

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Scramble*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

Pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan beberapa siswa dalam kelompok untuk bekerja sama menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, atau kalimat yang teracak menjadi sebuah paragraf yang utuh dan bermakna.¹ Model pembelajaran *Scramble* cocok dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

Model *Scramble* adalah salah satu permainan bahasa, yang pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan untuk menarik minat belajar anak.² Model pembelajaran *Scramble* juga merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu dengan mencari pasangan jawaban dari pertanyaan yang

¹ Sudarmi dan Burhanuddin, *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar*, Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 1 No. 1 Maret 2017.

² Soeparno, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Bandung: PT Refika Aditama, 1998), hal.60.

jawabannya sudah diacak terlebih dahulu.³Sesuai dengan sifat jawabannya, *Scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk yakni:

- 1) *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu.
- 2) *Scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat kata-kata acak, bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar.
- 3) *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

Pembelajaran kooperatif model *Scramble*, melatih peserta didik berkreasi dalam menyusun kata, kalimat atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya. Model Pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok yang memerlukan kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.⁴

³Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*,(Sidoarjo:Masmedia Buana Pusaka, 2009), hal. 43.

⁴ Solihatin dan Raharjo, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: Pustaka Jaya, 2007), hal.40.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *Scramble* merupakan model yang berbentuk permainan acak kata, kalimat atau paragraf.⁵ Model pembelajaran *Scramble* memudahkan siswa untuk menemukan jawaban, mengerjakan soal sehingga semua siswa terlibat secara aktif serta mendorong pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.⁶ Model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dapat dilakukan seorang guru dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan sebuah wacana, kemudian keluarkan kalimat- kalimat yang terdapat dalam wacana tersebut ke dalam kartu-kartu kalimat
- 2) Guru membuat kartu soal beserta kartu jawaban, yang di acak nomornya sesuai materi bahan ajar teks yang telah dibagikan sebelumnya dan membagikan kartu soal tersebut
- 3) Peserta didik dalam kelompok masing-masing mengerjakan soal, dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok, sebelumnya jawaban telah di acak sedemikian rupa.
- 4) Peserta didik diharuskan dapat menyusun kata jawaban yang telah tersedia dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah selesai mengerjakan soal, hasil pekerjaan peserta didik dikumpulkan dan dilakukan pemeriksaan.

⁵ *Ibid*, hal. 65.

⁶ Putri Saridewi dan Kusmariyatni, *Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD No. 3 Legian*, E-Journal Volume 1 No. 3 November 2017.

Penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran model *Scramble* ini adalah model pembelajaran kelompok yang membutuhkan kreativitas serta kerja sama peserta didik dalam kelompok. Model ini memberikan sedikit sentuhan permainan acak kata, dengan harapan dapat menarik perhatian peserta didik.⁷

b. Keunggulan dan Kelemahan Metode *Scramble*

1) Keunggulan Model *Scramble*

- a) Dalam model pembelajaran *Scramble*, tidak ada siswa atau anggota kelompok yang pasif atau hanya diam, hal ini dikarenakan setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk keberhasilan kelompoknya.⁸
- b) Model pembelajaran *Scramble* membuat siswa lebih kreatif dalam belajar dan berpikir, mempelajari materi secara lebih santai dan tanpa tekanan karena model pembelajaran *scramble* memungkinkan para siswa untuk belajar sambil bermain.
- c) Model pembelajaran *Scramble* dapat menumbuhkan rasa solidaritas diantara anggota kelompoknya.
- d) Materi yang diberikan menjadi mengesankan dan selalu diingat siswa.

⁸ Soeparno, *Media Pengajaran bahasa*, (Klaten : Intan Pariwara, 1988), hal. 76-79.

- e) Model pembelajaran *Scramble* juga mendorong siswa lebih kompetitif dan semangat untuk lebih maju.

2) Kelemahan Metode *Scramble*

- a) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar.⁹
- b) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- c) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit di implementasikan oleh guru.
- d) Model permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.

2. Model Pembelajaran *Mix and Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Mix and Match*

Mix and Match merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat merangsang minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, karena tipe model pembelajaran ini menyenangkan mengajarkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.¹⁰ Model pembelajaran kooperatif

⁹ Nurhadi dan Senduk,dll. *Pembelajaran Kooperatif dan Penerapannya dalam KBK*. (Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang. 2003), hal.60.

¹⁰ Miftahul Huda,*Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model*

tipe mencari pasangan (*Mix and Match*) yang diperkenalkan oleh Curran yang menyatakan *Mix and Match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama.¹¹

Berikut beberapa pendapat dari para ahli Huda berpendapat bahwa:¹²

Mix and Match adalah salah satu strategi yang bertujuan untuk pendalaman materi, dan penggalan materi dengan cara mencari jawaban atas suatu pertanyaan melalui kartu berpasangan dengan batas waktu yang ditentukan.

