

# EDA

by 44 Perpustakaan UMSIDA

---

**Submission date:** 24-Apr-2024 12:23PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2360128869

**File name:** artikel\_update.docx (136.87K)

**Word count:** 3418

**Character count:** 22058

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

Evin Dwi Amalinda<sup>1)</sup>, Ahmad Nurefendi Fradana<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: 208620600020@umsida.ac.id

**Abstract** Writing skills are the abilities used to express ideas non verbally. Writing skills at the elementary school level are divided into two, namely beginning writing skills and advanced writing skills. There are several aspects in writing, namely the use of appropriate punctuation, language structure, spelling, and word choice. Writing skills can be trained and improved through scramble games. The scramble game is a game of random words or letters which consist of three types, namely word scramble, sentence scramble, and discourse scramble. This game function to improve student's ability to think quickly and creatively. This research was conducted to find out whether there was an influence of the implementation of the scramble game on the writing abilities of fourth grade elementary school students. The result obtained from the research that has been carried out are that there is a significant influence from the implementation of the scramble game on the writing abilities of fourth class elementary school students.

**Keywords** – Education, students, writing skill, scramble game, elementary school

**Abstrak.** Keterampilan menulis adalah kemampuan yang digunakan untuk memaparkan gagasan secara non-lisan. Kemampuan menulis pada tingkat Sekolah Dasar dibagi menjadi dua yaitu menulis permulaan dan kemampuan menulis lanjutan. Terdapat beberapa aspek dalam menulis yaitu penggunaan tanda baca yang sesuai, struktur Bahasa, ejaan, dan pemilihan kata. Kemampuan menulis dapat dilatih dan ditingkatkan melalui permainan *Scramble*. Permainan *scramble* merupakan permainan acak kata atau huruf yang terdiri dari tiga macam yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat, dan *scramble* wacana. Permainan ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir cepat dan kreatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh implementasi permainan *scramble* terhadap kemampuan menulis siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan adalah adanya pengaruh yang signifikan dari implementasi permainan *scramble* terhadap kemampuan menulis peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci** – Pendidikan, peserta didik, kemampuan menulis, permainan *scramble*, Sekolah Dasar

### I. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri atas empat keterampilan yaitu menulis, membaca, berbicara dan menyimak [1]. Pada usia dini anak diajarkan kemampuan berbahasa yang sederhana, semakin bertambah usia maka pembelajaran yang diterima juga semakin sulit. Dari keempat kemampuan tersebut kemampuan yang berperan penting salah satunya adalah kemampuan menulis dan membaca. Dua kemampuan ini sangat berperan aktif untuk peserta didik tidak hanya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tetapi juga berperan penting untuk memperluas ilmu pengetahuan [2].

Menulis memiliki makna suatu proses yang digunakan untuk memaparkan gagasan, pendapat atau ide secara non-lisan kepada orang lain. Sejalan dengan pendapat tersebut pendapat ahli lain menyatakan bahwa menulis adalah salah satu kemampuan dalam berbahasa yang bertujuan untuk mengungkapkan pemikiran dengan bentuk produk berupa tulisan agar dapat dibaca serta dipahami oleh orang lain. Menulis adalah kegiatan yang tidak hanya berupa gerakan tangan tetapi juga suatu aktifitas yang memiliki dampak terhadap psikologis penulis. Hal tersebut dikarenakan melalui tulisan, penulis tidak hanya menuangkan gagasan, pendapat, maupun idenya tetapi juga dapat mengungkapkan perasaannya melalui rangkaian-rangkaian kata yang tertulis. Dari pernyataan tersebut bahwa menulis tidak hanya menggunakan motorik tetapi juga berpengaruh bagi mental individu yang menulis [3]. Berdasarkan pemaparan para ahli tersebut, hakikat dari keterampilan menulis adalah kemampuan untuk menuangkan gagasan, ide, atau perasaan yang ditujukan untuk pembaca melalui bahasa non-lisan [4].

