19	30,00	60,00	90,00	1370,0	72,1053	9,76328	95,322
Valid N (listwise)	19							

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa kelas eskperimen yang berjumlah 22 siswa namun yang hadir pada proses pembelajaran hanya 19 siswa sehingga yang digunakan hanya 19 siswa. Adapun skor keseluruhan yang diperoleh siswa sebesar 1370, skor rata-rata yang diperoleh atau mean sebesar 72,1053 standar deviasi sebesar 9,76328, varians sebesar 95,332, skor minimal sebesar 60 dan skor maksimal sebesar 90.

2. Deskripsi Data Hasil Pretest Pada Kelas Kontrol

Data didapatkan dengan pengolahan data menggunakan program SPSS Versi 21. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa namun yang hadir pada proses pembelajaran hanya 17 siswa sehingga yang digunakan hanya 17 siswa. Adapun skor keseluruhan yang diperoleh siswa sebesar 1200, skor rata-rata yang diperoleh atau mean sebesar 70,5882, standar deviasi sebesar 10,88037, varians sebesar 118,382, skor minimal sebesar 60 dan skor maksimal sebesar 100.

Tabel 4.2 Deskripsi Data *Pretest Siswa* Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kelas Kontrol	17	40,00	60,00	100,00	1200,00	70,5882	10,88037	118,382
Valid N (listwise)	17							

3. Deskripsi Data Hasil Posttest Pada Kelas Eksperimen

Tabel 4.3 Deskripsi Data *Posttest Siswa* Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Posttest Kelas Eksperimen	19	30,00	70,00	100,00	1660,00	87,3684	9,91189	98,246
Valid N (listwise)	19							

Data didapatkan pada kelas eksperimen yang berjumlah 22 siswa namun yang hadir pada proses pembelajaran hanya 19 siswa sehingga yang digunakan hanya 19 siswa. Adapun skor keseluruhan yang diperoleh siswa sebesar 1660, skor rata-rata yang diperoleh atau mean sebesar 87,3684, standar deviasi sebesar 9,91189, varians sebesar 98,246, skor minimal sebesar 70 dan skor maksimal sebesar 100.

4. Deskripsi Data Hasil Posttest Pada Kelas Kontrol

Tabel 4.4 Deskripsi Data *Posttest Siswa Kelas Kontrol*

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Posttest Kelas Kontrol	17	40,00	60,00	100,00	1310,00	77,0588	11,59995	134,559
Valid N (listwise)	17							

Data didapatkan dengan pengolahan data menggunakan program SPSS Versi 21. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa namun yang hadir pada proses pembelajaran hanya 17 siswa sehingga yang digunakan hanya 17 siswa. Adapun skor keseluruhan yang diperoleh siswa sebesar 1310, skor rata-rata yang diperoleh atau mean sebesar 77,0588, standar deviasi sebesar 11,59995, varians sebesar 134,559, skor minimal sebesar 60 dan skor maksimal sebesar 100.

5. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan data hasil belajar yang diperoleh siswa pada kelas kontrol dan eksperimen setelah memperoleh perlakuan yang berbeda,

diperoleh rata-rata nilai kelas kontrol 77,05 dengan sampel 17 dan kelas eksperimen sebesar 87,36 dengan jumlah sampel 19. Pada penelitian ini uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Lilliefors Significance Correction pada program SPSS versi 21. Hasil perhitungan uji normalitas hasil belajar siswa terdapat pada tabel 4.5 dan 4.6.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
KELAS KONTROL	,188	17	,111	,925	17	,183

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
HASIL EKSPERIMEN	,192	19	,062	,880	19	,022

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikansi yang diperoleh pada kelas kontrol sebesar 0,111 sedangkan 0,062 nilai signifikansi diperoleh pada kelas eksperimen. Nilai signifikansi hasil belajar siswa pada kelas kontrol lebih dari 0,05 ($0,111 > 0,05$) dan kelas eksperimen lebih dari 0,05 ($0,062 > 0,05$). Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi kedua data $> 0,05$. Nilai signifikansi uji normalitas diperoleh lebih dari 0,05. Jadi sampel kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

6. Hasil Uji Homogenitas

Berikut adalah hasil uji homogenitas hasil belajar siswa.

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variances

HASIL

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,289	1	34	,594

Dari tabel 4.7 menunjukkan bahwa signifikansi pada tabel sebesar 0,594.

Nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (0,594), maka dapat disimpulkan bahwa data nilai hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan homogen.

7. Hasil Uji-t

Setelah data dinyatakan sudah berdistribusi normal dan homogen langkah selanjutnya adalah Uji-t dengan menggunakan program SPSS Versi 21, menggunakan teknik *independent-sample t-test*.

Pengujian perbedaan model pembelajaran *scramble berbantuan media flash card* terhadap hasil belajar menggunakan *independent sample t test* dengan menggunakan SPSS 21. Dilakukan pengujian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar yang diperoleh pada kedua kelas tersebut. Berikut hasil uji *independent sample t test* pada table 4.8

Tabel 4.8 Hasil uji-t

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
HASIL	Equal variances assumed	,289	,594	2,875	34	,007	10,30960	3,58533	3,02333	17,59586	
	Equal variances not assumed			2,850	31,706	,008	10,30960	3,61746	2,93838	17,68082	

Berdasarkan dari tabel tersebut dilihat pada kolom *sig.(2-tailed)* diperoleh nilai sebesar 0,007 kurang dari 0,05 ($0,007 < 0,05$). Pada penelitian ini diambil sampel 36 siswa maka nilai derajat kebebasan ($dk = n - 2 = 36 - 2 = 34$) dan taraf kesalahan 5%. Karena untuk uji 2 sisi ($0,05 : 2 = 2,5\%$) maka dapat diketahui nilai $t_{tabel} = 2,032$. $T_{hitung} = 2,875$ dapat diketahui dari kolom *Equal variances assumed* (homogen), dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 2,875$. Jadi sudah dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,875 > 2,032$) dengan signifikansi $0,007 < 0,05$ jadi diperoleh kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Scramble Berbantuan Media Flash Card*

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan adanya perbedaan hasil belajar siswa dari kedua kelas tersebut yaitu yang menggunakan model konvensional dan model pembelajaran *scramble berbantuan media flash card*. Hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan pendapat Hamalik (2004:30), yang menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah menerima pengalaman belajar. Bukti bahwa seseorang belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flash card*, membuat belajar menjadi suatu proses yang bermakna bagi siswa.

