

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA PAPAN FLANEL TERHADAP PENGUSAHAAN KOSAKATA SISWA KELAS 1 DI SDN 2 KUTA**

Dewi Kadar Manik<sup>1</sup>, Husniati<sup>2</sup>, Muhammad Sobri<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas Mataram

[1dewikadarmanik22@gmail.com](mailto:dewikadarmanik22@gmail.com), [2husniati\\_fkip@unram.ac.id](mailto:husniati_fkip@unram.ac.id),  
[3muhammad.sobri@unram.ac.id](mailto:muhammad.sobri@unram.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of the scramble learning model assisted by flannel board media on vocabulary mastery of class 1 students at SDN 2 Kuta. The type of research used is Quasi Experiment research with a Nonequivalent Control Group Design. The population of this study was all grade 1 students at SDN 2 Kuta, totaling 54 students. The sampling technique used a saturated sampling technique, namely the sample population consisted of 27 1A students as the experimental class and 27 class 1B students as the control class. The test results are a prerequisite for analysis, the normality test for the experimental and control classes is normally distributed and homogeneous. The results of hypothesis testing obtained a significant value (2-tailed) of 0.000, which is smaller than 0.05. These results indicate that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. Based on the results of data analysis,  $t_{count} = 10.364$  and  $t_{table} = 1.675$  (at a significance level of 5%). This means that  $t_{count} > t_{table}$ , so it can be interpreted that there is an influence of the scramble learning model assisted by flannel board media on the vocabulary mastery of class 1 students at SDN 2 Kuta.*

*Keywords: Scramble, Flannel Board, Vocabulary Mastery*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media papan flanel terhadap penguasaan kosakata siswa kelas 1 di SDN 2 Kuta. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 1 SDN 2 Kuta yang berjumlah 54 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh yaitu jumlah populasi dijadikan sampel terdiri dari 27 siswa 1A sebagai kelas eksperimen dan 27 siswa kelas 1B sebagai kelas kontrol. Hasil pengujian sebagai prasyarat analisis, uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen. Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Berdasarkan hasil analisis data juga diperoleh  $t_{hitung} = 10,364$  dan  $t_{tabel} = 1,675$  (pada taraf signifikansi 5%). Hal ini berarti bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga dapat diinterpretasikan terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media papan flanel terhadap penguasaan kosakata siswa kelas 1 di SDN 2 Kuta.

Kata kunci: *Scramble*, Papan Flanel, Penguasaan Kosakata.

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara efektif baik lisan maupun tulisan sesuai dengan konteks dan situasinya kepada pihak lain. Perlu kita sadari bahwa belajar bahasa tidak terlepas dari belajar kosakata. Keterampilan berbahasa anak-anak banyak ditentukan oleh kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka akan semakin terampil anak dalam berbahasa. Kemampuan berbahasa anak-anak atau siswa perlu didukung dengan penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting terhadap keterampilan berbahasa, tanpa penguasaan kosakata yang memadai tujuan pembelajaran bahasa tidak akan tercapai karena semakin banyak penguasaan kosakata yang dimiliki oleh seseorang maka semakin baik dan terampil pula ia berbahasa atau berkomunikasi. Semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang maka semakin mudah untuk menyampaikan dan menerima informasi baik secara lisan maupun tulisan.

Kosakata adalah kata-kata yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Zahro dkk., (2020) kosakata merupakan unsur yang penting dalam kegiatan berbahasa untuk mengungkapkan ide atau gagasan kepada lawan bicara. Kosakata sebagai salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah memiliki peran yang sangat penting karena pemahaman seseorang akan bertambah ketika mengetahui arti sebuah kata, kemudian dengan menguasai kosakata dapat meningkatkan keterampilan baik itu berbicara, menyimak, menulis maupun membaca, dan ketika siswa meningkatkan kosakata mereka kemampuan akademik dan kepercayaan diri serta kompetensinya juga akan meningkat (Alexander dalam Kurniawati & Karsana, 2020).

