DAFTAR ISI

SKRIPSI ..... **ii**

LEMBAR PERSETUJUAN ..... **iii**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **iv**

DEWAN PENGUJI ..... **iv**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **v**

MOTTO ..... **vi**

PERSEMBAHAN ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **x**

ABSTRAK ..... **xii**

ABSTRACT ..... **xiii**

الملخص ..... **xv**

DAFTAR ISI ..... **xvi**

DAFTAR TABEL ..... **xx**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian 7

C. Rumusan Masalah 9

D. Tujuan Penelitian 9

E. Kegunaan Penelitian 10

F. Ruang Lingkup Penelitian 12

G. Penegasan Variabel 13

H. Sistematika Pembahasan 15

BAB II LANDASAN TEORI 18

A. Kajian Teori 18

B. Penelitian Terdahulu 35

C. Kerangka Teori 45

D. Hipotesis Penelitian 46

BAB III METODE PENELITIAN 48

A. Jenis dan Pendeketan Penelitian 48

B. Lokasi dan Waktu Penelitian 50

C. Variabel Penelitian 50

D. Populasi, Sampling dan Sampel Penelitian 51

E. Instrumen Penelitian 54

F. Teknik Pengumpulan Data 56

G. Analisis Data 58

H. Tahapan Penelitian 64

BAB IV HASIL PENELITIAN 66

A. Deskripsi Data 66

B. Temuan Penelitian 69

BAB V PEMBAHASAN 85

A. Pengaruh Metode Scramble Game Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis 85

B. Pengaruh Metode Scramble Game Terhadap Pemecahan Masalah Peserta Didik pada Pelajaran IPAS di SDN Sambi 1 Kediri. 90

C. Pengaruh Metode Scramble Game secara Simultan Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Peserta Didik pada Pelajaran IPAS di SDN Sambi 1 Kediri 94

D. Seberapa Besar Pengaruh Metode Scramble Game Secara Simultan Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Pelajaran IPAS di SDN Sambi 1 Kediri. 99

Berdasarkan hasil perhitungan *effect size* menggunakan rumus *Partial Eta Squared* (η^2) yang diperoleh dari konversi nilai Wilks' Lambda hasil uji MANOVA, diperoleh nilai $\eta^2 = 0{,}245$. Mengacu pada kriteria Cohen (1988), nilai tersebut termasuk dalam kategori efek besar karena berada di atas ambang batas 0,14. Hal ini bermakna bahwa metode *scramble game* tidak hanya terbukti berpengaruh secara statistik, tetapi juga memberikan dampak yang besar secara praktis terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik secara simultan. 99

Temuan ini sejalan dengan kajian teori yang telah dipaparkan bahwa metode *scramble game* merupakan metode pembelajaran aktif yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Menurut Robert Taylor (dalam Miftahul Huda), aktivitas menyusun kata atau kalimat yang diacak secara tidak langsung memaksa peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menemukan solusi yang tepat dan proses yang sejalan dengan indikator berpikir kritis menurut Ennis maupun tahapan pemecahan masalah menurut Polya. Dengan demikian, besarnya pengaruh yang dihasilkan bukanlah sesuatu yang mengejutkan, melainkan merupakan konsekuensi logis dari karakteristik metode itu sendiri yang secara inheren mengintegrasikan latihan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam satu aktivitas pembelajaran.....99

Hasil ini juga relevan dengan penelitian Indah Srigusrini (2024) yang membuktikan bahwa metode *scramble* menghasilkan nilai *effect size* sebesar 1,065 yang termasuk kategori efek sedang hingga kuat terhadap minat belajar siswa. Meskipun variabel yang diukur berbeda, temuan tersebut menunjukkan bahwa metode *scramble* secara konsisten menghasilkan pengaruh yang besar pada berbagai aspek pembelajaran. Pada penelitian ini, nilai $\eta^2 = 0{,}245$ bahkan lebih tinggi dari ambang efek

besar (0,14) menurut Cohen (1988), yang menegaskan bahwa metode *scramble game* memiliki kekuatan pengaruh yang nyata dan substantif terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik secara simultan. 100

Besarnya pengaruh metode *scramble game* ini dapat dijelaskan melalui mekanisme pembelajaran yang terjadi selama penerapannya. Ketika peserta didik terlibat dalam aktivitas *scramble game*, mereka tidak sekadar mengerjakan tugas secara mekanis, melainkan terlibat dalam proses kognitif yang mendalam: menganalisis susunan kata yang diacak, menghubungkan dengan pengetahuan konsep IPAS yang telah dipelajari, mengevaluasi berbagai kemungkinan susunan yang benar, hingga mengambil keputusan secara tepat dan cepat. Proses kognitif yang kaya dan terintegrasi inilah yang menjadi pendorong utama besarnya pengaruh metode ini terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik secara simultan.....101

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode *scramble game* secara simultan terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik pada pelajaran IPAS di SDN Sambi 1 Kediri tergolong dalam kategori efek besar dengan nilai $\eta^2 = 0{,}245$. Temuan ini memperkuat bahwa metode *scramble game* tidak hanya efektif secara statistik ....., tetapi juga bermakna secara praktis sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang layak diterapkan di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.....101

BAB VI KESIMPULAN 103

A. Kesimpulan.....103

B. Saran.....104

DAFTAR PUSTAKA.....107