Selanjutnya, hasil penelitian membuktikan bahwa hasil belajar siswa yang menerapkan model tersebut berbeda dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional. Hal tersebut bisa dilihat dari rata-rata hasil nilai akhir pada kelas kontrol dan eksperimen. Data diperoleh hasil belajar pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 77,05 sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 87,36. Dari data tersebut diperoleh bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol. Data tersebut membuktikan pendapat Burton dalam Hamalik (2013:31) mengemukakan bahwa dalam prinsip-prinsip pembelajaran hasil belajar dapat diterima oleh siswa apabila memberi kepuasan pada kebutuhan siswa, berguna, dan

bermakna, hasil belajar dilengkapi dengan serangkaian pengalaman, dan proses belajar berlangsung secara efektif dibawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan. Penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flash card* dapat menjadikan pembelajaran membuat lebih bermakna dengan serangkaian pengalaman, sehingga dalam memahami materi siswa tidak terpaksa atau tertekan , dan menjadikan proses belajar yang dilakukan siswa lebih optimal.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *scramble berbantuan media flash card* dengan yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran menulis deskripsi pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga .

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble Berbantuan Media Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data penelitian menunjukkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan penerapan metode ceramah. Model pembelajaran *scramble* berpengaruh dalam proses pembelajaran karena siswa bekerja dalam kelompok, bergerak dalam kelas, dan menilai pembelajaran bersama-sama. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Shoimin Patty (2015:4) tentang kelebihan model pembelajaran *scramble* yaitu setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota mempunyai tujuan yang sama, mereka harus berbagi tugas

dan bertanggung jawab, dikenai evaluasi, dan berbagi kepemimpinan. Selain itu, setiap anggota kelompok membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama dan nantinya akan dimintai pertanggung jawaban secara individual tentang materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif. Maka dari itu, dalam teknik ini setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan Teknik *independent sample t-test* dengan menggunakan SPSS versi 21, dilihat pada kolom *sig.(2-tailed)* diperoleh nilai sebesar $0,007 < 0,05$. Pada penelitian ini diambil sampel 36 siswa maka nilai derajat kebebasan ($dk = n - 2 = 36 - 2 = 34$) dan taraf kesalahan 5%. Karena untuk uji 2 sisi ($0,05 : 2 = 2,5\%$) maka dapat diketahui nilai $T_{tabel} = 2,032$. $T_{hitung} = 2,875$ dapat dilihat dari kolom *Equal variances assumed* (homogen), dapat diketahui bahwa nilai $T_{hitung} = 2,875$. Jadi sudah dapat dilihat bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $2,875 > 2,032$ dengan signifikansi $0,007 < 0,05$. Jadi diperoleh kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima (penggunaan model pembelajaran *scramble berbantuan media flash card* berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas IV SD Negeri 45 Talaga).

Berdasarkan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Rizki Herlinasari tahun 2017 dengan judul “Upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *flash card* di kelas 1 MI Miftahul Athal”. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media ini mengalami peningkatan yakni pada siklus 1 kemampuan membaca

siswa diperoleh presentase 52,63% dan pada kemampuan menulis diperoleh presentae 74%. Pada siklus 2 mengalami peningkatan yakni pada kemampuan membaca 79% dan pada kemampuan menulis memperoleh 95%.

Berdasarkan penelitian relevan di atas adapun persamaan penelitian yang penulis lakukan adalah menggunakan media yang sama yaitu media *flash card*. Adapun perbedaan penilitian yang penulis lakukan adalah hasil belajar menulis deskriptif sedangkan pada penelitian relevan diatas kemampuan membaca dan menulis Bahasa Indonesia dan terdapat perbedaan kelas.

Berdasarkan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Rabeka tahun 2018 dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup.” Hasil penelitian penerapan media ini menunjukkan skor *posttest* dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control dengan persentase 93% dan 80%.

Berdasarkan penelitian relevan di atas adapun persamaan penelitian yang penulis lakukan adalah menggunakan model pembelajaran dan media yang sama yaitu model pembelajaran *scramble* berbantuan *flash card*. Adapun perbedaan penilitian yang penulis lakukan adalah hasil belajar menulis deskriptif sedangkan pada penelitian relevan diatas hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup.

Berdasarkan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Febrian Dwi Fitri Astuti (2017) dengan judul “Penerapan model pembelajaran *scramble* dengan media *flash card* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa sekolah dasar.” Hasil penelitian menunjukkan penerapan media ini mengalami peningkatan yakni pada prasiklus rata-rata nilai keterampilan menulis pantun diperoleh 51,2 dengan ketuntasan klasikal sebesar 31,25% . Pada siklus 1 mengalami peningkatan yakni rata-rata nilai keterampilan menulis pantun diperoleh 72,94 dengan ketuntasan klasikal sebesar 50%, dan pada siklus 2 rata-rata nilai keterampilan menulis pantun diperoleh 82,81 dengan ketuntasan klasikal sebesar 93,75%. Penelitian yang lain yang relevan yakni penelitian yang dilakukan oleh Annis Fathimatus Sholihah tahun 2016 dengan judul “Penerapan model *scramble* dengan media *flash card* dalam peningkatan pembelajaran IPS tentang koperasi pada siswa kelas IV SD Negeri Karangemiri”. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media ini mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar yakni pada siklus 1 diperoleh presentase 60,00%, pada siklus 2 sebesar 80,47% dan pada siklus 3 mencapai 88,63%.

Berdasarkan penelitian relevan di atas adapun persamaan penelitian yang penulis lakukan adalah menggunakan model pembelajaran dan media yang sama yaitu model pembelajaran *scramble* berbantuan *flash card*. Adapun perbedaan penelitian yang penulis lakukan adalah hasil belajar menulis deskriptif sedangkan pada penelitian relevan diatas untuk meningkatkan hasil menulis pantun.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa:

1. Keterampilan menulis deskripsi dengan menggunakan model konvensional dan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flash card* membuktikan adanya perbedaan hasil belajar siswa dari kedua kelas tersebut. Hal tersebut bisa dilihat dari rata-rata hasil nilai akhir pada kelas kontrol dan eksperimen. Dari data tersebut diperoleh bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol.
2. Adanya perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *scramble berbantuan media flash card* dengan yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran menulis deskripsi pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga .
3. Penggunaan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Flash Card* sangat berpengaruh terhadap kemampuan menulis deskripsi siswa kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang. Hal ini berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan Teknik *independent sample t-test* dengan menggunakan SPSS versi 21, dilihat pada kolom *sig. (2-tailed)* diperoleh nilai sebesar $0,007 < 0,05$. Jadi sudah dapat dilihat bahwa $T_{hitung} > T_{table}$ yaitu $2,875 > 2,032$ dengan signifikansi $0,007 < 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan dari simpulan hasil temuan dalam penelitian ini, dikemukakan empat saran sebagai berikut ini.

