

Peningkatan Proses dan Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model *Scramble* Kelas III SDN 296/VI Rantau Panjang

Mayang Sari^{1*}, Tri Wera Agrita², Elvima Nofrianni³

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Muara Bungo, Jambi, Indonesia^{1,2,3}

mayaangsari56@gmail.com^{1*}, triweramaulana@gmail.com², elvinofrianni02@gmail.com³

Abstark: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran *Scramble* pada peserta didik kelas III SD Negeri 296/VI Rantau Panjang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada temuan awal bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan capaian hasil belajar. Aktivitas belajar siswa meningkat dari kategori “cukup baik” pada siklus I menjadi “sangat baik” pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan hingga mencapai 80% pada siklus II. Temuan ini membuktikan bahwa model *Scramble* efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu mendorong pemahaman siswa terhadap materi secara lebih optimal.

Kata kunci: Model *Scramble*, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar, Proses Pembelajaran

Improvement of The Process and Results of Indonesian Language Learning with The Scramble Model in Class III SDN 296/VI Rantau Panjang

Abstract: This study aims to improve the learning process and outcomes in the Indonesian language subject through the implementation of the *Scramble* learning model among third-grade students at SD Negeri 296/VI Rantau Panjang. The background of this research is based on initial findings indicating that most students had difficulty understanding the subject matter due to monotonous and less varied teaching methods. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach, which was conducted in two cycles. The instruments used included observation sheets for teacher and student activities, as well as learning outcome tests. The results showed a significant improvement in student engagement during the learning process and in academic achievement. Students' learning activity improved from the “fair” category in the first cycle to “very good” in the second cycle. Furthermore, the percentage of student learning mastery increased to 80% in the second cycle. These findings demonstrate that the *Scramble* model is effective in creating an enjoyable and interactive learning environment, enhancing students' understanding of the material more optimally.

Keywords: *Scramble Model; Indonesian Language; Learning Outcomes; Learning Process.*

1. Pendahuluan

Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan strategis dalam jenjang pendidikan dasar karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter, pengasahan logika, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Namun demikian, implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai hambatan. Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas III SD Negeri 296/VI Rantau Panjang, mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam

memahami materi pelajaran. Hal ini diduga berkaitan dengan metode pengajaran yang masih bersifat konvensional dan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Utami,et.al, 2025).

Rendahnya capaian belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mencerminkan perlunya pembaruan dalam pendekatan pembelajaran yang digunakan. Situasi ini diperburuk oleh terbatasnya variasi metode pengajaran yang diterapkan guru, yang pada akhirnya mengakibatkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar

berlangsung (Putri,et.al, 2024). Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, yang tidak hanya membangun interaksi dua arah yang efektif, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendorong keaktifan siswa.

Model pembelajaran *Scramble* merupakan suatu pendekatan yang melibatkan aktivitas menyusun ulang kata, kalimat, atau paragraf yang sebelumnya telah diacak, sehingga siswa ditantang untuk membentuk kembali susunan yang benar dan bermakna. Pendekatan ini memiliki keunggulan dalam merangsang kemampuan berpikir kritis, meningkatkan fokus belajar, serta meningkatkan kerja sama antar siswa dalam kelompok. Karena menggabungkan unsur kompetisi dan interaksi yang menyenangkan, model ini dinilai sangat cocok untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar, di mana peserta didik cenderung tertarik pada kegiatan belajar yang bersifat aktif dan menyenangkan (Shoimin, 2014).

Meskipun model *Scramble* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, sebagian besar studi hanya menyoroti aspek kognitif tanpa mengkaji proses pembelajaran secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan mengisi celah tersebut dengan mengevaluasi pengaruh model *Scramble* terhadap proses dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Melalui pendekatan yang memadukan permainan edukatif dan strategi pembelajaran aktif, studi ini diharapkan menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi dan capaian akademik siswa Buhari, M. (2024).

Unsur kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pendekatannya yang menyatukan evaluasi proses pembelajaran yang mencakup aktivitas dan partisipasi siswa dengan pencapaian hasil belajar berupa nilai tes secara terpadu. Pendekatan ini diterapkan dalam konteks penggunaan model *Scramble* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga menyesuaikan penerapan model *Scramble* dengan kondisi nyata di lapangan, mempertimbangkan karakteristik siswa serta keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah.

Tujuan dari penelitian untuk menelaah efektivitas model *Scramble* dalam meningkatkan proses dan capaian belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Negeri 296/VI Rantau Panjang. Temuan dari studi ini diharapkan dapat membantu guru dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat serta menambah wawasan mengenai inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertempat di SD Negeri 296/VI Rantau Panjang, Kecamatan Tabir, Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi, selama semester genap tahun ajaran 2024/2025, yakni pada bulan Mei hingga Juni 2025. Seluruh peserta didik kelas III, berjumlah 25 orang dijadikan sebagai subjek penelitian dengan menerapkan teknik total sampling (Sugiyono, 2020).

