

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* DIDUKUNG  
DENGAN PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI TOKOH-TOKOH SEJARAH  
HINDU-BUDHA DI INDONESIA KELAS IV SDN SINGONEGARAN 3  
KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD



OLEH:

**ADE NUR ASHARI**

NPM: 17.1.01.10.0006

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2022

Skripsi oleh:

**ADE NUR ASHARI**

NPM: 17.1.01.10.0006

Judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* DIDUKUNG  
DENGAN PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI TOKOH-TOKOH SEJARAH  
HINDU-BUDHA DI INDONESIA KELAS IV SDN SINGONEGARAN 3  
KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitian Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

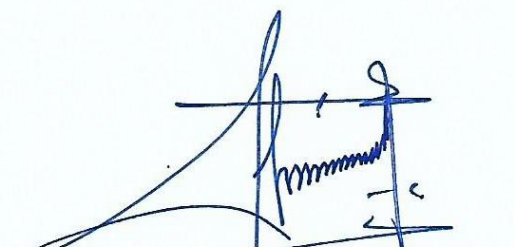
Tanggal: 4 Januari 2022

Pembimbing I



Erwin Putera Permana, M.Pd.  
NIDN. 0706128701

Pembimbing II



Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd.  
NIDN. 0721048003

Skripsi oleh:

**ADE NUR ASHARI**

NPM: 17.1.01.10.0006

Judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* DIDUKUNG  
DENGAN PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI TOKOH-TOKOH SEJARAH  
HINDU-BUDHA DI INDONESIA KELAS IV SDN SINGONEGARAN 3  
KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

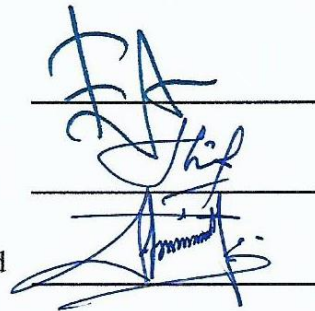
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 13 Januari 2022

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Erwin Putera Permana, M.Pd
2. Penguji I : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd
3. Penguji II : Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd



Mengetahui,  
Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd  
NIDN. 0006096801

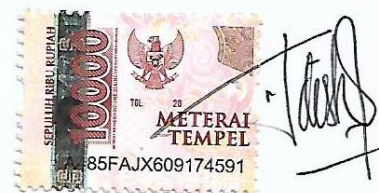
## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ade Nur Ashari  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. lahir : Kediri/ 24 Mei 1999  
NPM : 17.1.01.10.0006  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,  
Yang Menyatakan



**ADE NUR ASHARI**  
NPM: 17.1.01.10.0006

## MOTTO

“BERDOA, BERUSAHA, BERTAWAKAL”

“JUST BELIEVE IN YOURSELF, DON'T LET ANYONE BRING YOU  
DOWN”  
-마크이-

“KITA LEBIH KUAT DARI APA YANG KITA BAYANGKAN”  
-NAJWA SHIHAB-

*Alhamdulillah hirabbil' alamin, segala puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.*

*Kupersembahkan karya ini dan kuucapkan terima kasih untuk:*

- ✓ *Kedua Orang Tuaku tercinta yang tiada hentinya mendoakan yang terbaik dan selalu menjadi motivasiku.*
- ✓ *Kakak dan Adikku tersayang (Kak Tya, Brian, dan Naufal) yang selalu memberikan masukan dan semangat.*
- ✓ *Sela, Ino, dan Mbak Zakiya yang selalu kurepotkan dan selalu menjadi tempat untuk berkeluh kesah.*
- ✓ *Kriska, April, Mada, Rika, dan Ade Sukma yang selalu memberikan semangat dan motivasi.*
- ✓ *Teman-teman seperjuangan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang saling memberikan motivasi dan telah berjuang bersama selama 4 tahun ini*

## ABSTRAK

**Ade Nur Ashari:** Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* didukung dengan Permainan Teka-Teki Silang terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia Kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2021.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Scramble*, Permainan Teka-Teki Silang, Kemampuan Mengidentifikasi

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pada pembelajaran IPS banyak guru masih melaksanakan pembelajaran dengan berfokus pada buku teks siswa dan hanya menggunakan metode ceramah serta penugasan, sehingga membuat peserta didik hanya mendengarkan penjelasan materi dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pada pembelajaran guru cenderung mendominasi sedangkan peserta didik cenderung lebih pasif, hal ini menyebabkan kurang berminatnya peserta didik dalam pembelajaran

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri?. (2) Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV Singonegaran 3 Kediri?. (3) Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang terhadap kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Pre Test and Post Test Group*. Adapun subjek penelitiannya yaitu siswa kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri belum berhasil mencapai KKM dengan ketentuan klasikal 57.95%. (2) Kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri berhasil mencapai KKM dengan ketentuan klasikal 91.37%. (3) Adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang terhadap kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri. Hal ini dapat dilihat dari hasil t-hitung > t-tabel yang dapat digambarkan yaitu  $9.090 > 2.052$  dengan taraf 5%.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* didukung dengan Permainan Teka-Teki Silang terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia Kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang selalu sabar dan penuh pengertian membantu, membimbing, dan memberikan pemahaman materi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar dan penuh pengertian membantu, membimbing, dan memberikan pemahaman materi dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Guru SDN Singonegaran 3 Kediri yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan memberikan bimbingan selama proses penelitian.
7. Seluruh siswa-siswi kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua pembaca dan penulis, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri,