1. Bagi guru pembelajaran menulis deskripsi sebaiknya dilaksanakan dengan menggunakan berbagai model, metode media, diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran scramble berbantuan media *flash card* mampu membantu siswa dalam menemukan ide dan mengembangkannya sehingga keterampilan menulis siswa dapat berkembang dengan optimal.
2. Siswa diharapkan lebih giat berlatih menulis, percaya diri, dan belajar menggunakan kalimat yang baku saat menulis.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat mengintensifkan kegiatan pelatihan bagi guru berkenaan dengan model pembelajaran serta dapat meningkatkan penyediaan fasilitas yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti penggunaan model pembelajaran scramble berbantuan media *flash card* dapat menjadi variasi untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas,Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Ahmad Rofi'uddin, Darmiyati Zuhdi. 1999. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Dirjen Dikti, Depdikbud
- Akhaidah, Sabarti. 1988. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pramata
- Arikunto S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Ed Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Darmadi, Kaswan. 1996. *Meningkatkan Kemampuan Menulis*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Duwi Priyatno. 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Yogyakarta: Andi Offset
- Elina Syarif, Zulkarnaini, Sumarno. 2009. *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Febriana, D.F, dkk. (2016). *Penerapan model pembelajaran scramble dengan media flash card untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa sekolah dasar*. Jurnal Di daktika Dwija Indria. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id>
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely, 1971, *Teaching and Media: A Systematic Approach*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J
- Gie, The Liang. 1980. *Dasar-Dasar Administrasi, Suatu Kumpulan Karangan Di Daerah*. Jakarta: Pradnya Paramita
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Haryadi dan Zamzani, 1996. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Depdikbud: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Hotimah, E. (2010). “ *Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Murid Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas IIMi Ar-Rochman Samarang Garut.*” *Jurnal Pendidikan Universitas Garut Hotimah*, 4(1), 10–18. Retrieved from www.journal.uniga.ac.id

Junus, Andi Muhammad & Andi Fatimah Junus. 2011. *Keterampilan Berbahasa Tulis*. Makassar: Badan Penerbit UNM

Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di <https://kbbi.web.id/tulis>

Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar- Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Mulyati, Yeti. 2007. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Munirah. 2015. *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: Deepublish

Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE

Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. *Ekonomi & Pendidikan*, 8, 19-35

Parera, Jos Daniel dan Amran Tasai. 1996. *Pintar Berbahasa Indonesia 2*. Jakarta: Balai Pustaka

Rabeka, dkk. (2018). “ *Pengaruh model pembelajaran scramble berbantuan flash card terhadap hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup.*” *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran* 7(2). Retrieved from www.jurnal.untan.ac.id

Sandjaja, Albertus., dan Heriyanto. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Semi, Atar. 1990. *Menulis efektif*. Padang; CV Ankasa Raya.

Semi, Atar. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sulfasyah. 2018. *Indonesian language is a subject that puts writing as a skill to be taught*. Indonesia Journal of Applied Linguistics. Vol. 7

Suparno. 2011. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Syafie'ie, Imam. 1988. *Retorika dalam Menulis*. Jakarta: P2LPTK Depdikbud

Tarigan, Djago. 1983. *Membina Keterampilan Menulis Paragraf dan Pengembangannya*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.



Lampiran 1

REKAPITULASI NILAI PRE-TEST KELAS KONTROL

NAMA	ASPEK			SKOR	NILAI
	A	B	C		
RIZKA ANGGRAENI SETIAWATI	2	1	3	6	60
AHMAD RISKAN KHAIRIL	4	1	2	7	70
ALIYAH SAUQIYAH	2	1	3	6	60
ANNISA ZALZABILAH IMRAN	4	1	3	7	70
GHAIDA TSURAYA	2	1	3	6	60
GIBRAN AL HABS YI AR	4	1	3	7	70
M.RIFANDI ARQAM	4	2	2	8	80
MIKHAILAH AZKADINA DARWIS	4	3	3	10	100
MUHAMMAD ABIDZAR	4	1	3	8	80
MUHAMMAD NIZAM ABIZHAR	3	1	3	7	70
NAFHAN AL QUSYAIRI	4	1	3	8	80
NUR FAHDILLA	3	2	2	7	70
NURUL FALAH	2	1	3	6	60
TOFHAL AL AYYUBI M	3	1	3	7	70
YUSUF	4	1	2	8	80
ZHAHIRA T ZAHRA	2	1	3	6	60
NURZAHRA	2	1	3	6	60

Lampiran 2

REKAPITULASI NILAI PRE-TEST KELAS EKSPERIMEN

NAMA	ASPEK			SKOR	NILAI
	A	B	C		
AFIQA LESTARI	2	2	2	6	60
AULIYA REZKY RAMADHANI R	3	2	3	8	80
AVIKHA HANDAYANI	3	1	3	7	70
AZ ZAHRA ANWAR	2	2	3	7	70
CINTHA SEKAR KINANTI	2	1	3	6	60
Citra Alkirana	3	1	3	7	70
FITRI AL QURANI	2	1	3	6	60
HARUN ARRASYID	2	1	3	6	60
INDAH PURNAMA	4	1	3	8	80
KHAIRUL NIZAM	3	2	3	8	80
MIFTA HURRAHMA	2	2	3	7	70
MUH AZAM LAHUDI	3	2	2	7	70
MUH FAIZ PRATAMA	2	2	3	7	70
NUR FATIHA	2	2	2	6	60
PUTRI NURUL JIHAN	3	2	3	8	80
SASABILLA NUR RAMADHANI	4	2	2	7	70
SYAPUTRA RAHMAN	3	3	2	8	80
URA TRIE PAREMME	4	2	3	9	90
ARDEA	4	2	3	9	90

