

SKRIPSI



**PENERAPAN MODEL *SCRAMBLE* BERBANTUAN MEDIA KOKAMI
(KOTAK KARTU MISTERI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU
DI SD 3 JEPANG**

**Oleh
SILVIA FEBILIANA
NIM 201533034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2019**



**PENERAPAN MODEL *SCRAMBLE* BERBANTUAN MEDIA KOKAMI
(KOTAK KARTU MISTERI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU
DI SD 3 JEPANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Prasarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Progam studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
SILVIA FEBILIANA
NIM 201533034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2019**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

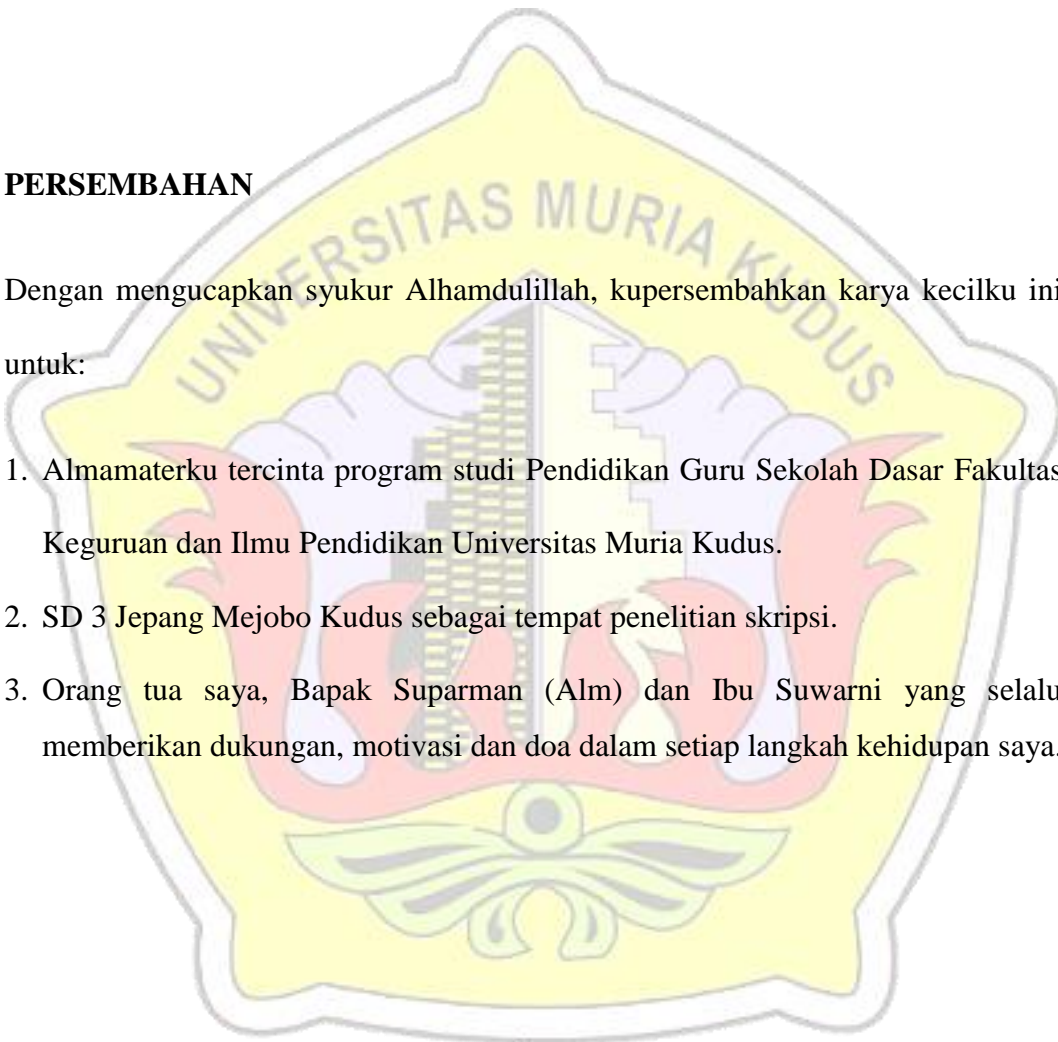
MOTTO

“Dengan menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan tempat tinggal maka akan menciptakan kenyamanan” (Silvia Febiliana).

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk:

1. Almamaterku tercinta program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. SD 3 Jepang Mejobo Kudus sebagai tempat penelitian skripsi.
3. Orang tua saya, Bapak Suparman (Alm) dan Ibu Suwarni yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan doa dalam setiap langkah kehidupan saya.