Rusman menyatakan bahwa:

Mix and Match merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif, di mana dalam penerapannya siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.¹³

Pendapat dari para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Mix and Match* adalah model pembelajaran melalui diskusi yang mengajak siswa mencari jawaban atas suatu pertanyaan melalui permainan kartu berpasangan dengan batas waktu yang ditentukan dengan suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran tipe *Mix and Match* ini melatih siswa untuk aktif di dalam pembelajaran dan meningkatkan kedisiplinan siswa terhadap waktu.

Terapan, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal.251.

¹¹ Wandy, *Metode Pembelajaran Mix and Match Untuk Meningkatkan Hasl Belajar Bhasa Indonesia Siswa Sekolah Menengah Pertama*, Jurnal Pendidikan, Volume. 3 No. 1, Maret 2017.

¹² *Ibid*, hal 251.

¹³ Rusman. *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2012), hal.223.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Mix and Match*

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Beberapa ahli memiliki pendapatnya masing-masing mengenai langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Mix and Match*. Terdapat delapan langkah yang dapat digunakan dalam menerapkan model pembelajaran tipe *Mix and Match*, yaitu:¹⁴

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan dari kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) Demikian seterusnya.
- 8) Kesimpulan dan penutup.

¹⁴ Komalasari, Kokom, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2011).hal.85.

Kurniasih dan Sani menyatakan beberapa langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Mix and Match* adalah sebagai berikut:¹⁵

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan “kepercayaan pada Tuhan” akan berpasangan dengan kartu yang bertuliskan soal “Pancasila”.
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama.
- 7) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

¹⁵ Kurniasih, Imas & Sani, Berlin., *Ragam Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Kata Pena, 2015), hal. 56.

- 8) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- 9) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Mix and Match* menurut Huda yaitu:¹⁶

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.¹⁷
- 2) Siswa dibagi ke dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- 3) Guru membagi kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing,

¹⁶ Huda, *Cooperative Learning Metode,...* hal.252.

¹⁷ Ibid, hal. 253.

guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.

- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Kesimpulan dari penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik *Mix and Match* dapat mempermudah serta memotivasi siswa dalam aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, bekerja sama untuk mencari tahu jawaban dari soal yang diberikan serta semangat siswa akan lebih besar karena keterlibatannya dalam kegiatan pembelajaran sehingga hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Selain itu, pembelajaran kooperatif teknik *Mix*

and Match ini tidak hanya sekedar menerima materi yang disampaikan oleh guru, melainkan mereka bisa belajar dan berdiskusi dengan siswa yang lain.¹⁸

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mix and Match*

Model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan Komalasari berpendapat kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Mix and Match* adalah sebagai berikut.¹⁹

1) Kelebihan *Mix and Match*

- a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b) Karena ada unsur permainan metode ini menyenangkan.
- c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk melatih persentasi.
- e) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

2) Kelemahan *Mix and Match*

¹⁸ Chumi Zahroul F dan Windy Nur A, *Model Pembelajaran Kooperatif Mix and Match Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv SD Dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi*, Jurnal Pedagogi, Volume. 1 Nomor. 1, Agustus 2014.

¹⁹ Komalasari, Kokom, *Pembelajaran Kontekstual ...* hal.120.

- a) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik maka akan banyak waktu yang terbuang.
- b) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat persentasi pasangan.
- c) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- d) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Kurniasih dan Sani menyatakan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Mix and Match* antara lain:²⁰

- 1) Kelebihan *Mix and Match*
 - a) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
 - b) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
 - c) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
 - d) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
 - e) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.

²⁰Kurniasih, Imas &Sani, Berlin., *Ragam Model Pembelajaran...* hal. 56.

f) Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

2) Kelemahan *Mix and Match*

- a) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
- b) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- c) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
- d) Pada kelas dengan murid yang banyak (>30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
- e) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Mix and Match* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, partisipasi dan ketepatan dalam mencari pasangan, melatih kerja sama yang baik, dan meningkatkan kedisiplinan siswa terhadap waktu. Namun, kelemahan model ini yaitu jika digunakan secara terus menerus dan tidak dipersiapkan dengan baik maka akan menimbulkan kebosanan. Untuk itu guru harus berupaya memaksimalkan pembelajaran agar tidak terjadi kesenjangan di dalam kelas.

3. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “ hasil” dan “ belajar”.²¹ Pengertian hasil merujuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya *input* secara fungsional. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar terjadilah perubahan dari diri individu. Hasil belajar adalah merupakan ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar juga dapat diartikan perubahan yang diakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.²² Dengan demikian belajar dikatakan berhasil bila telah terjadi perubahan dalam diri individu.²³

Hasil belajar adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Sebagaimana telah dijelaskan oleh Abdurrakhman Ginting, yang diperkuat oleh temuan berbagai pakar penelitian menyimpulkan bahwa terdapat hubungan atau korelasi yang kuat antara kinerja dan hasil. Hubungan ini juga berlaku dalam proses belajar dan mengajar yaitu

²¹ Saiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal.19.

²² Metta Ariyanto, *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble*, E-Journal, Vol.3, No. 2, Desember 2016.

²³ Saiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar ...*, hal.20.

hasil belajar peserta didik berhubungan dengan kinerja belajarnya. Karena hasil belajar berkorelasi dengan hasil belajar.²⁴

Hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:²⁵ 1) Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita 2) Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani 3) Memiliki dampak pengajaran dan pengiring. Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri hasil belajar pada segi pengetahuan yaitu terlihat pada hasil tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung dimana siswa dapat mengisi tes dengan benar, sedangkan dari sikap ciri-ciri hasil belajar menunjukkan pada bagaimana siswa mengerjakan soal tes. Dari kedua ciri-ciri tersebut akan menimbulkan dampak pada proses pengajaran. Sementara menurut Groundlund hasil belajar adalah:²⁶

Suatu bagian perjalanan misalnya suatu unit, bagian ataupun bab tertentu mengenai materi tertentu yang telah dikuasai oleh siswa.

Hasil belajar menurut taksonomi bloom dalam rangka pembelajaran meliputi tiga kategori ranah, yaitu:

- 3) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:
 - a) Pengetahuan (C.1)
 - b) Pemahaman (C.2)

²⁴ Abdurakhman Ginting, *Esensi Praktis Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994) ,hal.87.

²⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*,(Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud,2002), hal.24.

²⁶ Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal.28

- c) Penerapan (C.3)
 - d) Analisis (C.4)
 - e) Sintesis (C.5)
 - f) Evaluasi (C.6)
- 4) Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai, ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu:
- a) Menerima
 - b) Menjawab/reaksi
 - c) Menilai Organisasi
 - d) Karakteristik dengan suatu nilai
 - e) Kompleks nilai
- 5) Ranah psikomotorik, meliputi:
- a) Keterampilan motorik.
 - b) Manipulasi benda-benda.
 - c) Koordinasi neuromuscular (menghubungkan, menilai).

Kesimpulan dari penjelasan diatas hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang beorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa. Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol namun hasil belajar psikomotorik dan afektif aharus menjadi bagian dari hasil penilaian dan proses pembelajaran disekolah.²⁷Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor yang terdapat dalam diri siswa, dan faktor yang ada diluar diri siswa.

²⁷*Ibid*, hal.29.

1) Faktor Internal

Faktor internal meliputi faktor Fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor psikologis yaitu yang mendorong atau memotivasi belajar, faktor-faktor tersebut diantaranya:²⁸

- a) Adanya keinginan untuk tahu
- b) Agar mendapatkan simpati dari orang lain.
- c) Untuk memperbaiki kegagalan
- d) Untuk mendapatkan rasa aman.

2) Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri anak yang ikut mempengaruhi belajar anak, yang antara lain:

- a) Faktor yang berasal dari orang tua.
- b) Faktor yang berasal dari sekolah
- c) Faktor yang berasal dari masyarakat.

b. Peranan Hasil Belajar

Adapun peranan hasil belajar sendiri adalah sebagai berikut:²⁹

- 1) Hasil belajar berperan memberikan informasi tentang kemajuan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti (PBM) Proses Belajar Mengajar.
- 2) Hasil belajar memberikan bahan pertimbangan apakah peserta didik diberikan program perbaikan, pengayaan atau menjelaskan pada program pembelajaran berikutnya.

²⁸ Hadijah , Hamzah dan Irawaty, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri Gorontalo*, E-Journal, November 2013.

²⁹ Zainal Abidin, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Malang: DEPDIKNAS,2004), cet.4, hal.02.

- 3) Untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan bagi peserta didik yang mengalami kegagalan dalam suatu program bahan pembelajaran.

Kesimpulan dari peranan hasil belajar diatas adalah, untuk melihat program mana yang sesuai dengan peserta didik. Hasil belajar tersebut digunakan untuk memberikan program perbaikan dan pembelajaran selanjutnya.

1. Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Melalui bahasa pula, kebudayaan suatu bangsa dapat dibentuk, dibina, dan dikembangkan serta dapat diturunkan kepada generasi-generasi mendatang. Komunikasi melalui bahasa ini memungkinkan tiap orang untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan fisik dan lingkungan sosialnya dan memungkinkan tiap orang untuk mempelajari kebiasaan, adat istiadat, kebudayaan serta latar belakangnya masing-masing.

Bahasa Indonesia sendiri sudah ada sejak sebelum kemerdekaan yang saat itu masih disebut sebagai bahasa melayu dan masih menggunakan dialek melayu. Hingga pada tanggal 28 Oktober 1928 dalam kongres pemuda yang dihadiri oleh aktivis dari berbagai daerah di Indonesia, bahasa melayu diubah namanya menjadi bahasa Indonesia yang diikrarkan dalam sumpah pemuda sebagai bahasa persatuan dan bahasa nasional. Pengakuan bahasa

Indonesia sebagai bahasa persatuan merupakan peristiwa penting dalam perjuangan bahasa Indonesia.³⁰

Bahasa adalah suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbitrer, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerjasama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri.³¹ Sebagai sebuah sistem, maka bahasa itu terbentuk oleh suatu aturan, kaidah, atau pola-pola tertentu, baik pada bidang tata bunyi, bentuk kata, maupun bentuk kalimat. Apabila kaidah atau aturan-aturan tersebut terganggu, maka komunikasipun dapat terganggu pula. Melalui bahasa seseorang menyampaikan pikiran, pengalaman, gagasan, pendapat, perasaan, keinginan, harapan kepada sesama manusia. Dengan bahasa itu pula orang dapat mewarisi dan mewariskan, menerima dan menyampaikan segala pengalaman dan pengetahuan lahir batin.³² Menurut Gorys Keraf bahasa merupakan :

Suatu sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer, yang dapat diperkuat dengan gerak-gerik badaniah yang nyata, ia merupakan simbol karena rangkaian bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia harus diberikan makna tertentu, yaitu mengacu kepada sesuatu yang dapat diserap panca indra.³³

³⁰ Yakub Nasucha, dkk, *Bahasa Indonesia untuk Penulisan Karya Ilmiah*, (Yogyakarta: Media Perkasa, 2010), hal. 06.

³¹ Abdul Chaer, *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal.01.

³² Poerwadarminta, *Bahasa Indonesia untuk Karang-Mengarang*, (Yogyakarta: UP Indonesia, 1984), hal. 05.

³³ Gorys Keraf , *Komposisi Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*, (Flore : Nusa Indah, 2004), hal.02.

Bahasa mencakup 2 bidang, yaitu bunyi vokal yang dihasilkan oleh alat ucap manusia, dan arti atau makna yaitu hubungan antara rangkaian bunyi vokal dengan barang atau hal yang diwakilinya itu. Bunyi itu merupakan getaran yang merangsang alat pendengar kita, sedangkan arti adalah isi yang terkandung di dalam arus bunyi yang menyebabkan reaksi atau tanggapan dari orang lain.

Pengertian bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memberikan beberapa pengertian “Bahasa” ke dalam tiga batasan, yaitu: (a) Sistem lambang bunyi berartikulasi (yang dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran. (b) Perkataan- perkataan yang dipakai oleh suatu bangsa (suku, bangsa, daerah, Negara, dan sebagainya. (c) Percakapan (perkataan) yang baik sopan santun, tingkah laku yang baik.³⁴Widjono berpendapat bahwa,

Bahasa adalah sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakatnya. Bahasa yang baik berkembang berdasarkan sistem yaitu seperangkat aturan yang dipatuhi oleh pemakainya.³⁵

Sistem tersebut yaitu: (1) Sistem yang bermakna dan dapat dipahami oleh masyarakat pemakaiannya, (2) Sistem lambing bersifat konvensional, (3) Lambang-lambang tersebut arbitrer, (4) Sistem lambang bersifat terbatas, tetapi produktif yang artinya yaitu sistem yang sederhana dan jumlah aturan

³⁴ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007).

³⁵ Widjono Hs, *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2005) hal.10-11.

yang terbatas, (5) Sistem lambang bersifat unik, khas, dan tidak sama dengan lambing bahasa yang lain, (6) Sistem lambang dibangun berdasarkan kaidah yang bersifat universal.