Lampiran 3

REKAPITULASI NILAI POST-TEST KELAS KONTROL

NAMA	ASPEK			SKOR	NILAI
	A	B	C		
RIZKA ANGGRAENI SETIAWATI	4	1	3	8	80
AHMAD RISKAN KHAIRIL	4	2	3	9	90
ALIYAH SAUQIYAH	3	2	3	8	80
ANNISA ZALZABILAH IMRAN	3	2	3	8	80
GHAIDA TSURAYA	4	3	2	9	90
GIBRAN AL HABSYI AR	4	2	2	8	80
M.RIFANDI ARQAM	4	1	3	8	80
MIKHAILAH AZKADINA DARWIS	2	1	3	6	60
MUHAMMAD ABIDZAR	4	3	3	10	100
MUHAMMAD NIZAM ABIZHAR	2	1	3	6	60
NAFHAN AL QUSYAIRI	2	1	3	7	70
NUR FAHDILLA	4	1	3	9	90
NURUL FALAH	4	1	3	8	80
TOFHAL AL AYYUBI M	3	1	3	7	70
YUSUF	2	1	3	6	60
ZHAHIRA T ZAHRA	3	2	2	7	70
NURZAHRA	4	1	2	7	70

Lampiran 4

REKAPITULASI NILAI POST-TEST KELAS EKSPERIMEN

NAMA	ASPEK			SKOR	NILAI
	A	B	C		
AFIQA LESTARI	4	2	3	9	90
AULIYA REZKY RAMADHANI R	4	3	3	10	100
AVIKHA HANDAYANI	4	2	2	8	80
AZ ZAHRA ANWAR	3	2	3	8	80
CINTHA SEKAR KINANTI	4	1	3	8	80
Citra Alkirana	4	1	3	8	80
FITRI AL QURANI	4	1	3	8	80
HARUN ARRASYID	4	3	3	10	100
INDAH PURNAMA	4	3	3	10	100
KHAIRUL NIZAM	4	1	3	8	80
MIFTA HURRAHMA	4	3	3	10	100
MUH AZAM LAHUDI	4	3	2	9	90
MUH FAIZ PRATAMA	4	2	3	9	90
NUR FATIHA	4	2	3	9	90
PUTRI NURUL JIHAN	4	2	3	9	90
SASABILLA NUR RAMADHANI	3	1	3	7	70
SYAPUTRA RAHMAN	4	2	3	9	90
URA TRIE PAREMME	2	2	3	7	70
ARDEA	4	3	3	10	100

Lampiran 5

1. PRETEST KELAS KONTROL

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kelas Kontrol	17	40,00	60,00	100,00	1200,00	70,5882	10,88037	118,382
Valid N (listwise)	17							

2. PRETEST KELAS EKSPERIMEN

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kelas Eksperimen	19	30,00	60,00	90,00	1370,00	72,1053	9,76328	95,322
Valid N (listwise)	19							

3. POSTEST KELAS KONTROL

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Postest Kelas Kontrol	17	40,00	60,00	100,00	1310,00	77,0588	11,59995	134,559
Valid N (listwise)	17							

Lampiran 6

4. POSTEST KELAS EKSPERIMEN

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Postest Kelas Eksperimen	19	30,00	70,00	100,00	1660,00	87,3684	9,91189	98,246
Valid N (listwise)	19							

UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances

HASIL

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,289	1	34	,594

UJI NORMALITAS

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
KELAS KONTROL	,188	17	,111	,925	17	,183

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 7

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
HASIL EKSPERIMEN	,192	19	,062	,880	19	,022

a. Lilliefors Significance Correction

UJI HIPOTESIS (UJI T)

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL EKSPERIMEN	,192	19	,062	,880	19	,022

a. Lilliefors Significance Correction

Group Statistics

	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
HASIL	EKSPERIMEN	19	87,3684	9,91189	2,27394
	KONTROL	17	77,0588	11,59995	2,81340

Lampiran 8

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HA SIL	Equal variances assumed	,289	,594	2,875	34	,007	10,30960	3,58533	3,02333	17,59586
	Equal variances not assumed			2,850	31,706	,008	10,30960	3,61746	2,93838	17,68082

Lampiran 9

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU MENGGUNAKAN
MODEL SCRAMBLE**

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV di UPT SDN 45 Talaga Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang

Satuan Pendidikan :

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Nurfaega Rahim

Observer :

A. Petunjuk

1. Kami mohon, kiranya bapak/Ibu memberikan penilaian pengamatan aktivitas guru.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/Ibu.

B. Skala penilaian

1 = tidak sesuai

3 = sesuai

2 = cukup sesuai

4 = sangat sesuai

Pertemuan :

Hari/ tanggal :

No	Deskripsi aktivitas guru	Keterlaksanaan		Penilaian			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
A	Pra Pembelajaran						
	1. Pengaturan tempat duduk masing-masing siswa					✓	
	2. Pengkondisian kesiapan pelaksanaan pembelajaran					✓	
B.	Kegiatan Membuka Pelajaran						
	1. mengajukan					✓	

	pertanyaan/apersepsi							
	2. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang hendak dicapai							✓
C.	Kegiatan Inti Pembelajaran							
	1. Memberikan penjelasan materi pelajaran.							✓
	2. Mengajukan pertanyaan saat proses penjelasan materi						✓	
	3. Memfasilitasi adanya interaksi antar siswa						✓	
	4. Memfasilitasi interaksi antara siswa-guru, siswa-materi pelajaran						✓	
	5. Membentuk kelompok						✓	
	6. Memberi lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya (scramble kata)							✓
	7. Memberikan waktu untuk mengerjakan soal dengan model scramble							✓
	8. Membimbing siswa mengerjakan soal yang diberikan						✓	
	9. Mengumpulkan lembar jawaban siswa						✓	
	10. Melakukan penilaian							✓
	11. Melakukan apresiasi dan rekognisi						✓	
	12. Memfasilitasi adanya iteraksi antara siswa dengan media pembejaran							✓
	13. Kemampuan guru menggunakan media pembelajaran							✓
D.	Kegiatan penutup							
	Memberikan kesimpulan dan tindak lanjut							✓
	Jumlah					6	2	
	Rata-rata					3,4		

Lampiran 10

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA MENGGUNAKAN

MODEL SCRAMBLE

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Deskripsi Murid Kelas IV di UPT SDN 45 Talaga Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang

Satuan Pendidikan :

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Nurfaega Rahim

Observer :

Petunjuk

3. Kami mohon, kiranya bapak/Ibu memberikan penilaian pengamatan aktivitas siswa.
4. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/Ibu.