LEMBAR PERSETUJUAN

Proposal skripsi dengan judul “Penerapan Model *Scramble* Berbantu Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di SD 3 Jepang” oleh Silvia Febiliana NIM 201533034 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Untuk diseminarkan.

Kudus, 26 Maret 2019

Pembimbing I


Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd.

NIDN. 0631108401


Pembimbing II


Ristiyani, S.Pd, M.Pd.

NIDN. 0615068604

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd.

NIDN. 0631108401




LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Silvia Febiliana NIM 201533034 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 30 Agustus 2019 sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Kudus, September 2019

Tim Penguji


Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd. (Ketua)
NIDN. 0631108401

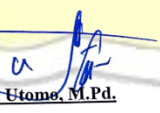

Ristivani, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIDN. 0615068604


Erik Aditia Ismava, M.A. (Anggota)
NIDN. 0623038604


Eka Wilianto, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIDN. 0622059201

Menyetujui
Dekan FKIP,




Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN. 0019126201

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi hasil penelitian dengan judul “Penerapan Model *Scramble* Berbantuan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Daerah Tempat Tinggalku di SD 3 Jepang” sebagai prasyarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muria Kudus.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat usaha yang maksimal dari penulis serta bantuan berbagai pihak yang telah membantu baik berupa doa, dorongan semangat, dan bimbingan. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Dr. Suparno, SH,MS selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd Selaku Ketua Progam studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
4. Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd. selaku dosen Pembimbing I serta Validator instrumen penelitian IPS yang telah banyak memberikan dorongan, semangat, masukan dan bimbingan selama menyusun Skripsi ini.
5. Ristiyani, S.Pd, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan dorongan, semangat, serta bimbingan selama menyusun Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Dr. Irfai Fathur Rohman, S.Pd. M.Pd. Selaku Validator instrumen penelitian Bahasa Indonesia yang banyak memberikan saran ataupun masukan sebagai perbaikan instrumen penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen PGSD Universitas Muria Kudus yang telah banyak memberikan motivasi.
8. Juwarti, S.Pd. SD Selaku kepala sekolah SD 3 Jepang yang telah memberi izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.

8. Bapak dan Ibu Guru serta Staf SD 3 Jepang yang telah membantu melancarkan pengambilan data selama proses penelitian.
9. Teman-teman PGSD Universitas Muria Kudus angkatan 2015, terimakasih atas motivasinya.
10. Siswa kelas IV SD 3 Jepang yang telah bersedia menjadi subjek penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat serta mendapat balasan dari Allah SWT dan Skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan pihak yang membutuhkan.

Kudus, 23 Agustus 2019

Yang Menyatakan



Silvia Febiliana

Nim. 201533034



ABSTRACT

Febiliana, Silvia. 2019. Implementation of *Scramble* Model Aided by Kokami Media to Improve Fourth Graders of SD 3 Jepang Learning Achievement on Theme 8 – My Living Place. Primary School Teacher Education Department. Teacher Training and Education Faculty. Universitas Muria Kudus. Advisor (1) Ika Oktavianti, M.Pd (2) Ristiyani, M.Pd.

This research aims to describe the find teachers' teaching skills from implementation of *scramble* learning model aided by Kokami and to find the learning achievement improvement of the students on the theme.

Learning achievement is ability owned by students after being taught. It can be seen from cognitive, affective, and psychomotor aspects during learning process. *Scramble* is a group learning model with a game to finish question by arranging the answers. The steps consist of grouping the students, giving chance for each group representative to come forward, and taking envelop from mystery box, discussing the task taken from the envelop, comparing and reviewing the appropriate and logic answers. The action hypothesis is *scramble* learning model could improve teacher teaching skill and the students' learning achievements on social study and Indonesian language contents.

This classroom action research was done at the fourth grade of SD 3 Jepang with 27 students. It lasted in two cycles with each of them started by planning, acting, observing, and reflecting. The independent variables were *scramble* and Kokami media. The dependent variable was the learning achievement. The instruments of the research were test, interview, observation, and documentation. Techniques of analyzing the data were quantitative and qualitative.

The findings showed improvement of each cycle. the teachers' teaching skills from cycle I 69,38% into 83,75% in cycle II. The learning achievements on cognitive aspects improved from cycle I, specifically on Indonesian language content with 51.85% into 77.78% in cycle II. The social study content improved from cycle I – 59.26% into 85.19% in cycle II. On psychomotor aspect, the social study content improved from cycle I, 37%, into 88.89% in cycle II. The Indonesian language content also improved from cycle I, 29.63% into 92.59% in cycle II.

