

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE SCRUMBLE BERBANTU EDUCAPLAY FROG JUMPS DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II
SDN PISANGCANDI 1 KOTA MALANG**

¹Khilyatu Ni'mah, ²Udik Yudiono, ³Nun Farida

^{1,2}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

³Sekolah Dasar Negeri Pisangcandi 1

¹khilyatunikmah170@gmail.com, ²u_yudiono@unikama.ac.id,

³nunfarida32@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This study is motivated by the low achievement of Indonesian language learning outcomes for second-grade students of Pisangcandi 1 Elementary School. This problem is caused by the learning process which is still centered on the teacher as the main source of information, so that student involvement in teaching and learning activities is not optimal. In addition, the monotonous and less varied learning atmosphere also influences the low motivation and learning outcomes of students. This study aims to analyze the effectiveness of the implementation of the Scramble Type Cooperative Learning Model assisted by Educaplay Frog Jumps in improving the Indonesian language learning outcomes of second-grade students of Elementary School. The method used is Classroom Action Research (CAR) with a qualitative - descriptive approach which is implemented in two cycles. The research subjects are 25 students. Data collection techniques are carried out through observation, evaluation of learning outcomes, and documentation. Data analysis is descriptive by combining quantitative and qualitative data. The results of the study show an increase in the quality of learning, student activities, and learning outcomes. The teacher activity score increased from 75 with the category of "Good" to 87 with the category of "Very Good". Student activity increased from an average score of 70 to 88. Furthermore, the average learning outcome increased from 65 to 80, while learning completion increased from 40% to 92%. These findings indicate that the learning model is effective in improving Indonesian language learning outcomes in elementary schools.

Keywords: Scramble Model, Educaplay, Indonesian language learning outcomes

ABSTRAK

Studi ini di latarbelakangi oleh rendahnya capaian hasil belajar Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas II Sdn Pisangcandi 1. Permasalahan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sebagai sumber utama informasi, sehingga keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar belum optimal. Selain itu, suasana pembelajaran yang monoton, dan kurang variatif turut mempengaruhi rendahnya motivasi serta hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble berbantu Educaplay Frog Jumps dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif - deskriptif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, evaluasi hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data dengan cara deskriptif dengan memadukan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar. Skor aktivitas guru meningkat dari 75 dengan kategori "Baik" menjadi 87 dengan kategori "Sangat Baik". Aktivitas peserta didik meningkat dari skor rerata 70 menjadi 88. Selain itu, rerata hasil belajar dari 65 meningkat 80, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 40% menjadi 92%. Temuan ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci : Model Scramble, Educaplay, hasil belajar Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah kebutuhan dasar manusia, dan memiliki peran penting dalam keberhasilan bangsa. Dalam dunia pendidikan, keterampilan seseorang harus menguasai empat aspek. Keempat keterampilan berbahasa adalah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. merupakan bekal awal untuk memahami informasi yang diciptakan dalam

pendidikan formal (Tarigan et al., 2023). Melalui pendidikan seseorang menjadi pribadi yang lebih baik bagi dirinya dan orang lain karena memiliki pengetahuan yang lebih mendalam dibandingkan dengan mereka yang tidak memperoleh pendidikan. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, guru atau pendidik memegang peran penting. Salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran di kelas adalah seberapa baik kualitas dan

keterampilan seorang pengajar. Karena pengajar memiliki peran dalam meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran. (Nurtikasari & Fahri, 2020) Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tentunya dibantu dengan penggunaan beberapa model pembelajaran yang mendukung, seperti model pembelajaran kooperatif tipe scramble.

Model pembelajaran scramble bias menjadi jawaban dari kendala yang ada, agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir dengan cepat dan akurat dalam mengatasi masalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Arifin et al., 2024). Dengan demikian, peserta didik dapat belajar secara bermakna sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik serta memperbaiki hasil belajar mereka yang rendah, maka penulis akan melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran scramble. (Suprobawati et al., 2024) model pembelajaran akan semakin menarik perhatian peserta didik jika dibantu dengan media interaktif

seperti Educaplay Frog Jumps atau education play.