Skala penilaian

1 = tidak sesuai

3= sesuai

2 = cukup sesuai

4= sangat sesuai

Pertemuan :

Hari/ tanggal :

No	Deskripsi aktivitas siswa	Keterlaksanaan		Penilaian			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
A	Pra Pembelajaran						
	1. tempat duduk masing-masing siswa					✓	
	2. kesiapan menerima pembelajaran					✓	
B.	Kegiatan Membuka Pelajaran						
	1. menjawab pertanyaan guru					✓	
	2. mendengarkan penjelasan tentang						✓

	komptensi yang hendak dicapai						
a.	Kegiatan Inti Pembelajaran						
	1. Memperhatikan penjelasan materi pelajaran.						✓
	2. bertanya saat proses penjelasan materi						
	3. interaksi antar siswa					✓	
	4. interaksi antara siswa-guru, siswa-materi pelajaran					✓	
	5. bergabung dengan kelompok						✓
	6. menerima lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya (scramble kata)						✓
	7. berusaha menyelesaikan soal secara berkelompok						✓
	8. Membimbing siswa mengerjakan soal yang diberikan					✓	
	9. Mengumpulkan lembar jawaban					✓	
	10. Mmengoreksi jawaban secara bersama-sama					✓	
	11. Mendapatkan apresiasi dan rekognisi dari guru					✓	
	12. Interaksi antara siswa dan media pembelajaran yang digunakan guru						✓
	13. Tertarik pada materi yang disajikan dengan media pembelajaran						✓
	D Kegiatan penutup						
	Keterlibatan dalam memberi rangkuman/kesimpulan						✓
	Jumlah				6	3	
	Rata-rata				3,5		

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
FLASH CARD

Petunjuk:

1. Mohon berilah tanda centang(✓) pada indikator SB=sangat baik,B=baik, K=kurang dan SK=sangat kurang,berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan lembar observasi aktivitas Guru dalam proses pembelajaran.

No.	Aspek yang dinilai	Kriteria	Penilaian				Saran
			SB	B	K	SK	
A.	Media	1. Jenis dan ukuran teks	✓				
		2. Kualitas gambar pada flash card	✓				
		3. Komposisi warna	✓				
		4. Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
		5. Tampilan keseluruhan	✓				
B	Materi	1. kesesuaian tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	✓				
		1. Kesesuaian materi dengan materi pokok menulis deskripsi	✓				

		2. Materi terorganisir dengan baik		✓			
		3. Kalimat mudah dipahami	✓				
		4. Kesesuaian penggunaan Bahasa dengan tingkat perkembangan		✓			

Kesimpulan: Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian



Lampiran 12

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI TERHADAP AKTIVITAS GURU
DALAM PROSES PEMBELAJARAN**

Petunjuk:

1. Mohon berilah tanda centang(✓) pada indikator SB=sangat baik,B=baik, K=kurang dan SK=sangat kurang,berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan lembar observasi aktivitas Guru dalam proses pembelajaran.

No.	Aspek yang dinilai	Kriteria	Penilaian				Saran
			SB	B	K	SK	
A.	Format	1. Lembar observasi mudah dipahami	✓				
		2. Petunjuk pengisian lembarobservasidinyatakan dengan jelas	✓				
		3. Alternatif pengisian lembar observasi mudah dipahami		✓			
B	Isi	1. Secara umum mencakup keseluruhan kegiatan pembelajaran	✓				
		2. Kriteria kegiatan yang diamati dinyatakan dengan jelas	✓				
		3. Aktivitas siswa termuat dalam RPP	✓				

		4. Aktivitas siswa gambar pada lembar observasi	✓				
C	PenggunaanBa	1. Bahasa mudah dipahami	✓				
	hasa	2. Sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia(PUEBI)	✓				

Kesimpulan: Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian



Lampiran 13

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI TERHADAP AKTIVITAS SISWA
DALAM PROSES PEMBELAJARAN**

Petunjuk:

- i. Mohon berilah tanda centang(✓) pada indikator SB=sangat baik, B=baik, K=kurang dan SK=sangat kurang,berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
- ii. Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan lembar observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Penilaian				Saran
			SB	B	K	SK	
A.	Format	1. Lembar observasi mudah dipahami	✓				
		2. Petunjuk pengisian lembar observasi dinyatakan dengan jelas	✓				
		3. Alternatif pengisian lembar observasi mudah dipahami		✓			
B	Isi	1. Secara umum mencakup keseluruhan kegiatan pembelajaran	✓				
		2. Kriteria kegiatan yang diamati dinyatakan dengan jelas	✓				
		3. Aktivitas siswa termuat dalam RPP	✓				

		4. Aktivitas siswa gambar pada lembar observasi	✓				
C	Penggunaan	1. Bahasa mudah dipahami	✓				
	Bahasa	2. Sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa	✓				

Kesimpulan: Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian



Lampiran 14

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR
(SOAL PRETEST DAN POSTEST)**