It is concluded that *scramble* learning model aided by Kokami could improve teacher teaching skill and the students' learning achievement on theme 8 – my living place for the fourth graders.

Keywords: Learning Achievement, *Scramble*, Kokami

ABSTRAK

Febiliana, Silvia. 2019. Penerapan Model *Scramble* Berbantuan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di SD 3 Jepang. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Ika Oktavianti, M.Pd (2) Ristiyani, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan peningkatan keterampilan guru dalam penerapan model pembelajaran *scramble* berbantu media Kokami dan menemukan peningkatan hasil belajar siswa pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SD 3 Jepang.

Hasil Belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah diberi pengajaran, di mana kemampuan tersebut dapat dilihat dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa saat proses pembelajaran. *Scramble* adalah suatu model pembelajaran berkelompok yang berisi permainan mengerjakan soal dengan merangkai jawaban. Langkah-langkah model pembelajaran *scramble* adalah siswa berkelompok, siswa mengambil amplop dari kotak misteri, siswa berdiskusi mengerjakan soal, siswa dan guru mengkaji jawaban yang tepat dan logis. Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah model *Scramble* berbantu media Kokami dapat meningkatkan keterampilan guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD 3 Jepang pada pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas IV SD 3 Jepang dengan subjek penelitian adalah 27 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas adalah model *Scramble* dan media Kokami. Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Instrumen penelitian ini adalah tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian tindakan kelas ini mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Keterampilan guru mengalami peningkatan dari pada siklus I 69,38% pada siklus II menjadi 83,75%. Hasil belajar siswa ranah pengetahuan mengalami peningkatan dari siklus I pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia siklus I 51,85% pada siklus II naik menjadi 77,78%. Dan pada muatan pelajaran IPS mengalami kenaikan dari siklus I 59,26% siklus II naik menjadi 85,19%. Sedangkan hasil belajar ranah keterampilan pada mata pelajaran IPS mengalami kenaikan dari siklus I 37% siklus II naik menjadi 88,89%. Pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia juga mengalami kenaikan dari siklus I 29,63% pada siklus II menjadi 92,59%.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas IV SD 3 Jepang dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *scramble* berbantu media Kokami dapat meningkatkan keterampilan guru dan hasil belajar siswa pada tema 8 daerah tempat tinggal kelas IV SD 3 Jepang.