Kegiatan penelitian terbagi ke dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, sesuai dengan prosedur PTK yang dirancang menurut Arikunto dalam Ferdy Fahrurrazi, & Sri Setia Putra Jayawardaya. (2024)

Siklus pertama dilakukan pada 26–27 Mei, sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada 2–3 Juni 2025.

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 siswa menyusun paragraf dari kalimat yang tidak terurut.

Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen, antara lain lembar observasi untuk memantau aktivitas guru dan siswa, serta tes yang digunakan untuk mengukur capaian hasil belajar peserta didik, serta berbagai dokumen pendukung yang relevan. Lembar observasi digunakan untuk menilai jalannya proses pembelajaran, khususnya dalam hal keterlibatan aktif, partisipasi, dan penguasaan materi oleh guru maupun peserta didik. Sedangkan untuk menilai aspek kognitif, siswa diberikan tes hasil belajar pada akhir setiap siklus. Tes ini terdiri atas soal pilihan ganda dan pertanyaan uraian pendek, yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Penilaian indikator 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 partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, dengan syarat minimal 80% siswa memperoleh penilaian “Baik” atau “Sangat Baik” dalam observasi aktivitas belajar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (Utomo,et.al, 2024). Metode kuantitatif digunakan untuk mengukur nilai hasil belajar serta persentase ketercapaian indikator keberhasilan. Tingkat ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan (\%)} = (\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM} / \text{Jumlah siswa keseluruhan}) \times 100\%.$$

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 memperbaiki kualitas pembelajaran melalui penerapan model *Scramble*, dengan harapan dapat mendorong peningkatan baik dalam aspek proses maupun hasil belajar. Bahasa Indonesia secara berkelanjutan pada tingkat sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan proses dan capaian belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran *Scramble*. Temuan penelitian disusun berdasarkan tiga fokus utama, yaitu peningkatan kinerja guru dalam pembelajaran, peningkatan partisipasi siswa, serta peningkatan capaian hasil belajar. Proses analisis dilakukan dengan menelaah perbandingan data antara siklus pertama dan kedua pada tiap aspek yang diteliti. Ringkasan hasil penelitian disajikan sebagai berikut.

Kualitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran meningkat dari siklus I ke siklus II. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi berisi indikator-indikator seperti perencanaan pembelajaran (Hartati,2020), pelaksanaan kegiatan, pengelolaan kelas, dan pelaksanaan evaluasi, yang dinilai menggunakan skala 0–100. Adanya peningkatan skor mencerminkan kemampuan guru dalam menerapkan model *Scramble* secara lebih efektif, dengan strategi pembelajaran yang semakin sistematis dan menarik bagi peserta didik.

Tabel 1. Rerata skor aktivitas pendidik pada setiap siklus

Siklus	Skor Rerata	Kategori
Siklus I	76	Baik
Siklus II	88	Sangat Baik

Pada Tabel 1. Rerata skor aktivitas pendidik setiap siklus diperoleh kenaikan skor dari 76 menjadi 88 menunjukkan adanya peningkatan kualitas dalam pelaksanaan pembelajaran oleh pendidik. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model *Scramble* mendorong guru untuk lebih inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran serta menyajikan materi secara menarik. Sementara itu, peningkatan keterlibatan siswa mencerminkan efektivitas pembelajaran yang tidak hanya menyentuh ranah kognitif, tetapi juga aspek afektif. Hal ini sejalan dengan pandangan Shoimin (2014) Model *Scramble* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa dengan menghadirkan aktivitas yang menyenangkan dan memicu semangat melalui nuansa persaingan yang sehat.

Tabel 2. Rerata skor aktivitas peserta didik pada setiap siklus

Siklus	Skor Rerata	Kategori
Siklus I	70	Cukup Baik
Siklus II	85	Sangat Baik

Pada tabel 2. Rerata skor aktivitas peserta didik pada setiap siklus diperoleh capaian hasil belajar peserta didik kemampuan akademik siswa dievaluasi melalui ujian yang dilakukan diakhir pertemuan. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis dan dikategorikan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan ambang batas ketuntasan ditetapkan pada nilai 70.

Aktivitas Belajar Siswa Selain hasil akademik, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II Yatri (2018). Penilaian mencakup beberapa indikator, seperti keaktifan dalam mengikuti kegiatan, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, semangat selama pembelajaran, serta tingkat fokus saat mengerjakan tugas menyusun kata dalam model pembelajaran *Scramble*.

Tabel 3. Rerata nilai hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar

Siklus	Rerata Nilai	Ketuntasan (%)
Siklus I	68	56%
Siklus II	77	80%

Pada Tabel 3. rerata nilai hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar diperoleh rata-rata nilai peserta didik meningkat 68 menjadi 77, sementara tingkat ketuntasan belajar naik dari 56% menjadi 80%. Data ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Scramble* tidak hanya

memperbaiki proses pembelajaran, tetapi juga berkontribusi nyata terhadap peningkatan hasil akademik siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Nurtikasari (2020) dan Tiara (2023), yang menemukan bahwa model *Scramble* efektif dalam mendorong prestasi belajar Bahasa Indonesia.