Petunjuk

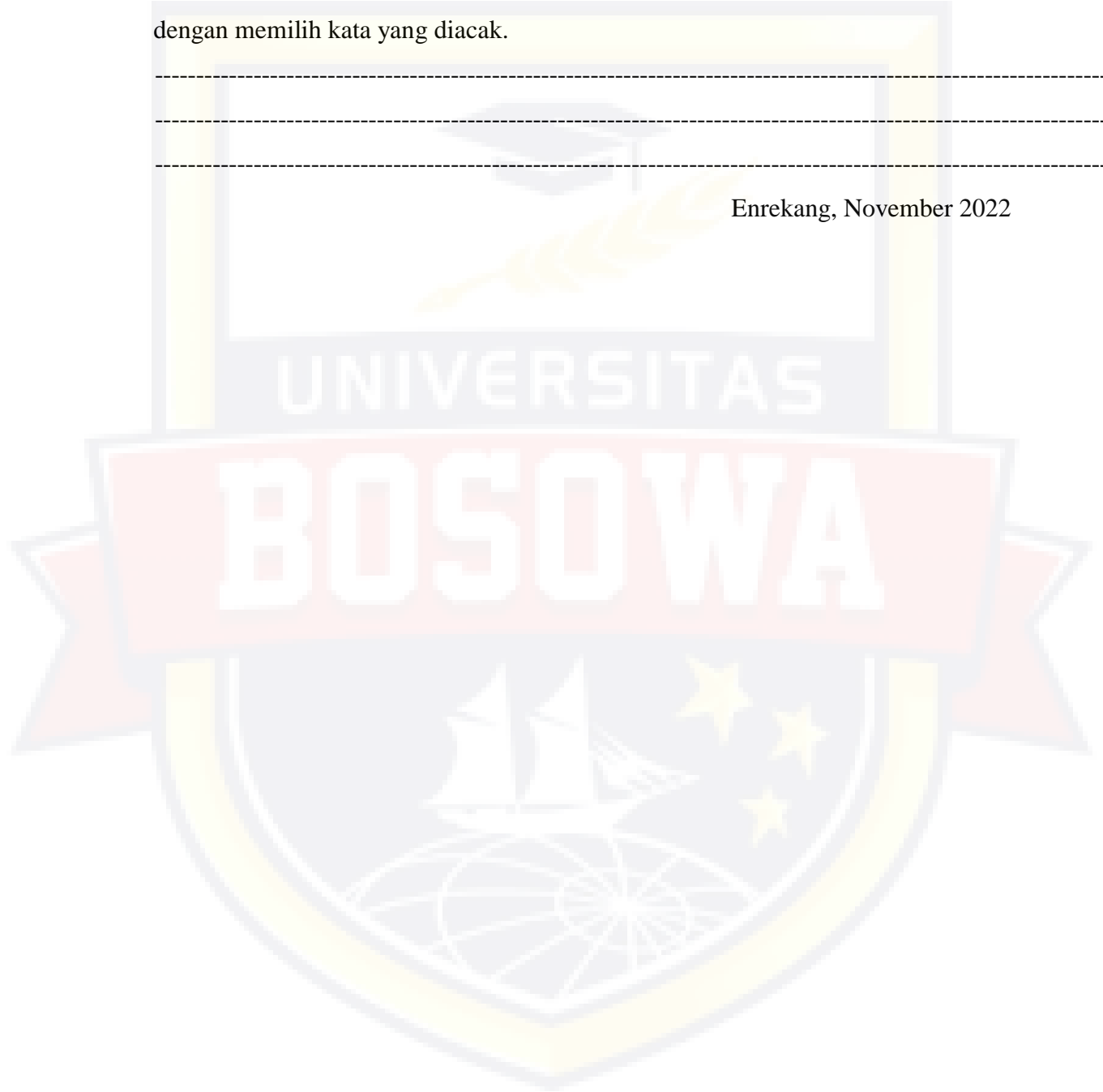
1. Mohon berilah tanda centang(√) pada indikator SB=sangat baik, B=baik, K=kurang dan SK=sangatkurang, berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait tes hasil belajar soal pretest-postest.
2. Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan tes hasil belajar soal pretest-postest.

No	Aspekyang dinilai	Kriteria	Penilaian				Saran
			SB	B	K	SK	
A	Indikator Soal	1. Kesesuaian dengan indikator			✓		
		2. Kesesuaian dengan level		✓			
		3. Kesesuaian dengan butir soal			✓		
B	Bahasa	1. Penggunaan bahasa sesuai	✓				
		2. Bahasa yang digunakan Komunikatif	✓				
		3. Mudahdipahami	✓				
C	Tingkat kesulitan	1. Bervariasi sesuai dengan level Kognitif		✓			
		2. Kesesuaian dengan alokasi Waktu	✓				
		3. Kesesuain dengan pengalaman sehari-hari siswa	✓				
D	Alokasi Waktu	Alokasi waktu yang digunakan sesuai dengan jumlah dan kesulitan soal	✓				

Kesimpulan:

Soal pertama tidak sesuai dengan indikator, karena pada indikator mendeskripsikan cerita, sedangkan dalam butir soal menyusun sebuah cerita dengan memilih kata yang diacak.

Enrekang, November 2022



Karangan Deskripsi Siswa Pada Saat Pretest

70

Nama : Ahmad Rishan Khairin
Kelas : IV
Mata Pelajaran : Tematik Tema 4

1. Buatlah sebuah cerita dengan memilih kata yang telah diacak.

Gabus kecil 20

La sedang sakit tupa sangat sedih. Gabus
lesu, tidak berselera makan hanya ingin
makan yang bisa menyembuhkannya. 20

Tupa akan mencarinya. Gabus mengatakan
makanan itu tupa akan mencarinya. 20

Lampiran 16

Karangan Deskripsi Siswa Pada saat Posttest Kelas Eksperimen

Nama :
Kelas : IV
Mata Pelajaran : Tematik tema 4

1. Buatlah sebuah cerita dengan memilih kata yang telah diacak.

Karangan Deskripsi Siswa Pada saat Posttest Kelas Eksperimen

Nama : AVIKA HANDAYANI
Kelas : IV
Mata Pelajaran : Tematik tema 4

Do

1. Buatlah sebuah cerita dengan memilih kata yang telah diacak.

Sepasang sahabat 20

Dahulu kala, hidu²⁰lah sepasang sahabat di daerah Kalimantan Barat, mereka adalah seekor Tupai dan ikan gabus. Setiap hari mereka melakukan kegiatan bersama. 20

Kemana-mana Tupai pergi Gabus juga ikut. Tupai sangat menyayangi menyayangi sahabatnya Gabus. 20

Karangan Deskripsi Siswa Pada saat Posttest Kelas Eksperimen

Nama : Muh. Faiz Pratama
Kelas : IV
Mata Pelajaran : Tematik tema 4

Do

1. Buatlah sebuah cerita dengan memilih kata yang telah diacak.

Tupai mendapatkan hati ikan ku

Didalam perut ikan, Tupai keluar dari kelapa dan menggigit hati ikan ku, ikan mencoba bertahan sampai kehabisan tenaga, ombak membawa ikan ku ke tepi pantai. Saat itu tupai keluar dari mulut ikan dan mendapatkan hati ikan lalu membawanya kepada sahabatnya.

Lampiran 17

Karangan Deskripsi Siswa Pada saat Posttest Kelas Kontrol

Nama :
Kelas : IV
Mata Pelajaran : Tematik tema 4

1. Buatlah sebuah cerita dengan memilih kata yang telah diacak.

Karangan Deskripsi Siswa Pada saat Posttest Kelas Kontrol

Nama : Nafhan Al Qusyairi
Kelas : IV
Mata Pelajaran : Tematik tema 4

70

1. Buatlah sebuah cerita dengan memilih kata yang telah diacak.

Cobus Sembuh

Sampai ketempat Cobus, Tupai kemudian memberikan hati ikan Yu untuk dimakan. Beberapa hari kemudian, Tupai melihat Sahabatnya segar kembali betapa Sungunya Tupai melihat Cobus Sehat seperti Sedialala.