Educaplay Frog Jumps atau education play adalah sebuah situs web yang menjadikan media pembelajaran untuk menciptakan permainan pendidikan yang bias dimanfaatkan secara interaktif oleh pengajar dan siswa. Educaplay Frog Jumps memfasilitasi peserta didik lebih bersemangat dan mudah memahami konsep pelajaran (Dharmawan & Ruja, 2025). Memberikan peluang bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif ini mendukung peserta didik dalam memahami dan menguasai pembelajaran bahasa Indonesia sehingga hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Secara etimologis, istilah hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu "hasil" dan "belajar". Hasil diartikan sebagai capaian yang didapatkan peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Adapun, belajar adalah rangkaian peristiwa yang dilalui seseorang untuk mencapai perubahan perilaku, pengetahuan maupun pemahaman baru. Dengan demikian, hasil belajar dapat dimaknai

sebagai bentuk pencapaian peserta didik yang menunjukkan tingkat keberhasilan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, misal selama 1 semester (Muhammad, 2025).

Menurut (Kartikasari, 2023) bahwa hasil belajar mencerminkan tingkat prestasi belajar peserta didik yang ditunjukkan mulai adanya perubahan perilaku sebagai dampak dari proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut berfungsi sebagai indikator keberhasilan peserta didik dalam mengerti materi yang telah dipelajari. Hasil belajar biasanya diwujudkan dalam bentuk nilai atau skor yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan tes evaluasi dalam periode waktu tertentu. Dalam upaya menciptakan hasil belajar yang maksimal, guru memegang peranan yang sangat penting. Guru diharapkan dapat menghasilkan cara belajar yang menarik, dinamis, dan menyenangkan agar peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut akan berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah dan

tanya jawab. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mudah merasa jenuh selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Akibatnya perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran menjadi kurang optimal, ditunjukkan dengan adanya peserta didik yang bermain bolpoin serta berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Selain itu, hasil tes pra-penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Dari jumlah 25 peserta didik, hanya 10 peserta didik yang berhasil mencapai KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan 15 peserta didik lainnya belum mencapai hasil yang maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas II Sdn Pisangcandi 1 Kota Malang. Model pembelajaran mampu menciptakan atmosfer belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Sunarti, 2021),

Guru dituntut mampu mengelola kelas secara efektif serta membangun suasana belajar yang kondusif agar peserta didik tetap berinteraksi, terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran yang terstruktur (Rustam & Ekadayanti, 2023). Oleh sebab itu, penerapan model pembelajaran yang interaktif, efektif dan efisien menjadi factor krusial dalam mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran yang tepat akan memberikan dampak besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan implementasi kurikulum merdeka yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat bisa diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe scrumble. Model pembelajaran kooperatif tipe scrumble adalah model pembelajaran yang menekankan pada latihan soal melalui permainan yang dikerjakan secara kelompok sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Ahmad et al., 2022). Berdasarkan

uraian tersebut, tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis sejauh mana efektifitas penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe scrumble dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II Sdn Pisangcandi 1 Kota Malang. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai serta menambah wawasan mengenai inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Studi ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif melalui metode (PTK) Penelitian Tindakan Kelas, yang bertempat di Sdn Pisangcandi 1 Kecamatan Sukun, Kota Malang Provinsi Jawa Timur, selama semester genap tahun ajaran 2025/2026, yakni pada bulan Mei hingga Juni 2026. Seluruh peserta didik kelas II, berjumlah 25 orang dijadikan sebagai subjek penelitian dengan menerapkan teknik total sampling (Azizah, 2022). Kegiatan penelitian ini terbagi ke dalam dua siklus yang terdiri dari empat langkah, yaitu langkah perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan penilaian, sesuai dengan

prosedur PTK yang dirancang menurut (Umar & Rizkyani, 2025). Siklus pertama dilakukan pada 21–22 April 2026, sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada 5–6 Mei 2026. Materi pembelajaran mengacu pada Kurikulum Merdeka, khususnya pengembangan keterampilan menyimak dan membaca pemahaman. Siklus I berfokus pada penyusunan kalimat acak menjadi kalimat utuh, sedangkan siklus II menugaskan peserta didik menyusun paragraf dari kalimat yang tidak teratur. Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa instrumen penelitian, di antaranya lembar observasi yang digunakan untuk mengamati dan mengevaluasi kegiatan pengajar serta peserta didik selama berlangsungnya proses belajar. serta tes yang digunakan untuk mengukur capaian hasil belajar peserta didik, serta berbagai dokumen pendukung yang relevan. Lembar observasi digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan proses pembelajaran, khususnya dalam hal keterlibatan aktif, partisipasi, dan penguasaan materi oleh guru maupun peserta didik. Sedangkan untuk menilai aspek kognitif, peserta didik diberikan tes hasil belajar pada

akhir setiap periode. Alat ukur yang digunakan mencakup pertanyaan pilihan ganda serat penjelasan singkat untuk menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Penilaian kriteria dalam proses pembelajaran menggunakan skala skor antara 0 sampai 100, yang selanjutnya diklasifikasikan ke dalam empat tingkatan, yakni “Kurang”, “Cukup”, “Baik”, dan “Sangat Baik”. Keberhasilan penelitian ini diukur melalui dua tolok ukur utama: pertama, tercapainya nilai minimum ketuntasan belajar sebesar 70; kedua, meningkatnya keikutsertaan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan syarat minimal 80% peserta didik memperoleh penilaian “Baik” atau “Sangat Baik” dalam observasi aktivitas belajar

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (Mustaqim, 2016). Metode kuantitatif digunakan untuk mengukur nilai hasil belajar serta persentase ketercapaian indikator keberhasilan. Tingkat ketuntasan

belajar dihitung menggunakan rumus berikut:

Ketuntasan (%) =

$$\frac{\text{Jumlah peserta didik yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

Sementara itu, data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan refleksi terhadap jalannya pembelajaran, kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi efektivitas pelaksanaan pembelajaran dan hambatan yang ditemui selama kegiatan berlangsung. Secara keseluruhan, pendekatan penelitian ini dirancang untuk menilai sekaligus meningkatkan kualitas proses pengajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble Berbantu Educaplay Frog Jumps, dengan harapan dapat mendorong peningkatan baik dalam aspek proses maupun hasil belajar. Bahasa Indonesia secara berkelanjutan di tingkat sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Studi ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Bahasa

Indonesia melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble. Temuan disusun berdasarkan tiga fokus utama: peningkatan efektifitas pengajaran dalam kegiatan pembelajaran, peningkatan keterlibatan peserta didik, serta peningkatan pencapaian hasil belajar. Pengolahan data dilakukan melalui perbandingan hasil pengamatan dan penilaian yang didapat pada siklus I dengan hasil yang diperoleh pada siklus II untuk setiap aspek yang diteliti. Ringkasan hasil penelitian disajikan sebagai berikut.

Kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru meningkat dari siklus I hingga siklus II, proses penilaian dilakukan menggunakan lembar observasi yang memuat berbagai indikator utama sebagai acuan dalam mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran (Pardede, 2019), pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan pelaksanaan evaluasi, dengan skala penilaian 0–100. Kenaikan skor antar siklus menunjukkan bahwa guru semakin mampu menerapkan model Scrumble secara efektif, ditandai oleh strategi pembelajaran yang lebih terstruktur,

sistematis, dan lebih menarik bagi peserta didik.

Tabel 1. Rerata skor aktivitas pendidik pada setiap siklus

Siklus	Skor Rerata	Kategori
Siklus I	75	Baik
Siklus II	87	Sangat Baik

Pada Tabel 1. Rerata skor aktivitas pendidik setiap siklus diperoleh kenaikan skor dari 75 menjadi 87 menunjukkan adanya peningkatan kualitas dalam pelaksanaan pembelajaran oleh pendidik. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble mengajar pengajar agar lebih kreatif dalam menyusun aktivitas pembelajaran dan menyajikan materi secara menarik. Sementara itu, peningkatan keterlibatan peserta didik mencerminkan efektivitas pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada ranah kognitif, tetapi juga aspek afektif. Hal ini sejalan dengan pandangan (Sari et al., 2025), Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble terbukti

mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik dengan menghadirkan aktivitas yang menyenangkan dan memicu semangat melalui nuansa persaingan yang sehat (Salmiah et al., 2024).

Tabel 2. Rerata skor aktivitas peserta didik pada setiap siklus

Siklus	Skor Rerata	Kategori
Siklus I	70	Cukup Baik
Siklus II	88	Sangat Baik

Pada Tabel 2 disajikan rerata skor aktivitas peserta didik untuk setiap siklus serta capaian hasil belajar akademik. Kemampuan akademik peserta didik dievaluasi melalui tes yang dilaksanakan pada akhir pertemuan; skor yang diperoleh dianalisis kemudian dikategorikan menurut Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan ambang ketuntasan ditetapkan pada nilai 70. Selain capaian akademik, keterlibatan peserta didik dalam proses belajar juga memperlihatkan peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II (Yatri & Pratiwi, 2017).

Penilaian aktivitas belajar meliputi beberapa indikator, antara lain: keaktifan mengikuti kegiatan, kemampuan berkolaborasi dalam kelompok, semangat selama pembelajaran, dan tingkat konsentrasi saat mengerjakan tugas menyusun kata dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble.

Tabel 3. Rerata nilai hasil belajar
dan presentase ketuntasan
belajar

Siklus	Rerata	Ketuntasan (%)
Siklus I	65	40%
Siklus II	80	92%

Pada Tabel 3 terlihat bahwa rerata hasil pembelajar dan persentase ketuntasan belajar peserta didik menunjukkan kemajuan yang signifikan setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble. Nilai rerata peserta didik meningkat dari 65 di siklus sebelumnya menjadi 80, sementara persentase ketuntasan belajar meningkat dari 40% menjadi 92%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble memberikan efek baik

terhadap mutu proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Selain dapat menghasilkan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble juga terbukti efektif dalam mendorong peningkatan prestasi akademik peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya kecocokan dengan berbagai penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble efektif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran Scramble dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan model pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar guna meningkatkan partisipasi peserta didik serta memperoleh hasil

belajar secara optimal. Menurut (Yatri & Pratiwi, 2017) bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble mampu meningkatkan ketuntasan dan hasil belajar peserta didik karena memberikan peluang kepada peserta didik untuk berpikir aktif, berkolaborasi, dan menyelesaikan masalah secara kreatif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada aktivitas peserta didik memiliki hubungan yang kuat dengan teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky. Teori tersebut menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui proses interaksi sosial, pengalaman belajar langsung, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajar, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru secara pasif, tetapi turut berpartisipasi dalam menemukan dan membangun pemahamannya sendiri melalui diskusi, berkolaborasi, dan pengalaman kontekstual yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. sehingga, pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan interaktif mampu menciptakan pengalaman

belajar yang lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik secara optimal (Swe Dberg, 1980).

Pandangan ini sesuai dengan pendapat (Uno, 2014) yang menekankan bahwa pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif berpikir, berinteraksi, dan menemukan pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung. Dalam hal ini, interaksi antara guru dan peserta didik serta antar peserta didik merupakan elemen yang krusial dalam mengembangkan pemahaman peserta didik secara lebih mendalam dan berkesinambungan. Pernyataan tersebut berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis konstruktivistik mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik melalui proses pembelajaran berlangsung melalui kolaborasi, pengalaman nyata, dan keterlibatan aktif dalam membangun pengetahuan (Lathifah et al., 2024)

Meskipun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan yang

cukup signifikan, pelaksanaan tindakan masih menghadapi beberapa kendala, di antaranya keterbatasan waktu pada saat kegiatan permainan berlangsung serta adanya perbedaan kecepatan kerja antarpeserta didik. Sebagian peserta didik dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat, sedangkan peserta didik lainnya masih memerlukan waktu tambahan dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Kendala tersebut kemudian diatasi pada siklus kedua melalui pengelolaan waktu yang lebih efektif, pemberian instruksi yang lebih sistematis, lebih ringkas dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Secara keseluruhan, temuan dari penelitian ini diperlihatkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble memiliki dampak positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Model pembelajaran ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Temuan penelitian ini juga didukung

oleh berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pencapaian hasil belajar secara optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurtikasari & Fahri, 2020), yang mengungkapkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik sekaligus mengoptimalkan capaian akademik mereka. Oleh karena itu, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrumble dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar, terutama dalam mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, interaktif dan menyenangkan serta berorientasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble berbantu Educaplay Frog Jumps terbukti efektif dalam

meningkatkan capaian hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas II SDN Pisangcandi 1 Kota Malang. Peningkatan tersebut terlihat dari kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru, aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, serta capaian hasil belajar peserta didik pada setiap tahapan siklus pembelajaran.

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Peserta didik menjadi lebih antusias, termotivasi, serta mampu berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas pembelajaran. Selain itu, penggunaan media Educaplay Frog Jumps dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rerata hasil belajar peserta didik, yaitu dari 65 pada siklus I menjadi 80 pada siklus II. Presentasi ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang

signifikan, yakni dari 40% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Temuan tersebut mengidentifikasi bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble berbantu Educaplay Frog Jumps efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Jafar, M., Hendri, H., Qurba, A.-Q., & Ingriza, R. (2022). Analisis model pembelajaran kooperatif tipe scramble pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 503–514.
- Arifin, S., Mailani, I., & Alhairi, A. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS XI 1 SMAN 2 SINGINGI. *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahapeserta didik FTK UNIKS)*, 4(2), 367–378.
- Azizah, A. (2022). Penerapan metode Imla'Al-Ikhtibari dalam

- meningkatkan kompetensi menulis bahasa Arab pada peserta didik kelas X Dayah Erpadu Al-Muslimun. *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 3(2), 61–71.
- Dharmawan, A. L., & Ruja, I. N. (2025). Implementation of Interactive Media using Padlet Integrated with Educaplay Platform on IPS Subject. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(3), 819–826.
- Kartikasari, A. D. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas Iii Di Mi Mambaul Ulum Kota Kediri Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 718–736.
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42.
- Muhammad, D. I. (2025). *PENGARUH MODEL THINK PAIR SHARE BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD MUHAMMADIYAH 1 BANDAR LAMPUNG*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Mustaqim, M. (2016). Metode penelitian gabungan kuantitatif kualitatif/mixed methods suatu pendekatan alternatif. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1).
- Nurtikasari, E., & Fahri, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta didik Kelas III MI Nurul Huda 1 Curug. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 1(1), 42–51.
- Pardede, L. (2019). Meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran melalui bimbingan berkelanjutan di SMA Negeri17 Medan. *Jurnal Dharma Agung*, 27(1), 854–862.
- Rustam, A., & Ekadayanti, W. (2023). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 3(3), 172–180.

- Salmiah, S., Juariah, R., & Yunarti, S. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Lingkungan dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble pada Peserta didik Kelas I MIS Banyuwang. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 527–533.
- Sari, M., Agrita, T. W., & Nofrianni, E. (2025). Peningkatan Proses dan Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Scramble Kelas III SDN 296/VI Rantau Panjang. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1726–1730.
- Sunarti, S. (2021). Metode mengajar kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Perspektif*, 13(2), 129–137.
- Suprobawati, S., Nugroho, A., & Mandasari, N. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe scramble terhadap hasil belajar bahasa indonesia kelas V SD islam baitul a'la lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education (LJSE)*, 4(1), 35–45.
- Swe Dberg, R. (1980). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Science & Society, 44(1), 126.
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842.
- Umar, F., & Rizkyani, I. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)*, 6(2), 93–100.
- Uno, H. B. (2014). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*.
- Yatri, I., & Pratiwi, L. (2017). Peranan media video dalam meningkatkan aktivitas peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Mampang Prapatan 02 Pagi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 70–80.