Kesimpulan dari beberapa pengertian diatas, bahwa bahasa adalah suatu sistem lambang atau simbol-simbol bunyi yang bersifat konvensional dan arbitrer serta digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat tertentu. Dan bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer, yang dapat diperkuat dengan gerak-gerik badaniah yang nyata serta digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat Indonesia.

b. Huruf Kapital atau Huruf Besar

Pengetian huruf kapital adalah huruf yang berukuran dan berbentuk khusus, terdapat beberapa cara pemakaian huruf kapital dalam penulisan karya tulis ilmiah. Sering terjadi penyimpangan pemakaian huruf kapital terutama yang berkaitan dengan penulisan nama orang serta gelar dan pangkat, hal-hal geografis, hari-hari besar atau peristiwa bersejarah, nama badan atau lembaga, judul dan singkatan.³⁶Dalam buku pedoman Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD), huruf kapital dipakai dalam hal berikut ini:

³⁶Depdikbud, *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016), hal.06.

- 1) Huruf kapital atau huruf besar dipakai sebagai huruf pertama kata pada awal kalimat.

Misalnya:

*D*ia mengantuk

Apa maksudnya?

*K*ita harus bekerja keras.

*P*ekerjaan itu belum selesai

- 2) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur nama orang, termasuk julukan.

Misalnya:

*A*mir *H*amzah

*D*ewi *S*artika

*H*alim *P*erdanakusumah

*W*age *R*udolf *S*upratman

*J*enderal *K*ancil

*D*ewa *P*edang

*A*lessandro *V*olta

*A*ndré-*M*arie *A*mpère

*M*ujair

*R*udolf *D*iesel

Catatan:

- a) Huruf kapital tidak dipakai sebagai huruf pertama nama orang yang merupakan nama jenis atau satuan ukuran.

Misalnya:

ikan *mujair*

mesin *diesel*

5 *ampere*

10 *volt*

- b) Huruf kapital tidak dipakai untuk menuliskan huruf pertama kata yang bermakna ‘anak dari’, seperti *bin, binti, boru*, dan *van*, atau huruf pertama kata tugas.³⁷

Misalnya:

Abdul Rahman *bin* Zaini

Siti Fatimah *binti* Salim

Indani *boru* Sitanggung

Charles Adriaan *van* Ophuijsen

Ayam Jantan *dari* Timur

Mutiara *dari* Selatan

- 3) Huruf kapital dipakai pada awal kalimat dalam petikan langsung.

Misalnya:

Adik bertanya, “Kapan kita pulang?”

Orang itu menasihati anaknya, “Berhati-hatilah, Nak!”

³⁷ *Ibid*, hal.07.

“Mereka berhasil meraih medali emas,” katanya.

“Besok pagi,” kata dia, “mereka akan berangkat.”

- 4) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama setiap kata nama agama, kitab suci, dan Tuhan, termasuk sebutan dan kata ganti untuk Tuhan.

Misalnya:

Islam Alquran

Kristen Alkitab

Hindu Weda

Allah

- 5) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur nama gelar kehormatan, keturunan, keagamaan, atau akademik yang diikuti nama orang, termasuk gelar akademik yang mengikuti nama orang.

Misalnya:³⁸

Sultan Hasanuddin

Mahaputra Yamin

Haji Agus Salim

Imam Hambali

Nabi Ibrahim

Raden Ajeng Kartini

Doktor Mohammad Hatta

Agung Permana, Sarjana Hukum

Irwansyah, Magister Humaniora

³⁸ *Ibid*, hal.08.

- 6) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur nama gelar kehormatan, keturunan, keagamaan, profesi, serta nama jabatan dan kepangkatan yang dipakai sebagai sapaan.

Misalnya:

Selamat datang, *Yang Mulia*.

Semoga berbahagia, *Sultan*.

Terima kasih, *Kiai*.

Selamat pagi, *Dokter*.

- 7) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur nama jabatan dan pangkat yang diikuti nama orang atau yang dipakai sebagai pengganti nama orang tertentu, nama instansi, atau nama tempat.³⁹

Misalnya:

Adam Malik

Laksamana Muda Udara Husein Sastranegara

Proklamator Republik Indonesia (Soekarno-Hatta)

Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Gubernur Papua Barat

- 8) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama

Misalnya :

Wakil Presiden

bangsa Indonesia

suku Dani

³⁹ *Ibid*, hal.09.

Catatan:

Nama bangsa, suku bangsa, dan bahasa yang dipakai sebagai bentuk dasar kata turunan *tidak* ditulis dengan huruf awal kapital.

Misalnya:

pengindonesiaan kata asing

keinggris-inggrisan

kejawa-jawaan

- 9) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama nama tahun, bulan, hari, dan hari besar atau hari raya.

Misalnya:

tahun *Hijriah* tarikh *Masehi*

bulan Agustus bulan *Maulid*

hari *Jumat* hari *Galungan*

hari *Lebaran* hari *Natal*

- 10) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur nama peristiwa sejarah.

Misalnya:

Konferensi Asia Afrika

Perang Dunia II

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Catatan:

- a) Huruf pertama peristiwa sejarah yang tidak dipakai sebagai nama *tidak* ditulis dengan huruf kapital.

Misalnya:

Soekarno dan Hatta mem*proklamasikan* kemerdekaan bangsa Indonesia.

Perlombaan senjata membawa risiko pecahnya *perang dunia*.

11) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama nama geografi.

Misalnya:

Jakarta Asia Tenggara

Pulau Miangas Amerika Serikat

Bukit Barisan Jawa Barat

Dataran Tinggi Dieng Danau Toba

Jalan Sulawesi Gunung Semeru

Ngarai Sianok Jazirah Arab

Selat Lombok Lembah Baliem

Catatan:

- a) Huruf pertama nama geografi yang *bukan* nama diri *tidak* ditulis dengan huruf kapital.

Misalnya:

berlayar ke *teluk* mandi di *sungai*

menyeberangi *selat* berenang di *danau*

- b) Huruf pertama nama diri geografi yang dipakai sebagai nama jenis *tidak* ditulis dengan huruf kapital.

Misalnya:

jeruk bali (Citrus maxima)

kacang bogor (Voandzeia subterranea)

nangka belanda (*Anona muricata*)

petai cina (*Leucaena glauca*)

- c) Nama yang disertai nama geografi dan merupakan nama jenis dapat dikontraskan atau disejajarkan dengan nama jenis lain dalam kelompoknya.

Misalnya:

Kita mengenal berbagai macam gula, seperti gula *jawa*, gula *pasir*, gula *tebu*, gula *aren*, dan gula *anggur*, dll.

- 12) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama semua kata (termasuk semua unsur bentuk ulang sempurna) dalam nama negara, lembaga, badan, organisasi, atau dokumen, kecuali kata tugas, seperti *di*, *ke*, *dari*, *dan*, *yang*, dan *untuk*.

Misalnya:

Republik Indonesia

Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia

Ikatan Ahli Kesehatan Masyarakat Indonesia

Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010

- 13) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama setiap kata (termasuk unsur kata ulang sempurna) di dalam judul buku, karangan, artikel, dan makalah serta nama majalah dan surat kabar, kecuali kata tugas, seperti *di*, *ke*, *dari*, *dan*, *yang*, dan *untuk*, yang tidak terletak pada posisi awal.

Misalnya:

Saya telah membaca buku *Dari Ave Maria ke Jalan Lain ke Roma*.

Tulisan itu dimuat dalam majalah *Bahasa dan Sastra*.

Dia agen surat kabar *Sinar Pembangunan*.

Ia menyajikan makalah “Penerapan Asas-Asas Hukum Perdata”.

- 14) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur singkatan nama gelar, pangkat, atau sapaan.

Misalnya:

S.H. sarjana hukum

S.K.M. sarjana kesehatan masyarakat

S.S. sarjana sastra

M.A. *master of arts*

M.Hum. magister humaniora

M.Si. magister sains

K.H. kiai haji

Hj. hajjah

Mgr. *monseigneur*

- 15) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama kata penunjuk hubungan kekerabatan, seperti *bapak*, *ibu*, *kakak*, *adik*, dan *paman*, serta kata atau ungkapan lain yang dipakai dalam penyapaan atau pengacuan.

Misalnya:

“Kapan *Bapak* berangkat?” tanya Hasan.

Dendi bertanya, “Itu apa, *Bu*?”

“Silakan duduk, *Dik!*” kata orang itu.

“Hai, *Kutu Buku*, sedang membaca apa?”

“Bu, saya sudah melaporkan hal ini kepada *Bapak*.”

Catatan:

- a) Istilah kekerabatan berikut bukan merupakan penyapaan atau pengacuan.⁴⁰

Misalnya:

Kita harus menghormati *bapak* dan *ibu* kita.

Semua *kakak* dan *adik* saya sudah berkeluarga.

- b) Kata ganti *Anda* ditulis dengan huruf awal kapital.

Misalnya:

Sudahkah *Anda* tahu?

Siapa nama *Anda*?

Dimana *Anda* tinggal?

Kesimpulan dari penjelasan diatas, huruf kapital adalah huruf yang memiliki ukuran yang berbeda dari huruf biasa dimana hal ini dilakukan untuk memberi tanda ataupun membedakan awal nama dan pangkat seseorang dalam penulisan suatu karya ilmiah. Huruf kapital terdiri dari berbagai macam dimana hal ini untuk membedakan dalam menggunakan huruf kapital tersebut.