Tupai sangat Sungah Sahabatnya bisa Sembuh. Mereka akhirnya bisa bermain bersama-sama lagi.

Karangan Deskripsi Siswa Pada saat Posttest Kelas Kontrol

Nama : Aliyah Saugiyah
Kelas : IV
Mata Pelajaran : Tematik tema 4

80

1. Buatlah sebuah cerita dengan memilih kata yang telah diacak.

Tupai mencari obat

Tupai sangat kaget, ia harus mencari hati ikan Yu yang sangat panas tidak terpikir ia bisa mendapatkannya, namun tupai bertekad ia ingin Sahabatnya Sembuh setelah gabus mengatakan makanan yang dapat menyembuhkan penyakitnya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

REVISI 2017

(Disusun Berdasarkan Permendikbud Nomor: 22 Tahun 2016)

Satuan Pendidikan	:	SD/MI
Kelas / Semester	:	IV (Empat) / 1
Tema 4	:	Berbagai Pekerjaan
Sub Tema 3	:	Pekerjaan Orang Tuaku
Pembelajaran	:	1
Alokasi Waktu	:	1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

BAHASA INDONESIA

3.5 Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).

4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.

Indikator:

3.5.5 Menilai kejadian yang terdapat di dalam cerita.

4.5.5 Mendeskripsikan penilaian cerita secara lisan dan tulisan.

IPA

3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

Indikator:

3.8.5 Mengidentifikasi dampak pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol.

4.8.5 Memberikan tulisan kegiatan pencegahan berkurangnya sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari.

IPS

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Indikator:

3.3.5 Menyebutkan jenis pekerjaan yang berhubungan dengan sosial budaya

4.3.5 Melaporkan jenis pekerjaan yang berhubungan dengan sosial budaya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca dongeng ‘Tupai dan Ikan gabus’, siswa mampu menilai cerita dengan detail.
2. Setelah membaca dongeng ‘Tupai dan Ikan Gabus’, siswa mampu mendeskripsikan penilaian cerita secara lisan dan tulisan dengan detail.
3. Setelah membaca teks tentang pengrajin kayu, siswa mampu mengidentifikasi jenis pekerjaan terkait social budaya di wilayahnya dengan rinci.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengomunikasikan jenis pekerjaan terkait sosial budaya di wilayahnya dengan rinci.
5. Setelah mengamati gambar, siswa mampu menginformasikan dampak pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
6. Setelah berdiskusi, siswa mampu menuliskan contoh kegiatan sebagai upaya pencegahan langkanya sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- **Bahasa Indonesia dan IPA :**
 - Religius
 - Nasionalis
 - Mandiri
 - Gotong Royong
 - Integritas

- **IPS :**
 - Religius
 - Jujur

Disiplin

Kerja Keras

Kreatif

Mandiri

Menghargai Prestasi

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Gurumemberikan salam dan mengajak semua siswaberdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Religius▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Berbagai Pekerjaan".▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">▪ Sebelumnya guru menempelkan gambar tupai dan ikan gabus di papan tulis. Communication▪ Guru menyampaikan bahwa hari ini siswa akan membaca dongeng dari daerah Kalimantan Barat, yaitu 'Tupai dan Ikan Gabus'. Literasi▪ Mintalah siswa untuk membuat prediksi ceritanya. Prediksi tidak harus benar. Critical Thinking and Problem Solving▪ Siswa diminta untuk membaca teks tentang 'Tupai dan Ikan Gabus' dalam hati. Literasi▪ Setiap siswa menemukan unsur cerita dan menuliskannya kedalam peta pikiran. Siswa kemudian mendiskusikan hasilnya dengan teman satu kelompok. Critical Thinking and Problem Solving▪ Guru mengajak satu atau dua siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya, lalu memberi penguatan kepada seluruh siswa mengenai jawaban yang diharapkan. Guru dapat memberi kesempatan	35 Menit X 30 JP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kepada seluruh siswa untuk memberikan komentar dari jawaban yang ada. Guru tidak menjawab langsung namun memberi kesempatan kepada siswa lain untuk mencoba menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya. Guru dapat menguatkan jawaban-jawaban yang ada. <i>Creativity and Innovation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta untuk menuliskan pendapatnya mengenai cerita tersebut. ▪ Guru menyampaikan rubrik penilaian agar mereka memahami apa yang akan dinilai. ▪ Siswa menukarkan hasil pekerjaannya dengan pekerjaan temannya dan saling mengomentari. Siswa dapat bekerja berpasangan. <i>Gotong Royong</i> ▪ Untuk menambah pemahaman siswa tentang jenis-jenis pekerjaan, guru mengajak siswa untuk membaca teks tentang seorang pengrajin kayu. ▪ Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan pada buku pelajaran dan mendiskusikannya dengan teman kelompok. <i>Collaboration</i> ▪ Guru meminta satu perwakilan untuk menyampaikan hasilnya dan membahasnya bersama. <i>Communication</i> ▪ Secara individu, siswa harus menuliskan pengrajin yang ada di sekitar mereka. Karena tulisan akan dinilai, guru menyosialisasikan rubrik kepada siswa. ▪ Guru melanjutkan pembelajaran dengan meminta siswa untuk mengamati gambar dan mengisi diagram tentang kondisi hutan di Kalimantan. <i>Creativity and Innovation</i> ▪ Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikannya dan memberikan penguatan. <i>Gotong Royong</i> ▪ Siswa melanjutkan pekerjaannya dengan mengamati gambar Kalimantan dan membuat prediksi tentang kondisi hutan. Siswa diminta untuk menuliskan alternatif jalan keluar agar kondisi hutan tidak bertambah buruk. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>(untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i> 	

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Berbagai Pekerjaan Kelas 4* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Buku Siswa Tema : *Berbagai Pekerjaan Kelas 4* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Kertas bekas

Enrekang, November 2022

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Syamsiar Ganti, S.Pd.SD
NIP. 19631231 198306 2 002

Nurfaega Rahim S.Pd.