Penguasaan kosakata adalah kemampuan siswa untuk mengenal, memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa dengan tepat, baik lisan maupun tulisan. Menurut Kasno (dalam Widiyanto dkk., 2018) penguasaan kosakata akan

mempengaruhi cara berpikir dan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang ditentukan pada kuantitas kosakata yang dimiliki, semakin banyak kosakata yang dimiliki maka semakin terampil ia dalam berbahasa. Penguasaan kosakata sangat mempengaruhi seseorang dalam berinteraksi dan berkomunikasi sehingga harus dipelajari mulai dari sejak dini. Hurlock (dalam Kurniawati & Karsana, 2020) mengemukakan kosakata yang harus dikuasai dan dipelajari oleh anak-anak usia 6-13 tahun atau siswa SD ada dua jenis, yaitu kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum mencakup kata-kata yang digunakan untuk berkomunikasi, yakni kata kerja (verba), kata benda (nomina), kata sifat (adjektiva), adverbial, konjungsi dan pronomina. Sedangkan kosakata khusus adalah kata-kata khusus yang meliputi hal-hal tertentu seperti, kosakata waktu, warna, uang, rahasia, populer dan makian.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 1 pada tanggal 16 September 2023 di SDN 2 Kuta menyatakan bahwa penguasaan kosakata siswa masih rendah hal ini

diperkuat dengan data yang diperoleh dari hasil belajar bahasa Indonesia hanya 12 dari 27 siswa yang mendapatkan nilai minimal 70 sedangkan 15 siswa masih belum tuntas atau belum mencapai nilai 70 (KKM). Adapun penyebab dari kesulitan siswa yang dikemukakan oleh guru yaitu kurangnya latihan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut juga terjadi dikarenakan dalam proses kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia guru masih belum menggunakan model dan media dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dinyatakan langsung oleh gurunya sendiri dalam kegiatan wawancara.

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil observasi pada tanggal 5 September dan 16 September 2023 yang dilakukan selama proses pembelajaran, di dalam kegiatan pembelajaran tidak terlihat guru memanfaatkan media pembelajaran dan guru masih belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Guru dalam penerapan pembelajaran masih terkesan monoton dimana guru masih menerapkan pembelajaran yang konvensional seperti ceramah sehingga proses pembelajaran

kurang aktif. Padahal kedudukan model dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting karena dapat membantu guru mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan selain itu dengan adanya model dan media pembelajaran dapat membantu menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu perlu adanya usaha dan solusi dari seorang guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif dalam membelajarkan penguasaan kosakata adalah model pembelajaran *scramble*. Hal ini diperkuat oleh pendapatnya Tahrir dkk., (2021) yang menyatakan bahwa *scramble* merupakan sejenis permainan anak-anak yang berdasarkan pada latihan pengembangan dan peningkatan penguasaan kosakata melalui perlombaan menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata. Sedangkan

menurut Komalasari (dalam Sudarmi & Burhanuddin, 2017) model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep yang dimaksud. Karakteristik dari model pembelajaran *scramble* ini yaitu menyajikan susunan huruf, kata, dan wacana yang sudah diacak polanya. Model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja secara berkelompok. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Nurtikasari dkk., (2020) dalam model pembelajaran *scramble* menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Model pembelajaran *scramble* bisa mengajak siswa menemukan jawaban dari pertanyaan dengan cara bermain menyusun huruf, kata dan kalimat atau paragraph yang sudah diacak sehingga menjadi jawaban yang benar. Melalui model pembelajaran *scramble* siswa diharapkan mampu berperan aktif di

dalam pembelajaran serta melatih siswa dalam menguatkan pemahaman mereka.

Penerapan model pembelajaran dapat lebih efektif dan menarik jika menggunakan bantuan media pembelajaran. Menurut Magdalena dkk., (2021) menyatakan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa dalam belajar. Mengingat pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, peneliti menawarkan media papan flanel untuk membantu siswa dalam mengembangkan penguasaan kosakata. Media papan flanel merupakan papan yang dilapisi kain flanel berbulu yang fungsinya meletakkan sesuatu seperti huruf-huruf dan angka (Fristoni & Subagyo, 2013). Papan flanel dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata-kata, mengajarkan perbedaan warna dan lainnya (Merliyani dkk., 2021). Penggunaan media papan flanel diharapkan dapat menambah semangat, antusias, dan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Papan Flanel terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 di SDN 2 Kuta”.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *Quasi Experiment* atau yang dikenal dengan eksperimen semu dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini didesain menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dan akan dilakukan kegiatan pretest dan posttest pada kedua kelas untuk mengetahui perubahan keadaan sebelum dan setelah diberikannya perlakuan. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Kuta tahun ajaran 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 1 SDN 2 Kuta. Pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan teknik sampling jenuh. Sampel berjumlah 54 siswa kelas 1 di SDN 2 Kuta yang terdiri dari 27 siswa kelas 1 A sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan

media papan flanel dan 27 siswa kelas 1 B sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tulis berupa tes objektif jawab singkat dan menjodohkan yang diberikan pada saat pretest dan posttest dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis data deskripsi pretest dan posttest, uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), dan uji hipotesis.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penguasaan kosakata siswa diukur dengan menggunakan tes tulis yang diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil tes pada kedua kelompok dianalisis untuk melihat perbandingan nilai pretest dan posttest untuk hasil analisis statistik deskriptifnya disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 1 Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Data	Kelas Eksperimen	Kelas kontrol
Jumlah siswa	27	27
Nilai tertinggi	80	70
Nilai	20	15

terendah		
Rata-rata	47,59	43,89

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat nilai rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda yaitu kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 47,59 dan kelas control memperoleh nilai rata-rata 43,89.

**Tabel 2 Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah siswa	27	27
Nilai tertinggi	100	75
Nilai terendah	60	30
Rata-rata	79,26	47,59

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dilihat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 79,26 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol memperoleh 47,59. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil tes penguasaan kosakata siswa antara kelas yang proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble*

berbantuan media papan flanel dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran.

Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran scramble berbantuan media papan flanel dilakukan selama dua kali pertemuan. pertemuan ke-1 yang memperoleh persentase sebesar 94.11% dan pertemuan ke-2 memperoleh persentase sebesar 100% yang berarti keterlaksanaan pembelajaran sudah dilakukan dengan sangat baik. Dikatakan sangat baik karena keterlaksanaan semua kegiatan guru pada saat mengajar dikelas sudah terlaksana.

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
		statistic	df	Sig.
<b>Hasil Tes Penguasaan Kosakata</b>	Pre-test Eksperimen	.127	27	.200
	Post-test Eksperimen	.139	27	.195
	Pre-test Kontrol	.142	27	.171
	Post-test Kontrol	.160	27	.074

Kontrol

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pretest kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol 0,200 dan 0,171 sedangkan nilai signifikan posttest kedua kelas yaitu 0,195 dan 0,074. Jika dibandingkan dengan taraf 0,05 nilai signifikan dari uji normalitas keduanya lebih besar dari 0,05 maka dapat diambil kesimpulan bahwa data dari penelitian ini berdistribusi normal.

Selanjutnya ke tahapan uji homogenitas yang dilakukan untuk mengetahui data memiliki varian yang sama atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat di lihat pada tabel 4 di bawah ini.

**Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas**

<b>Hasil Tes Penguasaan Kosakata</b>			
Levene	df1	df2	Sig.
<b>statistic</b>			
.376	1	52	.542

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dilihat hasil perhitungan uji homogenitas data diketahui nilai signifikan 0,542 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini homogen

Setelah melewati uji prasyarat tahap selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sampel T-test* untuk

membandingkan rata-rata nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol yang dianalisis dengan bantuan *SPSS. 25 for windows*.

		Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)	t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.				Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.376	.542	10.364	52	.000	31.667	3.055	25.535	37.798
	Equal variances not assumed			10.364	51.441	.000	31.667	3.055	25.534	37.799

Gambar 1 uji *Independent Sampel T-test*

Berdasarkan gambar 1 di atas diketahui nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000 yang artinya bahwa  $0,000 < 0,05$ , hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa thitung sebesar 10,364 dengan df  $(n_1 + n_2) - 2 = (27 + 27) - 2 = 52$ , didapatkan hasil ttabel sebesar 1,675 sehingga diperoleh nilai thitung  $>$  ttabel yaitu  $10,364 > 1,675$  pada taraf signifikansi 0,05. Sesuai dengan pengujian hipotesis jika thitung  $>$  ttabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan ada pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media papan flanel terhadap penguasaan kosakata siswa kelas 1 di SDN 2 Kuta.

Model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang berbentuk permainan menyusun huruf-huruf yang sudah dikacaukan

letaknya sehingga membentuk kata yang bermakna dengan menekankan pada latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok (Shoimin,2014). Untuk itu model pembelajaran *scramble* cocok untuk diterapkan pada pembelajaran mengenai kosakata.

Penguasaan kosakata merupakan kemampuan siswa untuk memahami, mengenal dan menggunakan kata-kata sesuai dengan maknanya. Penguasaan kosakata merupakan hal dasar yang harus dikuasai oleh siswa dalam menunjang keberhasilan siswa di dalam proses pembelajaran. Semakin banyak kosakata yang dimiliki dan dikuasai oleh siswa maka akan semakin mempermudah siswa dalam hal berkomunikasi dan memahami materi pembelajaran oleh karena itu, kosakata harus dipelajari mulai dari sejak dini. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata adalah dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa. Model *scramble* adalah salah satu model yang bisa membantu dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa dikarenakan dapat



menekankan pada kegiatan permainan dengan menyusun huruf yang sudah disusun secara acak menjadi kata yang bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Apriani & Mujiburrahman (2022) yang menyatakan bahwa *scramble* digunakan untuk permainan anak-anak yang digunakan sebagai latihan pengembangan dan peningkatan kosakata.

Selain model pembelajaran dibutuhkan juga suatu media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran juga dapat tercapai dengan baik. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ermiana, Umar, dkk., (2020) bahwa media dapat digunakan oleh pendidik (guru) untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam menyampaikan materi pembelajaran ke siswa di dalam proses pembelajaran yang merangsang kemauan dan perhatian sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga dalam

membelajarkan kosakata pada siswa kelas 1 digunakan media papan flanel. Media papan flanel adalah papan yang ditempelkan kain flanel untuk diletakkan/ melekatkan sesuatu seperti huruf-huruf, gambar, kata dan simbol-simbol. Sejalan dengan pendapatnya Aprila dkk., (2018) mengemukakan bahwa media papan flanel dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia, dimana papan flanel dianggap tepat untuk menstimulus kemampuan kosakata siswa.

Penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media papan flanel memberikan pengaruh yang positif terhadap penguasaan kosakata siswa pada kelompok eksperimen karena model pembelajaran *scramble* dengan bantuan media papan flanel dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sartika & Rohani (2021) bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra dkk., (2022)

dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media papan flanel terhadap penguasaan kosakata siswa di dalam penelitian ini dikarenakan tidak lain dari kelebihan atau keutamaan dari model pembelajaran *scramble* dan media papan flanel itu sendiri. Di dalam penerapan model pembelajaran *scramble* ini siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *scramble* merupakan sejenis permainan bahasa dengan cara bermain menyusun huruf-huruf yang sudah diacak menjadi sebuah jawaban yang benar. Selain melatih ketepatan jawaban model pembelajaran *scramble* ini juga dapat melatih kecepatan siswa dalam menjawab pertanyaan karena siswa tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga diminta untuk menerka jawaban dari soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi yang masih teracak. Ketepatan dan kecepatan berpikir

dalam menjawab soal merupakan salah satu kunci dari model pembelajaran *scramble* (Sugiharti & Riftina, 2018). Penggunaan media papan flanel juga sangat membantu di dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan papan flanel siswa dapat menyusun huruf-huruf yang sudah ditempelkan di papan flanel untuk dipindahkan sesuai dengan ejaan kosakata yang benar.

Hasil penelitian yang dilakukan sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arios (2023) dan Arni dkk., (2023) yang meneliti tentang peningkatan penguasaan kosakata melalui model pembelajaran *scramble*, dimana dari hasil penelitian mereka bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* ini memiliki pengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa. Hal ini berarti bahwa pemberian perlakuan dengan model pembelajaran *scramble* pada proses pembelajaran memberikan pengaruh terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa dibandingkan dengan menggunakan model konvensional. Jadi, terdapat kesamaan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* dapat

meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Penggunaan media papan flanel pada pembelajaran kosakata juga memberikan dampak yang baik, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fanani dan Muzaiyanah (2018) yang mengkaji tentang keefektifan media *flannelgraph* terhadap penguasaan kosakata siswa dan penyusunan kalimat sederhana. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media *flannelgraph* terhadap hasil kemampuan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran *scramble* dan media papan flanel efektif dalam membantu siswa kelas 1 untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Model pembelajaran *scramble* berbantuan media papan flanel merupakan salah satu model dan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 yang masih senang bermain. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Nurtikasari dkk., (2020) yang

menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, melalui model ini siswa dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, dapat mempelajari sesuatu dan tidak membuat siswa menjadi stress. Penggunaan model dan media yang tepat dapat meningkatkan semangat, motivasi dan keaktifan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Supriyono (2018) bahwa penggunaan model dan media yang tepat dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media papan flanel pada kelas eksperimen memberikan dampak yang baik, siswa menjadi kelihatan lebih aktif selama proses pembelajaran tentang penguasaan kosakata kata-kata letak dan posisi karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa terlihat terutama dengan menggunakan media papan flanel, siswa menjadi bersemangat dimana siswa berlomba-lomba untuk maju ke depan untuk menyusun huruf-huruf yang sudah diacak di papan flanel untuk menyusunnya menjadi sebuah kata yang benar.