Keterampilan menulis pada peserta didik Sekolah Dasar dibagi menjadi dua yaitu keterampilan menulis permulaan dan keterampilan menulis lanjutan. Keterampilan menulis permulaan yang diajarkan pada kelas rendah dengan aktivitas pembelajaran seperti menebali huruf, menirukan bentuk huruf, melengkapi garis pada huruf, dan metode dikte. Pada kelas tinggi keterampilan menulis memasuki tahap keterampilan menulis lanjutan. Peserta didik yang telah memasuki fase ini maka dia akan mampu untuk mengungkapkan gagasannya, perasaan, maupun informasi dalam bentuk cerita atau petunjuk yang tertulis [5].

Berikut ini adalah beberapa manfaat apabila peserta didik memiliki keterampilan menulis yang baik : 1) . Melalui menulis dapat lebih mengenal potensi diri dan batas kemampuan terhadap suatu topik. 2). Berfungsi untuk mengembangkan ide. 3). Informasi yang diserap cenderung lebih banyak apabila melalui tulisan. 4). Mengungkapkan gagasan secara tersurat. 5). Penilaian diri yang obyektif. 6). Memotivasi diri untuk belajar lebih aktif. 7). Melatih untuk terbiasa berpikir kritis [6].

Aspek keterampilan menulis ada lima macam yaitu penggunaan tanda baca yang sesuai, struktur bahasa, ejaan, pilihan kata, dan kerapian penulisan. Dalam pembelajaran keterampilan menulis ini ditemukan beberapa kendala umum contohnya adalah 1). Penulisan kata yang hurufnya rumpang terutama pada kata yang mengandung huruf *-ng* atau *-ny*. 2). Penggunaan tanda baca yang tidak tepat. 3). Kesulitan menentukan huruf akhiran. 4) Penulisan kata yang tidak sesuai KBBI. 5). Penggunaan huruf yang tertukar seperti *d* dan *b*. 6). Kesulitan menentukan penggunaan huruf F atau P [7]. Penelitian sebelumnya menerangkan bahwa minat peserta didik dalam menulis sangat rendah. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, contohnya adalah kurangnya dukungan orang tua untuk peserta didik belajar, penggunaan metode pembelajaran dan penugasan yang membosankan sehingga membuat peserta didik jenuh saat belajar keterampilan menulis, dan perbendaharaan kata yang terbatas oleh peserta didik [8].

Inovasi dalam metode pembelajaran keterampilan menulis sudah seharusnya dilakukan oleh tenaga pendidik. Contoh inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis adalah menggunakan penerapan pembelajaran permainan kata. Menurut Piaget pembelajaran yang disertai dengan permainan akan mengemas pembelajaran tersebut lebih menarik bagi peserta didik [9]. Contoh permainan kata yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan menulis peserta didik adalah permainan *scramble*. Selain penerapan dalam pembelajaran keterampilan menulis, permainan *Scramble* juga dapat diterapkan pada pembelajaran matematika matriks [10]

Permainan *scramble* merupakan metode yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir cepat dan melatih agar peserta didik mampu lebih berkonsentrasi dengan cara peserta didik diberikan huruf atau kata acak yang harus disusun agar membentuk kata atau kalimat yang benar [11]. Melalui permainan *scramble* dapat meningkatkan perbendaharaan bahasa pada peserta didik [12]. Model pembelajaran *scramble* memerlukan partisipasi peserta didik untuk mencari pemecahan masalah terhadap suatu pertanyaan atau satu konsep yang berpasangan secara kreatif menyusun huruf atau kata yang akan menjadi suatu bentuk pemecahan masalah dari konsep yang dimaksud [13]. Permainan *scramble* terbagi menjadi tiga macam, diantaranya adalah a), *Scramble* kata merupakan permainan yang menyusun beberapa huruf yang telah diacak sebelumnya hingga tersusun menjadi suatu kata yang bermakna. b). *Scramble* kalimat merupakan permainan yang berdasarkan pada beberapa kata-kata yang diacak lalu disusun hingga menjadi suatu susunan kalimat yang tepat. c). *Scramble* wacana adalah jenis permainan *scramble* yang cara kerjanya adalah menyusun suatu wacana logis yang berdasarkan pada kalimat yang acak sehingga menghasilkan susunan wacana yang masuk akal dan bermakna [14]. Langkah-langkah permainan *scramble* ada tiga yaitu guru memberikan materi untuk peserta didik, memberikan lembar kerja bagi peserta didik, dan peserta mulai menyusun huruf atau kata untuk jawaban pada lembar kerja [15].