LAMPIRAN 1

F. MATERI PEMBELAJARAN

- Menilai cerita utuh
- Mengidentifikasi kegiatan terkait pengontrolan dalam pemanfaatan sumber daya alam
- Melaporkan jenis-jenis pekerjaan terkait sosial budaya

G. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

LAMPIRAN 2

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
4												
5												
Dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

1. Diskusi

Saat siswa melakukan diskusi tentang peta pikiran mengapa penting menjaga kelestarian dan sumber daya alam.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara. □	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara namun tidak mengindahkan.
Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara).	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman. □	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Mebutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran).	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{Total Nilai Siswa} \times 10}{\text{Total Nilai Maksimal}}$

Total Nilai Maksimal

Nilai (skoring) : $\frac{3 + 2 + 1}{6} \times 10 = 5$

12 12

2. Bahasa Indonesia

Komentar siswa tentang cerita dinilai dengan menggunakan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Topik cerita	Topik cerita disampaikan dengan benar. <input type="checkbox"/>	Topik cerita disampaikan mendekati benar.	Topik cerita disampaikan namun kurang benar.	Topik cerita tidak disampaikan.
Alur cerita	Alur cerita disampaikan dengan lengkap dan runtut. <input type="checkbox"/>	Alur cerita disampaikan dengan lengkap namun tidak runtut.	Sebagian besar alur cerita disampaikan dengan runtut.	Sebagian kecil alur cerita disampaikan dan tidak runtut.
Latar belakang cerita	Latar belakang cerita disampaikan dengan benar.	Latar belakang cerita disampaikan mendekati benar. <input type="checkbox"/>	Latar belakang cerita disampaikan namun kurang benar.	Latar belakang cerita tidak disampaikan.
Fakta pendukung	Fakta pendukung yang disampaikan seluruhnya sesuai dengan isi cerita.	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian besar sesuai dengan isi cerita. <input type="checkbox"/>	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian kecil sesuai dengan isi cerita.	Fakta yang disampaikan tidak sesuai cerita.

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{Total Nilai Siswa} \times 10}{\text{Total Nilai Maksimal}}$

Nilai (skoring) : $\frac{4 + 4 + 3 + 3}{16} \times 10 = 8,7$

16 16

3. IPS

Indikator penilaian	Ada	Tidak ada
Memuat minimal 2 jenis pekerjaan yang dilibatkan.		
Menyebutkan produk yang dihasilkan terkait sosial budaya.		
Menyebutkan sumber daya alam yang sesuai.		
Menyebutkan manfaat pekerjaan terhadap masyarakat minimal 3.		

4. IPA

Prediksi siswa tentang kondisi hutan dinilai dengan daftar periksa.

Indikator penilaian	Ada	Tidak ada
Menyebutkan prediksi kondisi hutan sesuai dengan fakta.		
Menyebutkan alasan prediksi dengan menyertakan fakta.		
Menyebutkan minimal 3 dampak dari hutan gundul.		
Menyebutkan minimal 3 kegiatan pencegahan hutan gundul dalam kehidupan sehari-hari.		

1. Penilaian Sikap (cinta lingkungan, rasa ingin tahu, dan teliti).

Beri tanda (✓) pada kolom sesuai dengan sikap siswa.

Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Ket.
Teliti			✓		
Bertanggung Jawab		✓			
Disiplin					



DOKUMENTASI



**Kordinasi dan Pemberian Surat Izin Penelitian Kepada Kepala Sekolah
UPT SD Negeri 45 Talaga Kabupaten Enrekang.**



Menjelaskan Tujuan Pembelajaran



Pelaksanaan Posttest



RIWAYAT HIDUP



NUR FAEGA RAHIM. Dilahirkan di Enrekang pada tanggal 3 November 1994. Anak pertama dari pasangan Ayahanda Abd Rahim Raba dan Ibunda Suraini. Penulis tamat SD tahun 2006 di SDN 45 Talaga Kabupaten Enrekang, tamat SMP tahun 2009 di SMPN 2 Enrekang, tamat SMK PGRI Enrekang pada tahun 2012. Dan pada tahun yang sama (2012) penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Bosowa dan lulus pada bulan September 2016.

Tidak berselang lama setelah wisuda, alhamdulillah awal tahun 2017 ada panggilan mengajar di UPT SD 71 Riso walaupun masih berstatus honorer sampai dengan sekarang. Tapi penulis tetap bersyukur karena dimana kita lihat sekarang orang bersusah payah untuk mencari pekerjaan. Penulis selalu bersabar dan perbanyak berdoa supaya bisa mengubah status honorer menjadi PNS. Aamiin

Tahun 2021, penulis kemudian memutuskan melanjutkan pendidikan strata dua (S2) program Studi Pendidikan Dasar di Universitas Bosowa dengan berbagai pertimbangan. Tetapi berkat dukungan dan doa kedua orang tua dan keluarga besarku yang lainnya penulis lebih semangat demi masa depan pendidikan dan karir yang lebih baik.



PEMERINTAH KABUPATEN ENREKANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sudirman, Km 3 Pinang Telp./Fax (0420) 21079

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 73.16/623/DPMPSTP/ENR/IP/X/2022

Berdasarkan Peraturan Bupati Enrekang nomor 73 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Bupati Enrekang Nomor 159 Tahun 2021 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Enrekang, maka dengan ini memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

NURFAEGA RAHIM, S.PD

Nomor Induk Mahasiswa : 4620106031
Program Studi : PENDIDIKAN DASAR
Lembaga : UNIVERSITAS BOSOWA
Pekerjaan Peneliti : MAHASISWI
Alamat Peneliti : JL. INDUSTRI ENREKANG
Lokasi Penelitian : UPT SDN 45 TALAGA
Anggota/Pengikut : -

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka **PENYUSUNAN TESIS** dengan Judul :

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI SISWA KELAS IV DI UPT SDN 45 TALAGA KECAMATAN ENREKANG KABUPATEN ENREKANG

Lamanya Penelitian : 2022-10-20 s/d 2022-11-30

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Enrekang
20/10/2022 10:54:49
KEPALA DINAS,



Dr. Ir. CHAIDAR BULU, ST., MT
Pangkat: Pembina Tk.I
NIP. 19750528 200212 1 005

Tembusan Kepada Yth :

1. Bupati Enrekang sebagai laporan
2. Kepala Bakesbangpol Kab. Enrekang
3. Desa/Lurah/Camat tempat meneliti
4. Mahasiswa ybs.



Dokumen ini merupakan dokumen yang sah dan tidak memerlukan tanda tangan serta cap basah dikarenakan telah dilandatangani secara digital menggunakan sertifikasi elektronik yang diterbitkan oleh Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi