

Pengaruh Implementasi Permainan *Scramble* Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Oleh:

Evin Dwi Amalinda,

Ahmad Nurefendi Fradana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juni, 2024

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri atas empat keterampilan yang salah satunya adalah kemampuan menulis. Menulis memiliki makna suatu proses yang digunakan untuk memaparkan gagasan, pendapat, atau ide secara non-lisan. Dalam pembelajaran keterampilan menulis seringkali ditemukan beberapa kendala seperti penulisan kata yang tidak sesuai KBBI dan masih sering terdapat huruf rumpang. Selain kendala tersebut, saat ini minat peserta didik terhadap menulis sangat rendah dengan berbagai faktor penyebab. Maka dari itu, inovasi diperlukan dalam melatih keterampilan menulis peserta didik. Salah satu inovasi yang digunakan adalah permainan *Scramble*.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Apakah terdapat pengaruh implementasi permainan *Scramble* terhadap kemampuan menulis siswa kelas IV Sekolah Dasar?

Metode

Penelitian dilakukan di SDN Sepande. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian One Group Pre-test Post-test Design. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil populasi pada kelas IV. Pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan memberikan pre-test, treatment, dan post-test.

Hasil

- Analisis Uji Deskriptif Statistik

Pada pre-test dengan jumlah sampel sebanyak 30 peserta didik didapatkan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi adalah 76 dengan rata-rata 74,27. Sedangkan pada post-test didapatkan nilai terendah 76 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 93,47.

- Uji Normalitas

Tingkat signifikansi $\alpha=0,05$ dengan hasil 0,200 dan 0,002 pada post-test dengan jumlah sampel 30 peserta didik dan nilai sign $> 0,05$ artinya data pengujian berdistribusi normal.

- Uji Hipotesis (Paired Samples T-Test)

Didapatkan hasil (*2-tailed*) = $0,000 < 0,05$ yang dapat diartikan ***Ha diterima*** dan ***H0 ditolak***. Maka dapat diartikan memiliki perbedaan signifikan setelah dilakukannya treatment.

Pembahasan

Implementasi permainan *scramble* terbukti dapat meningkatkan hasil menulis peserta didik. Selain itu, peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran karena bentuk *scramble* adalah berupa permainan Menyusun huruf maupun kata. Permainan *scramble* ini dapat digunakan sebagai inovasi guru dalam pembelajaran untuk melatih kemampuan menulis peserta didik sehingga kemampuan menulis pada peserta didik menjadi lebih baik.

Temuan Penting Penelitian

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan *scramble* pada pembelajaran keterampilan menulis memiliki pengaruh yang signifikan. Melalui permainan *Scramble* peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan berusaha memecahkan permasalahan yang ada sehingga peserta didik dapat fokus pada permasalahan yang dihadapi.

Manfaat Penelitian

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh permainan *Scramble* terhadap kemampuan menulis peserta didik. Dan didapatkan hasil bahwa implementasi permainan *Scramble* memiliki pengaruh terhadap kemampuan menulis peserta didik. Manfaat lain dari penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai referensi guru maupun pembaca lain dalam menerapkan inovasi pada pembelajaran menulis pada peserta didik.

Referensi

Alaika Nasrullah, M. (2024). *Implementasi Metode Scramble Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab di MTs Futuhiyyah Bangorejo (Vol. 4, Issue 1). Online.*

Alfi Laili, N., Raya Telang, J., Telang Inda, P., Kamal, K., Bangkalan, K., & Timur, J. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Siswa Kelas V SDN Rejoslamet 2 Jombang. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 1(4)*, 208–224.

Aprizal Ahmad, Muh. Jafar, Hendri Hendri, Al-Qanit Qurba, & Resva Ingriza. (2022). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 7(2)*, 503–514.

Desa, P. E. K., Rosnaningsih, A., & Nurjaman, I. (2018). Perbedaan Metode Scramble Dengan Metode Word Square Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts of Human Body. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 3(2)*, 225.

Hal, N. J., Melawat, T., Pada, M., & Tunanetra, M. (2022). *ODEKA : Jurnal Orto Didaktika. March*, 1–11.

Hariyadi, lalu tanu marthauda. (2019). Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus, 1–13.*