Kata kunci: Hasil belajar, *Scramble*, Kokami

DAFTAR ISI

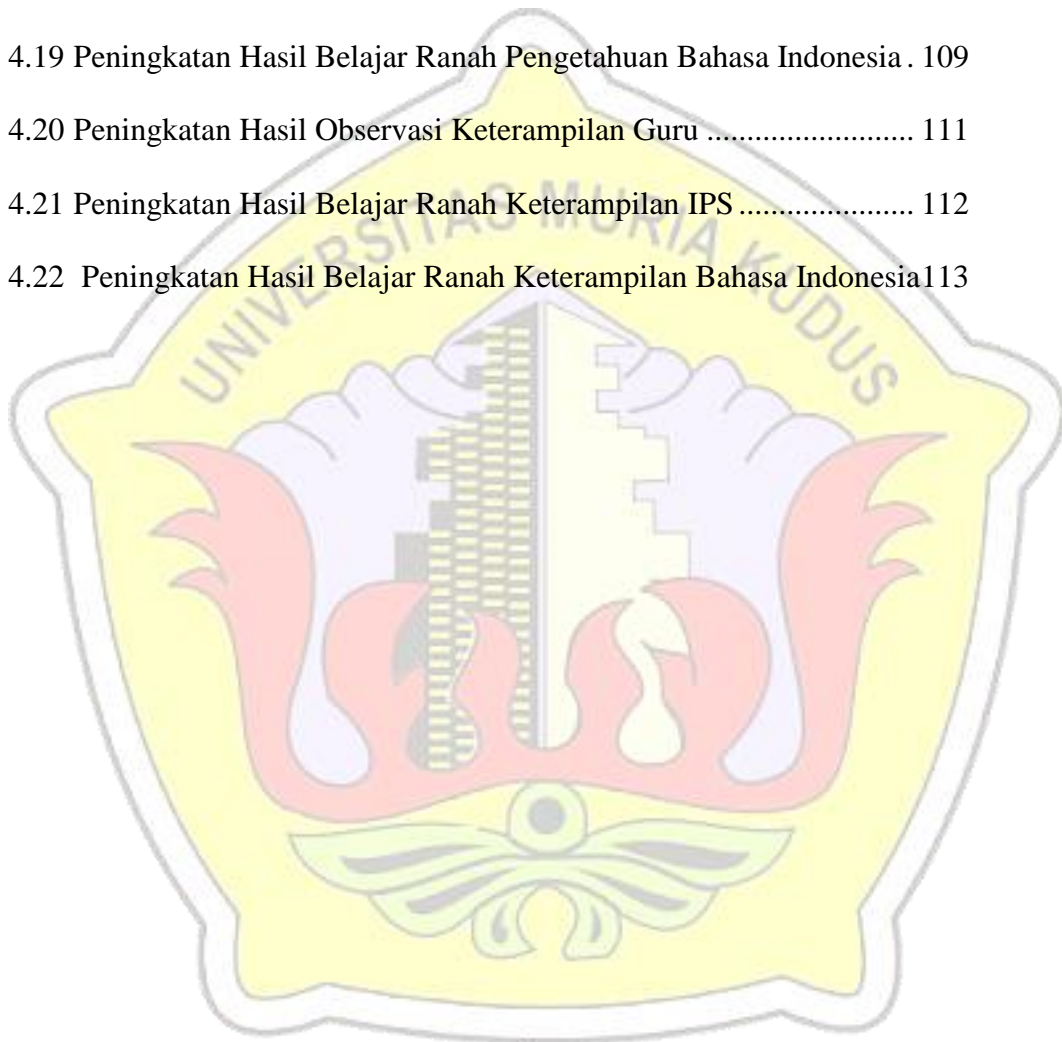
HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN LOGO UNIVERSITAS	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.6 Definisi Operasional Variabel.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.1.1 Model <i>Scramble</i>	8
2.1.2 Media Kokami.....	11
2.1.3 Keterampilan Guru.....	11
2.1.4 Hasil Belajar.....	12
2.1.5 Pembelajaran IPS.....	18
2.1.6 Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	19
2.1.7 Daerah Tempat Tinggalku.....	20

2.2	Penelitian Relevan	23
2.3	Kerangka Berpikir.....	26
2.4	Hipotesis Tindakan	27
Bab III Metode Penelitian		28
3.1	Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	28
3.1.1	Setting Penelitian	28
3.1.2	Karakteristik Subjek Penelitian	28
3.2	Variabel Penelitian.....	28
3.2.1	Variabel Bebas	29
3.2.2	Variabel Terikat	29
3.3	Rancangan Penelitian.....	29
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.5	Instrumen Penelitian	46
3.6	Analisis Data.....	51
3.6.1	Teknik Analisis Data Kualitatif	51
3.6.2	Teknik Analisis Data Kuantitatif	54
3.7	Indikator Keberhasilan.....	55
Bab IV Hasil Penelitian.....		56
4.1	Hasil Penelitian	56
4.2	Pembahasan.....	112
Bab V Kesimpulan dan Saran		123
5.1	Kesimpulan	123
5.2	Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA		125
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		129
PERNYATAAN.....		286
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		294

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Indikator Domain Pengetahuan.....	17
2.2 Indikator Domain Keterampilan	17
3.1 Indikator Penilaian Membaca Secara Tertulis	49
3.2 Indikator Keterampilan Guru	51
3.3 Pedoman Wawancara.....	52
3.4 Kriteria Keterampilan Guru	55
3.5 Kriteria Keterampilan Siswa.....	56
3.6 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	56
4.1 Data Prasiklus Hasil Belajar Ranah Pengetahuan.....	58
4.2 Hasil Nilai LKS I Pertemuan I Siklus I	65
4.3 Hasil Nilai LKS II Pertemuan I Siklus I.....	67
4.4 Hasil Nilai LKS I Pertemuan II Siklus I.....	72
4.5 Hasil Nilai LKS II Pertemuan II Siklus I.....	74
4.6 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siswa Siklus I	76
4.7 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	79
4.8 Hasil Belajar Ranah Keterampilan IPS Siklus I.....	79
4.9 Hasil Belajar Ranah Keterampilan Bahasa Indonesia Siklus I.....	80
4.10 Hasil Nilai LKS I Pertemuan I Siklus II	90
4.11 Hasil Nilai LKS II Pertemuan I Siklus II.....	91
4.12 Hasil Nilai LKS I Pertemuan II Siklus II.....	96
4.13 Hasil Nilai LKS II Pertemuan II Siklus II	98