Permainan *scramble* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang dimiliki permainan *Scramble* diantaranya adalah a). Peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran karena mereka memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan masalahnya, b). meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, melatih kreatifitas peserta didik, dan menumbuhkan semangat lebih dalam proses belajar. Dengan adanya kelebihan tersebut, permainan *scramble* tentu memiliki kekurangan didalamnya. Kekurangan permainan *Scramble* diantaranya adalah dalam pembelajaran permainan ini masih jarang dilakukan oleh guru, sehingga membutuhkan perencanaan yang matang sebelum menerapkan permainan ini dalam pembelajaran dan permainan ini membutuhkan waktu yang lama dalam pengimplementasiannya. Kekurangan lain dalam permainan ini adalah karena *scramble* merupakan permainan maka rawan terjadi kondisi pembelajaran yang kurang kondusif [16].

Sebelumnya, terdapat beberapa kajian yang memiliki kesamaan topik dengan penelitian ini. Dua diantaranya ialah penelitian tentang permainan *scramble* [17] yang tiba pada simpulan bahwa model pembelajaran *scramble* yang diterapkan ternyata efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa tunagrahita di kelas IV dengan penerapan metode pre-test, treatment, post-test. Selain itu, hasil penelitian lain [18] menyatakan bahwa berdasarkan perhitungan data yang telah penulis lakukan, membuktikan bahwa permainan *scramble* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca tingkat pemahaman pada peserta didik dengan bukti adanya peningkatan nilai pada hasil pre-test dan post-test. Selain dua penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat penelitian lain [19] terkait peningkatan kemampuan membaca dengan media *puzzle* susun huruf menunjukkan bahwa adanya keberhasilan peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan dengan implementasi permainan *puzzle* huruf. Peningkatan keberhasilan ini diukur melalui aspek ketepatan pelafalan, kejelasan intonasi dan suara, kelengkapan membaca dan kelancaran dalam membaca. Terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh [20] menyatakan bahwa permainan *scramble* tidak hanya bisa diterapkan pada peserta didik reguler tetapi juga dapat diterapkan pada peserta didik berkebutuhan khusus yang tergolong dalam tuna rungu. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa dengan adanya penerapan permainan *Scramble* dalam pembelajaran memberikan dampak

berupa adanya peningkatan kemampuan menyusun kalimat pada peserta didik tuna rungu, dengan status sebelum diterapkan permainan *scramble* peserta didik tuna rungu berada pada status nilai yang rendah dengan pernyataan “kurang mampu” dan setelah diterapkan permainan *scramble* peserta didik tuna rungu mengalami peningkatannya nilai dan dinyatakan mampu untuk menyusun kalimat lebih baik.

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis memilih penelitian yang berjudul “Pengaruh Implementasi Permainan *Scramble* terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini berfokus terhadap kendala apa saja yang sering terjadi pada peserta didik khusus pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis dan pengaruh implementasi permainan *scramble* terhadap kemampuan menulis siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini hendak menjawab pertanyaan mengenai adakah pengaruh implementasi permainan *scramble* terhadap kemampuan menulis siswa di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan *scramble* terhadap kemampuan menulis siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data berbentuk numerik dan menggunakan analisa statistika [21]. Kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui adakah pengaruh dari suatu tindakan tertentu terhadap kelompok objek yang diteliti. Penulis melakukan penelitian eksperimen dengan langkah awal memberikan pre-test terhadap peserta didik kelas IV Sekolah Dasar untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya penulis akan memberikan treatment dengan penerapan permainan *scramble* dan pengujian melalui post-test. Hasil akhir t-test akan dibandingkan dengan hasil pre-test untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh treatment terhadap kemampuan menulis peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SDN Sepande dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 peserta didik tentang pengaruh permainan *scramble* terhadap kemampuan menulis peserta didik. Penulis melakukan analisis dengan metode pre-test dan post-test. Penelitian ini dilakukan selama tiga hari pada tanggal 22-24 Januari 2024. Pre-test diberikan pada hari pertama, pada pertemuan kedua 23 Mei 2024 peneliti memberikan treatment terhadap peserta didik, dan pada pertemuan ketiga peserta didik melaksanakan post-test. Hasil rekapitulasi data yang diperoleh dalam pre-test dan post-test akan dipaparkan pada table berikut :