⁴⁰ *Ibid*, hal.10.

B. Penelitian Terdahulu

1. Widia Astian, menulis skripsi berjudul **“Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble dan Make and Match terhadap Hasil Belajar Geografi Pada Materi Pokok Potensi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Teras Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016”**.

⁴¹Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui perbedaan hasil belajar Geografi antara yang menggunakan metode pembelajaran *Scramble*, *Make a Match* dan ceramah tanya jawab, 2) mengetahui perbedaan hasil belajar Geografi antara yang menggunakan metode pembelajaran *Scramble* dan ceramah tanya jawab, 3) mengetahui perbedaan hasil belajar Geografi yang antara yang menggunakan metode pembelajaran *Make a Match* dan ceramah tanya jawab, 4) mengetahui perbedaan hasil belajar Geografi antara yang menggunakan metode pembelajaran *Scramble* dan *Make a Match*. Jenis penelitian adalah Eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini kelas XI IPS dan sampel penelitian peserta didik kelas XI IPS 5 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 34 peserta didik dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen 1 metode *Scramble* yang berjumlah 33 serta XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen 2 yang berjumlah 33. Sampel tersebut diambil dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial parametrik dengan

⁴¹ Widia Astian, *Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble dan Make and Match terhadap Hasil Belajar Geografi Pada Materi Pokok Potensi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Teras Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016*, (Surakarta : Universitas Sebelas Maret, 2016).

pengujian hipotesis menggunakan analisis Anava Satu Arah dan Uji lanjut Anava (Uji *Sceffe*’). Hasil penelitian adalah sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar geografi antara yang menggunakan metode pembelajaran *Scramble*, *Make a match* dan Ceramah tanya jawab pada materi pokok potensi fisik dan social wilayah Indonesia peserta didik kelas XI. 2) Hasil belajar geografi menggunakan metode *Scramble* lebih baik daripada hasil belajar geografi menggunakan metode Ceramah tanya jawab. 3) Hasil belajar geografi menggunakan metode *Make a match* lebih baik daripada hasil belajar geografi menggunakan metode pembelajaran Ceramah tanya jawab. 4) Hasil belajar geografi menggunakan metode *Scramble* tidak lebih baik daripada hasil belajar geografi menggunakan metode *Make a match*.

2. Burhanudin Mustofa, menulis skripsi berjudul **“Pembelajaran Matematika dengan Strategi *Make A Match* dan *Scramble* Ditinjau dari Keaktifan Siswa”**.⁴² Penelitian ini untuk mengetahui: (1) perbedaan strategi pembelajaran terhadap hasil belajar matematika. (2) perbedaan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika. (3) pengaruh interaksi strategi pembelajaran dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu. Populasi penelitian 210 siswa kelas VII SMP N 2 Baki. Sampel yang diambil sebanyak 2 kelas, kelas pertama dengan strategi *Make A Match* dan kelas kedua dengan strategi *Scramble*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data dengan metode tes, angket dan

⁴² Burhanudin Mustofa, *Pembelajaran Matematika dengan Strategi *Make A Match* dan *Scramble* Ditinjau dari Keaktifan Siswa*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta,2017).

dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis variansi dua jalur dengan sel tak sama. Berdasarkan hasil penelitian dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh: (1) ada perbedaan penggunaan strategi pembelajaran terhadap hasil belajar matematika, *Make A Match* lebih baik daripada *Scramble*. (2) ada perbedaan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika. (3) tidak ada interaksi antara strategi pembelajaran dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.

3. Mustadi dkk, menulis skripsi berjudul **“Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Make A Match Dan Scramble Pada Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng”**.⁴³ Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng sebelum penerapan metode pembelajaran *Make A Match* berada pada kategori rendah dengan jumlah rata-rata 48,12 sedangkan setelah penerapan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan jumlah rata-rata sebesar 81,2. Hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng sebelum penerapan metode pembelajaran *Scramble* berada pada kategori rendah dengan jumlah rata-rata 54,06, sedangkan setelah penerapan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan jumlah rata-rata sebesar 80,31. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika peserta didik yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* dengan metode pembelajaran *Scramble* pada peserta didik kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng

⁴³ Mustadi, dkk, *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Make A Match Dan Scramble Pada Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng*, (Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2017)

karena rata-rata hasil belajar matematika antara yang diajar dengan metode pembelajaran *Make A Match* maupun metode pembelajaran *Scramble* tidak terjadi perbedaan yang signifikan.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	1	2	3
1	Widia Astian, <i>Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble dan Make and Match terhadap Hasil Belajar Geografi Pada Materi Pokok Potensi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Teras Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016</i>	a. Tujuan yang hendak dicapai adalah pengaruh terhadap hasil belajar. b. Model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran <i>Scramble</i> dan <i>Mix and Match</i> .	a. Penerapan pada model pembelajaran Geografi b. Lokasi penelitian serta peserta didik yang menjadi sasaran penelitian
2	Burhanudin Mustofa, <i>Pembelajaran Matematika dengan Strategi Make A Match dan Scramble Ditinjau dari Keaktifan Siswa</i>	a. Kajian yang diteliti sama yaitu strategi <i>Make and Match</i> dan <i>Scramble</i> .	a. Penerapan pada model pembelajaran Matematika b. Lokasi penelitian serta peserta didik yang menjadi sasaran penelitian.
3	Mustadi, dkk, <i>Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Make A Match Dan Scramble Pada Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng</i>	a. Kajian yang diteliti sama yaitu metode pembelajaran <i>Make and Match</i> dan <i>Scramble</i> .	a. Penerapan pada model pembelajaran Matematika b. Lokasi penelitian serta peserta didik yang menjadi sasaran penelitian.

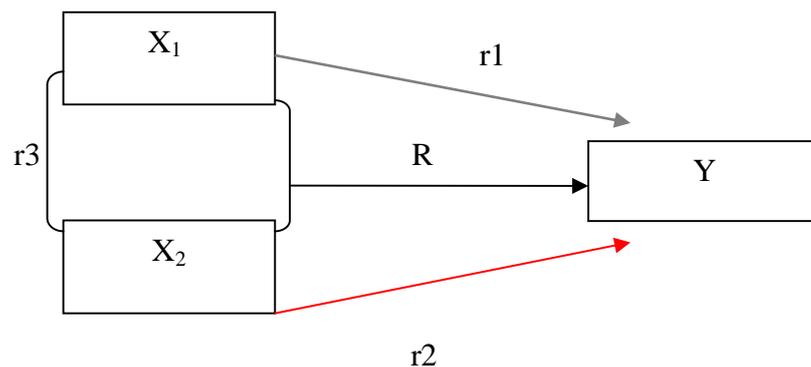
Relevansi dengan penelitian yang telah dilakukan adalah adanya persamaan dalam mengembangkan sebuah permainan menjadi perangkat pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran untuk siswa dengan tujuan agar siswa dapat belajar sambil bermain sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia Sekolah Dasar.

Sedangkan masalah hasil belajar belum dibahas, maka dari itu penulis tertarik untuk membahas hasil belajar siswa. Sehingga masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini bersifat kebaruan mengetahui sejauh mana hubungan hasil belajar siswa. Sehingga masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini bersifat kebaruan.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan uraian diatas, kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:⁴⁴

Bagan 2.1 Alur Kerangka Berfikir *Scramble* dan *Mix and Match*



Keterangan:

X₁ = Model Pembelajaran *Scramble* adalah variabel bebas 1

X₂ = Model Pembelajaran *Mix and Match* adalah variabel bebas 2

Y = Hasil Belajar adalah variabel terikat

R = Korelasi antar variabel

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 44.

r1 =  : Model Pembelajaran *Scramble* adalah variabel bebas 1

r2 =  : Model Pembelajaran *Mix and Match* adalah variabel bebas 2

r3 =  : Model Pembelajaran *Scramble* dan Model Pembelajaran *Mix and Match*

Kerangka berpikir dari penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dan *Mix and Match* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Miftahul Huda Plosokandang.” Dapat dijelaskan dalam pola pikir berikut ini Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dan *Mix and Match* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik di SDI Miftahul Huda Plosokandang yang ditingkatkan dari landasan teori yang telah disebutkan serta tinjauan penelitian terdahulu mengenai Hasil Belajar dan Model Pembelajaran *Scramble* dan *Mix and Match*.

Tahap awal pembelajaran peserta didik pada ketiga kelas diberikan stimulus materi tentang materi ejaan yang benar, setelah materi disampaikan, selanjutnya peneliti memberikan perlakuan kepada ketiga kelas, yaitu 1 kelas kontrol dan 2 kelas eksperimen. Peneliti menerapkan model yang berbeda dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* dan *Mix and Match* diterapkan pada kelas III-A, III-B dan kelas III-C diberikan pembelajaran tanpa menggunakan metode, hanya menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Setelah

pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diberikan *post-test* untuk mendapatkan nilai hasil belajar. Selanjutnya nilai hasil belajar dari ketiga kelas dibandingkan sehingga dapat diketahui besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Scramble* dan *Mix and Match* terhadap hasil belajar.