4.14 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siswa Siklus II.....	101
4.15 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	103
4.16 Hasil Belajar Ranah Keterampilan IPS Siklus II	104
4.17 Hasil Belajar Ranah Keterampilan Bahasa Indonesia Siklus II.....	105
4.18 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan IPS	108
4.19 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Bahasa Indonesia .	109
4.20 Peningkatan Hasil Observasi Keterampilan Guru	111
4.21 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Keterampilan IPS	112
4.22 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Keterampilan Bahasa Indonesia	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	36
3.1 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas	42
4.1 Apersepsi Pertemuan I Siklus I	63
4.2 Tanya jawab Pertemuan I Siklus I	64
4.3 Pembagian LKS Siklus I Pertemuan I	65
4.4 Kegiatan Diskusi Kelompok Pertemuan I Siklus I	67
4.5 Memecahkan Soal Pada Kartu Misteri Pertemuan I Siklus I	68
4.6 Refleksi Pertemuan I Siklus I	69
4.7 Apersepsi Pertemuan II Siklus I	70
4.8 Tanya jawab Pertemuan II Siklus I	71
4.9 Pembagian LKS Siklus I Pertemuan II	72
4.10 Kegiatan Diskusi Kelompok Pertemuan II Siklus I	74
4.11 Memecahkan Soal Pada Kartu Misteri Pertemuan II Siklus I	75
4.12 Refleksi Pertemuan II Siklus I	76
4.13 Apersepsi Pertemuan I Siklus II	87
4.14 Tanya jawab Pertemuan I Siklus II	88
4.15 Pembagian LKS Siklus II Pertemuan I	89
4.16 Kegiatan Diskusi Kelompok Pertemuan I Siklus II	91
4.17 Memecahkan Soal Pada Kartu Misteri Pertemuan I Siklus II	92
4.18 Refleksi Pertemuan I Siklus II	93
4.19 Apersepsi Pertemuan II Siklus II	94

4.20Tanya jawab Pertemuan II Siklus II.....	95
4.21Pembagian LKS Siklus II Pertemuan II.....	96
4.22Kegiatan Diskusi Kelompok Pertemuan II Siklus II.....	98
4.23Memecahkan Soal Pada Kartu Misteri Pertemuan II Siklus II.....	99
4.24Refleksi Pertemuan II Siklus II.....	100



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	79
2 Daftar Nama Siswa Kelas IV	80
3 Hasil Nilai UTS IPS dan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV	81
4 Kisi-kisi Pedoman Observasi Keterampilan Siswa Kelas IV	82
5 Hasil Observasi Keterampilan Siswa Kelas IV.....	83
6 Kisi-kisi Pedoman Observasi Keterampilan Guru	85
7 Hasil Observasi Keterampilan Guru	86
8 Hasil Wawancara Guru Prasiklus.....	88
9 Hasil Wawancara Siswa Prasiklus	90
10 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	92
11 RPP Siklus I Pertemuan 1	96
12 Materi Siklus I Pertemuan 1.....	100
13 LKS Siklus I Pertemuan 1	102
14 Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	118
15 RPP Siklus I Pertemuan 2	123
16 Materi Siklus I Pertemuan 2.....	127
17 LKS Siklus I Pertemuan 2.....	129
18 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I.....	146
19 Soal Evaluasi Siklus 1	147
20 Kunci Jawaban Soal dan Pedoman Penskoran Evaluasi Siklus 1	151

21 Hasil Pengamatan Keterampilan IPS Siswa Siklus I	158
22 Hasil Penilaian Keterampilan Membaca Secara Tertulis Siklus I	160
23 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I	162
24 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	164
25 RPP Siklus II Pertemuan 1	170
26 Materi Siklus II Pertemuan 1	175
27 LKS Siklus II Pertemuan 1	178
28 Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	191
29 RPP Siklus II Pertemuan 2	197
30 Materi Siklus II Pertemuan 2	202
31 LKS Siklus II Pertemuan 2	205
32 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II	216
33 Soal Evaluasi Siklus II	217
34 Kunci Jawaban Soal dan Pedoman Penskoran Evaluasi Siklus II	221
35 Hasil Pengamatan Keterampilan IPS Siswa Siklus II	228
36 Hasil Penilaian Keterampilan Membaca Secara Tertulis Siklus II ...	232
37 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II	234
38 Lembar Validitas Exspert Judgement	237