### DESKRIPTIF STATISTIK

#### Statistics

|                | pretest | Posttest |
|----------------|---------|----------|
| N              |         |          |
| Valid          | 30      | 30       |
| Missing        | 0       | 0        |
| Mean           | 74.27   | 93.47    |
| Median         | 76.00   | 96.00    |
| Std. Deviation | 11.444  | 7.238    |
| Variance       | 130.961 | 52.395   |
| Minimum        | 40      | 76       |
| Maximum        | 92      | 100      |

Berdasarkan hasil table deskriptif statistic diperoleh pengaruh hasil treatment dengan rata-rata post-test yang lebih tinggi dari pre-test yaitu 93.47, sedangkan nilai rata-rata pada pre-test adalah 74.27. Nilai tertinggi yang diperoleh oleh peserta didik pada post-test adalah 100 sedangkan pada pre-test adalah 92. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil post-test memiliki peningkatan dibandingkan dengan pre-test.

Data pre-test dan post-test selanjutnya diuji menggunakan uji normalitas dan hasil uji normalitas diperoleh menggunakan IBM SPSS 25 yang dipaparkan pada tabel berikut :

### UJI NORMALITAS PRE-TEST POST-TEST

| Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |           |    |                   |
|---------------------------------|-----------|----|-------------------|
|                                 | Statistic | df | Sig.              |
| hasil pretest                   | .123      | 30 | .200 <sup>*</sup> |
| hasil posttest                  | .210      | 30 | .002              |

a. Lilliefors Significance Correction

0,072 > 0,05 berdistribusi normal

0,16 > 0,05 berdistribusi normal

Pada tabel tersebut menunjukkan hasil perhitungan uji Normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan software aplikasi SPSS 25.0 dengan Tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  dari hasil pre-test didapatkan hasil 0,200 dengan sampel sebanyak 30 peserta didik. Sedangkan pada hasil post-test diperoleh hasil 0,002 dengan sampel yang *sama* yaitu 30 peserta didik. Apabila nilai sign > 0,05 adalah untuk memenuhi persyaratan pengujian normalitas maka akan diperoleh data pengujian yang berdistribusi normal. Dalam hal ini disimpulkan bahwa hasil pengujian normalitas antara pre-test dan post-test berdistribusi normal.

### Uji hipotesis

| 1 Paired Samples Test   |                    |                |            |       |         |         |        |                 |      |
|-------------------------|--------------------|----------------|------------|-------|---------|---------|--------|-----------------|------|
| Paired Differences      |                    |                |            |       |         |         |        |                 |      |
| 95% Confidence Interval |                    |                |            |       |         |         |        |                 |      |
| of the Difference       |                    |                |            |       |         |         |        |                 |      |
|                         | Mean               | Std. Deviation | Std. Error | Lower | Upper   | t       | df     | Sig. (2-tailed) |      |
| Pair 1                  | pretest - posttest | 19.200         | 9.932      | 1.813 | -22.909 | -15.491 | 10.588 | 29              | .000 |

0,00 < 0,05 artinya memiliki pengaruh yang signifikan

Selanjutnya adalah dilakukan uji hipotesis (Uji- t Test). Pada tabel pengujian hipotesis tersebut diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,000 dengan Tingkat signifikansinya adalah 0,05 pada data uji hipotesis post-test. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tanda (2-tailed) = 0,000 < 0,05 yang dapat diartikan **Ha diterima dan H0 ditolak**. Dengan demikian dapat dipaparkan bahwa penggunaan scramble dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan bagi kemampuan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dalam menulis.

### PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis pada peserta didik Kelas IV SDN Sepande menunjukkan adanya peningkatan hasil yang signifikan yang dibuktikan dengan perolehan nilai post-test yang meningkat. Hasil tersebut didapatkan setelah dilakukannya treatment terhadap peserta didik. Dengan pengimplementasian metode *Scramble* dapat meningkatkan kemampuan menulis peserta didik sehingga peserta didik dapat menulis kata yang sesuai dengan ejaan KBBI dengan menggunakan *scramble* huruf yang disusun menjadi kata dan peserta didik mampu menyusun kalimat serta menggunakan tanda baca yang benar dengan implementasi *scramble* kata yang disusun menjadi kalimat. Berdasarkan pengamatan penulis **6** permainan *scramble* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda. Pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih aktif karena peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran, fokus, dan merasa bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan *scramble* ini menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang monoton berpusat pada guru.

Dalam penerapannya pada pembelajaran, permainan *scramble* terdapat beberapa langkah-langkah yang diantaranya adalah mempersiapkan materi yaitu memilih materi yang cocok digunakan dengan bantuan permainan

*scramble*, langkah selanjutnya adalah mengenalkan permainan *scramble* kepada peserta didik, membimbing peserta didik dalam menyelesaikan soal dengan menggunakan *scramble* dan melakukan penilaian serta mengambil kesimpulan [22]. Indikator penilaian yang digunakan oleh penulis terhadap peserta didik kelas IV SDN Sepande adalah ketepatan penulisan kata dengan bantuan *scramble* huruf dan ketepatan penggunaan tanda baca pada kalimat dengan bantuan *scramble* kata dan tanda baca yang diacak.

*Scramble* memiliki pola permainan yang beragam dari acak huruf, acak kata, hingga acak paragraf. Dengan adanya pengimplemetasian permainan ini dalam pembelajaran menjadikan peserta didik lebih fokus pada soal yang diberikan. Karena sifat permainan *scramble* adalah melatih peserta didik untuk menemukan jawaban dari pertanyaan atau soal-soal yang diberikan oleh guru dengan cara menyusun huruf atau kata agar menjadi jawaban dari pertanyaan yang diberikan [23]. Penerapan permainan *scramble* pada peserta didik kelas IV SDN Sepande memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena peserta didik dilatih untuk memecahkan soal yang diberikan dengan ketepatan menyusun *scramble* sebagai jawaban. Dampak lain yang diperoleh dari penerapan permainan *scramble* adalah mengasah otak peserta didik, melatih dan meningkatkan koordinasi mata, tangan, serta ketelitian peserta didik [24].

Berdasarkan pengimplementasian permainan *scramble* terhadap kemampuan menulis pada peserta didik kelas IV SDN Sepande menunjukkan adanya pengaruh signifikan yang dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata dari hasil pre-test yaitu 74,27 sedangkan pada hasil post-test diperoleh rata-rata nilai sebesar 93,47. Dengan adanya pengaruh terhadap kemampuan menulis peserta didik maka permainan *Scramble* ini dapat digunakan oleh guru dalam melatih kemampuan menulis peserta didik. Permainan *Scramble* dapat diimplementasikan dengan cara penugasan individu maupun kelompok. Pada permainan *Scramble* kelompok peserta didik akan belajar tentang kerja sama untuk saling memabntu dan berpikir kritis untuk menemukan pemecahan masalah yang efektif, mudah dan cepat [25].

### KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian data yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa permainan *scramble* berpengaruh pada kemampuan menulis peserta didik di Kelas IV SDN Sepande. Pengaruh ini ditunjukkan dalam perolehan rata-rata nilai pre-test dan post-test yang mengalami peningkatan yang signifikan dan hasil penulisan kata yang sesuai dengan KBBI serta penyusunan kalimat dengan menggunakan tanda baca yang sesuai. Selain itu permainan *scramble* juga dapat digunakan sebagai inovasi dalam melatih kemampuan menulis peserta didik. Dampak yang dihasilkan dari implementasi permainan *Scramble* ini adalah peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan tertarik dalam pembelajaran, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis untuk menemukan pemecahan masalah yang dihadapi, peserta didik akan fokus pada permasalahan yang dihadapi dan melatih ketepatan koordinasi antara permainan *scramble* untuk memecahkan masalah.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah swt karena dengan rahmat dan ridho-Nya, penulis mampu menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan baik. Terimakasih penulis tujukan kepada kedua orang tua, Ibu Nuning Widiastuti (Almh.) dan Bapak Dawam Sugihartono yang senantiasa memberikan kekuatan, doa, dan dukungan kepada penulis sehingga penulis mendapatkan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih kepada Bapak Nurefendi Fradana, M.Pd selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bantuan dan arahan kepada penulis selama menyusun tugas akhir ini. Terimakasih kepada kepala sekolah SDN Sepande beserta dewan guru dan para staff yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Terimakasih kepada Dimas Syaiful Habib selaku kakak tingkat sekaligus suami yang senantiasa meyakinkan penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih kepada teman-teman KKT yang telah banyak membantu dan berkontribusi bagi penulis. Terimakasih untuk diri saya sendiri karena telah berhasil berjuang menyelesaikan tugas akhir ini dan tidak menyerah. Penulis sangat menyadari bahwa masih terdapat adanya kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir dapat berguna dan bermanfaat.

## REFERENSI

- [1] N. Istiqoh, "Peningkatan kemampuan menulis pantun dengan menggunakan model Think Pair Share dikelas VII A MTs pesantren pembangunan majenang kabupaten cilacap tahun pelajaran 2018/2019," *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 4, no. 1, pp. 22–29, 2021, doi: 10.25157/diksatrasia.v4i1.2246.
- [2] S. S. Mukrimaa *et al.*, "Metode Penelitian," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 6, no. August, p. 128, 2016.
- [3] N. Martha and Y. Situmorang, "Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa melalui Teknik Guiding Questions," *Journal of Education Action Research*, vol. 2, no. 2, p. 166, 2018.
- [4] V. O. Sari, "KETERAMPILAN MENULIS SURAT YANG BAIK DAN BENAR Vidya Octa Sari \*)," *Jurnal Elsa*, vol. Volume 16, no. 2, pp. 92–100, 2018.
- [5] M. Ninawati, "Efektivitas Model Pembelajaran Literasi Kritis Berbasis Pendekatan Konsep Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Siswa Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. IV, pp. 68–78, 2019, doi: 10.23969/jp.v4i1.1747.
- [6] A. Rinawati, L. B. Mirnawati, and F. Setiawan, "Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar," *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, vol. 4, no. 2, pp. 85–96, 2020, doi: 10.31537/ej.v4i2.343.
- [7] Irmayani, "Analisis kesulitan belajar menulis pada siswa kelas III sekolah dasar," *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, vol. 5, no. 1, 2018.
- [8] S. Nur Amalia Fajriah, Dilla Fadhillah, Enawar, "Analisis Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas V Sd Negeri Selapajang 3 Tahun Ajaran 2020/2021," *Prosding Samasta*, pp. 577–583, 2021.
- [9] D. I. Kelas and V. S. Dasar, "266389-Scramble-Game-Dalam-Pembelajaran-Writing-501a4692," vol. 4, no. 1, pp. 75–86, 2018.
- [10] N. Ika Susanti, "ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA X TKR3 SMK DARUSSALAM BLOKAGUNG TEGALSARI BANYUWANGI PADA POKOK BAHASAN MATRIKS," *Online) Terakreditasi Nasional. SK*, vol. XIV, no. 2, pp. 2549–4171, 2023.
- [11] P. E. K. Desa, A. Rosnaningsih, and I. Nurjaman, "Perbedaan Metode Scramble Dengan Metode Word Square Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts of Human Body," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, vol. 3, no. 2, p. 225, 2018, doi: 10.29407/jpdn.v3i2.11784.
- [12] D. Yulinda and M. Amri, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble terhadap Kemampuan Menyusun Karangan Sederhana Bahasa Mandarin Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble terhadap Kemampuan Menyusun Karangan Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI MIPA SMA NU 1 Gresik."