Keberhasilan penerapan model ini secara umum terletak pada unsur permainan edukatif yang diusungnya, memungkinkan siswa belajar melalui kegiatan merangkai kata dan informasi secara aktif dan menyenangkan Iyai & Helsa, Y. (2025). Pendekatan ini selaras dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dikonstruksi oleh peserta didik melalui interaksi sosial serta lingkungan belajar yang relevan dan memiliki makna dalam konteks kehidupan mereka (Sanjaya, 2016).

Meski hasil penelitian menunjukkan keberhasilan, beberapa hambatan turut muncul selama pelaksanaan tindakan, antara lain keterbatasan waktu saat sesi permainan berlangsung serta perbedaan kecepatan kerja antarsiswa. Masalah ini diatasi pada siklus kedua melalui manajemen waktu yang lebih efisien dan pemberian instruksi yang lebih sistematis serta mudah dipahami.

Secara keseluruhan, temuan ini mempertegas bahwa model pembelajaran *Scramble* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses maupun capaian belajar Bahasa Indonesia di SD Wibowo, S., Wangid, M. N., & Firdaus, F. M. (2025). Oleh karena itu, model ini dapat sebagai salah satu pilihan metode inovatif mampu mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus mengoptimalkan prestasi akademik mereka. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif sebagai pendekatan alternatif yang relevan untuk diterapkan dalam lingkungan pendidikan dasar.

4. Simpulan dan Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Scramble* efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Negeri 296/VI Rantau Panjang. Model ini berhasil mendorong partisipasi aktif siswa serta mempererat interaksi antara guru dan murid. Peningkatan tampak dari perubahan kategori aktivitas guru dan siswa dari “cukup baik” pada siklus I menjadi “sangat baik” pada siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat secara signifikan, yakni dari 39,47% pada siklus I menjadi 81,58% pada siklus II (Putri et al., 2019). Temuan ini sejalan dengan studi (Murjinah et al., 2024), yang melaporkan

peningkatan ketuntasan dari 70,59% pada siklus I menjadi 88,24% pada siklus II dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan model *Scramble*.

Temuan ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan model inovatif berbasis permainan dan kerja kelompok dalam mendukung pengembangan kosakata, pemahaman bacaan, serta kemampuan berpikir kritis dan logis siswa.

Guru disarankan lebih terbuka terhadap penggunaan model aktif seperti *Scramble* dan menyesuaikannya dengan karakter siswa. Sekolah juga perlu mendukung melalui pelatihan dan penyediaan media pembelajaran yang relevan. Penelitian lanjutan dapat mengembangkan penerapan *Scramble* di jenjang atau tema berbeda, termasuk aspek afektif, psikomotorik, dan integrasi teknologi pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Buhari, M. (2024). Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Model *Scramble* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 1–8. <https://jurnal.lppmamanah.org/index.php/janah/article/view/2>
- Ferdy Fahrurrazi, & Sri Setia Putra Jayawardaya. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Hartati, S. I. S. I. S. N. T. (2020). Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Ptk). *Jurnal Pendidikan*, 3(september 2016), 1–6.
- Iyai, Y., & Helsa, Y. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(3), 288–296. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Arjuna>
- Makeleni, S., & Ndu, O. G. (2025). *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Imperative of Viable Learning Environment for Early Childhood Education : A Literature Review*. 16(2), 125–144.
- Murjinah, M., Choerifki, S., & Chung, M.-L. (2024). Improving Civics Learning Outcomes Through the *Scramble Learning Model* for Class V Students Elementary School. *Indonesian Journal of Education*

- Research (IJoER)*, 5(1), 10–18. <https://doi.org/10.37251/ijer.v5i1.874>
- Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>
- Putri, N. P. S., Yensy, N. A., & Maulidiya, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp N 13 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(2), 172–179. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.2.172-179>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- TH. KUNANG GAYATRI. (2009). Laporan Penelitian Tindakan Kelas. *Universitas Sebelas Maret Surakarta*, 1–44.
- Utami, I. P., Chamdani, M., & Susiani, T. S. (2025). Penerapan Model Scramble untuk Meningkatkan Efektivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti Kebumen. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2).
- Tiara. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 12–20.
- Utami, T. D., Ratnaningsih, A., & Anjarini, T. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca dan Keterampilan Menulis Pada Tema Diriku melalui Model CIRC Siswa Kelas I SDN 2 Aglik Grabag Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 3068–3081.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wibowo, S., Wangid, M. N., & Firdaus, F. M. (2025). The relevance of Vygotsky's constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools. *Journal of Education and Learning*, 19(1), 431–440. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21197>
- Yatri, I., & Pratiwi, L. (2018). Peranan Media Video Dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Sdn Mampang Prapatan 02 Pagi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 70. <https://doi.org/10.30659/pendas.4.2.70-80>