Penerapan model pembelajaran *scramble* dan media papan flanel menyebabkan semangat belajar siswa meningkat karena proses belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Arni dkk., (2023) bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* di dalam proses pembelajaran bisa membangkitkan motivasi belajar dari siswa.

Keaktifan siswa juga terlihat pada saat proses mengerjakan LKPD dimana siswa bersama dengan anggota kelompoknya menyusun huruf-huruf yang sudah diacak menjadi sebuah kosakata yang benar. Penggunaan media papan flanel juga sangat membantu siswa karena dengan menggunakan media papan flanel siswa dapat menyusun huruf yang sudah diacak menjadi kata yang benar sehingga sangat mempengaruhi pemahaman siswa tentang kosakata kata letak dan posisi yang sedang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Widodo dkk., (2020) bahwa penggunaan media dapat membantu dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Selain itu penggunaan media yang tepat dan disesuaikan dengan materi maka bisa menarik perhatian

siswa sehingga akan muncul motivasi belajar pada diri siswa dan juga siswa mejadi terbantu dalam memahami suatu materi (Apriliani dkk., 2023). Maka dalam penelitian ini penggunaan media papan flanel pada proses pembelajaran mengenai materi kosakata dapat membantu siswa menjadi lebih paham terhadap materi yang diajarkan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media papan flanel terhadap penguasaan kosakata siswa kelas 1 di SDN 2 Kuta. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan aplikasi *SPSS. 25 for windows*, diperoleh uji *Independent Sampel T-test* nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  dan nilai thitung  $> t$  tabel yaitu  $10,364 > 1,675$  maka artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Apriani, A., & Mujiburrahman. 2022. Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Metode *Scramble* Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Jeringo Tahun Ajaran

- 2021/2022. *Journal of Mandalika Literature*, 3(1), 116-124.
- Aprila, E. F. S. S., & Fitriani, I. I. 2018. Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Menggunakan Media Papan Flanel. *Jurnal pendidikan*, 19 (2), 109-155.
- Apriliani, I. G. A. D., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522-1533.
- Arios, E. 2021. Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Model Pembelajaran Scramble pada Siswa Kelas V SD Negeri 040551 Lau Pakam Tahun Pelajaran 2019/2020. *Bahastra. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-4.
- Arni, G. A. V., Dewi, N. K., & Widodo, A. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung. *Journal of Classroom Action Research*, 5 (Special Issue), 233-239.
- Ermiana, I., Umar, U., Oktaviyanti, I., Fauzi, A., Hidayati, V. R., & Setiawan, H. (2020). Workshop Pembuatan Media Puzzle Berbahan Kardus Bekas Berbasis Tematik di SD Negeri 1 Tamansari. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3).
- Fristoni, M., & Subagyo, F. M. 2013. Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 1(2), 1-11.
- Kurniawati, W., & Karsana, D. 2020. Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah. Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286-399.
- Magdalena, dkk., 2021. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325.
- Merliyani, R., Sari, I. K., & Hayati, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B1 Tk Khairani Lubok Batee Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(2), 1-19.
- Muzaiyanah, D. N., & Fanani, U. Z. 2018. Keefektifan Media Flannelgraph terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X AP 1 SMKN 8 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(3).
- Nurtikasari, E., & Fahri, M. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III MI Nurul Huda 1 Curug. *JPG:*

- Jurnal Pendidikan Guru*, 1(1), 42-51.
- Putra, H., Mujiyanto, J., Astuti, P., & Syafri, F. 2022. Pengaruh *Scrambled Word* Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 7 pada Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Juara Pekanbaru Tahun Akademik 2022/2023. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 5 (1), 465-472.
- Sartika, D. D., & Rohani, R. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media Crossword Puzzle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 4(1), 27-35.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Rembang: AR-RUZZMEDIA.
- Sudarmi, S., & Burhanuddin, B. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(1), 72-79.
- Sugiharti, R. E., & Riftina, Y. 2018. Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Model Scramble pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 14-22.
- Supriyono, S. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Tahrim, dkk. 2021. *Pengembangan Model dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Widiyanto, S., Rusdianto, M., & Paryono, P. 2018. Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Siswa SD Melalui Penggunaan Media Boneka Tangan. *JPGSD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 19-25.
- Widodo, A., Indraswati, D., & Royana, A. 2020. Analisis penggunaan media gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia di sekolsh dasar. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Kelslaman*, 11(1), 1-21.
- Zahro, U. A., Noermanzah, N., & Syafryadin, S. 2020. Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 187-198.