- [13] S. S. Maemunah, Y. Sumayana, and ..., "Penerapan Model Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa," ... *Educationem Journal (PEJ)* ... , vol. 2, no. 20, pp. 78–90, 2019.
- [14] N. J. Hal, T. Melawat, M. Pada, and M. Tunanetra, "ODEKA : Jurnal Orto Didaktika," no. March, pp. 1–11, 2022.
- [15] K. Kartila, "Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iii Sd Islam Datok Sulaiman Palopo," *Journal of Teaching dan Learning Research*, vol. 1, no. 1, 2019, doi: 10.24256/jtlr.v1i1.584.
- [16] N. Nasem, R. Rudiyan, and Y. Wulandari, "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Sumber Energi Melalui Metode Scramble Pada Siswa Kelas Iv Mi Taufiqurrahman I Depok," *Jurnal Tahsinia*, vol. 2, no. 1, pp. 66–73, 2020, doi: 10.57171/jt.v2i1.277.
- [17] lulu martha Hariyadi, "Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Tunagrahita," *Jurnal Pendidikan Khusus*, pp. 1–13, 2019.
- [18] A. R. Putri, S. D. Ardianti, and D. Ermawati, "Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 8, no. 3, pp. 1192–1199, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i3.3162.
- [19] I. K. A. Pahlavi, "Upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan menggunakan media puzzle huruf untuk siswa kelas i," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun Ke-9*, vol. 2, no. 9, pp. 161–175, 2021.
- [20] S. Windarti Pebriani, Mustafa, "Pengaruh metode scramble. terhadap kemampuan menyusun kalimat anak tunarungu. kelas v di slb baiturrahman," pp. 1–8, 1995.
- [21] Rukminingsih, G. Adnan, and M. A. Latief, *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, vol. 53, no. 9. 2020.
- [22] Aprizal Ahmad, Muh. Jafar, Hendri Hendri, Al-Qanit Qurba, and Resva Ingriza, "Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, vol. 7, no. 2, pp. 503–514, Dec. 2022, doi: 10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).11523.
- [23] R. Oktavia Rahma and A. Setyawan, "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS AKSARA JAWA KELAS III MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE," 2023.
- [24] N. Alfi Laili, J. Raya Telang, P. Telang Inda, K. Kamal, K. Bangkalan, and J. Timur, "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*, vol. 1, no. 4, pp. 208–224, 2023, doi: 10.55606/lencana.v1i4.2378.
- [25] M. Alaika Nasrullah, "Implementasi Metode Scramble Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab di MTs Futuhiyyah Bangorejo," Online, 2024.

## ORIGINALITY REPORT

---

10%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

|   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | <a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a><br>Internet Source   | 2% |
| 2 | <a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a><br>Internet Source   | 2% |
| 3 | <a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a><br>Internet Source   | 1% |
| 4 | <a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a><br>Internet Source   | 1% |
| 5 | <a href="http://bagawanabiyasa.wordpress.com">bagawanabiyasa.wordpress.com</a><br>Internet Source   | 1% |
| 6 | Faizah Syafitri, Aris Munandar, Rayuna Handawati. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA MATERI PERSEBARAN WILAYAH RAWAN BENCANA ALAM DI INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SPASIAL PESERTA DIDIK", GEOGRAPHY : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 2023<br>Publication | 1% |

---

7

Internet Source

1 %

8

[media.neliti.com](http://media.neliti.com)

Internet Source

1 %

9

[eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id)

Internet Source

1 %

10

[repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id)

Internet Source

1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On