**Ade Nur Ashari**

NPM. 17.1.01.10.0006



## DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Penelitian.....	10
<b>BAB II : KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Teori .....	12
1. Model Pembelajaran.....	12
2. Model Pembelajaran <i>Scramble</i> .....	13

a.	Pengertian Model Pembelajaran <i>Scramble</i> .....	13
b.	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Scramble</i> .....	14
c.	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> .....	15
3.	Permainan Teka-Teki Silang .....	16
a.	Pengertian Permainan Teka-Teki Silang .....	16
b.	Langkah-langkah Permainan Teka-Teki Silang .....	17
4.	Kemampuan Mengidentifikasi .....	18
5.	Tokoh-Tokoh Kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia.....	19
B.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	29
C.	Kerangka Berpikir .....	30
D.	Hipotesis .....	33

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

A.	Identifikasi Variabel Penelitian .....	34
1.	Variabel Bebas.....	34
2.	Variabel Terikat.....	35
B.	Teknik dan Pendekatan Penelitian.....	36
1.	Pendekatan Penelitian.....	36
2.	Teknik Penelitian.....	36
C.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	38
1.	Tempat Penelitian.....	38
2.	Waktu Penelitian .....	38
D.	Populasi dan Sampel.....	39
1.	Populasi .....	39
2.	Sampel.....	39
E.	Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	40
1.	Pengembangan Instrumen .....	40
2.	Validasi Instrumen.....	43
3.	Teknik Pengumpulan Data .....	48
F.	Teknik Analisis Data .....	50
1.	Jenis Analisis .....	51

2. Norma Keputusan.....	53
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data Variabel .....	55
1. Deskripsi Data Variabel Bebas.....	55
2. Deskripsi Data Variabel Terikat.....	56
B. Analisis Data .....	58
1. Prosedur Analisis Data .....	58
2. Hasil Analisis Data .....	60
3. Interpretasi Hasil Analisis Data.....	62
C. Pengujian Hipotesis .....	64
D. Pembahasan .....	65
<b>BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	69
B. Implikasi .....	69
C. Saran .....	70
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>72</b>
<b>Lampiran-lampiran .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Definisi Operasional .....	34
3.2 : Rencana Kegiatan Penelitian .....	37
3.3 : Pengembangan Instrumen Penelitian .....	40
3.4 : Kisi-kisi Pengembangan Instrumen .....	41
3.5 : Angket Validasi Perangkat Pembelajaran.....	43
3.6 : Angket Validasi Soal .....	44
3.7 : Kriteria Kevalidan.....	45
3.8 : Teknik Analisis Data.....	49
4.1 : Data Hasil Pre-Test .....	54
4.2 : Data Hasil Post-Test.....	54
4.3 : Data Hasil Uji Normalitas.....	56
4.4 : Data Hasil Uji Homogenitas .....	57
4.5 : Data Statistik Paired Samples .....	59
4.6 : Data Hasil Uji t .....	59
4.7 : Pengujian Hipotesis 1 dan 2.....	60
4.8 : Pengujian Hipotesis 3.....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Kerangka Berpikir .....	31
3.1 : <i>Pre-Test and Post Test Group</i> .....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

- 1 : Perangkat Pembelajaran
- 2 : Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*
- 3 : Validasi Ahli
- 4 : Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian
- 5 : Uji Validitas
- 6 : Uji Reliabilitas
- 7 : Tabulasi Data Hasil *Pre-test*
- 8 : Tabulasi Data Hasil *Post-Test*
- 9 : Print Out Analisis Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas
- 10 : Analisis Uji Ketuntasan Klasikal untuk Hipotesis 1
- 11 : Analisis Uji Ketuntasan Klasikal untuk Hipotesis 2
- 12 : Print Out Analisis Uji t untuk Hipotesis 3
- 13 : Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian
- 14 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian
- 15 : Lembar Pengajuan Judul Skripsi/Tugas Akhir
- 16 : Berita Acara Kemajuan Pembimbingan Penulisan Karya Tulis Ilmiah
- 17 : Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sebuah proses yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan merupakan bagian dari tonggak penting dalam perkembangan hidup manusia. Manusia berkembang seiring zaman karena ilmu yang didapatkan melalui pendidikan menjadi sumber informasi serta keterampilan untuk digunakan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan pada saat ini diarahkan agar dapat menghasilkan generasi berkualitas yang memiliki keterampilan serta berperan dalam proses pembangunan bangsa dan negara. Selain itu, pendidikan diharapkan mampu menunjang para peserta didik untuk memahami potensi diri mereka dan mengembangkannya dengan tujuan menjadi bekal keterampilan mereka di masa mendatang. Proses pemahaman potensi diri dan penguasaan diri yang baik akan membuat para peserta didik menjadi pribadi yang baik serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pengamalan tersebut sejalan dengan tujuan dari pendidikan nasional yang dijabarkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 dengan isi sebagai berikut:

Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Berdasarkan hal tersebut, pendidikan haruslah berkualitas dimana dalam proses belajar mengajar setiap peserta didik mampu untuk menunjukkan peningkatan dalam ilmu yang mereka miliki dengan standar kecukupan menurut kompetensi serta tujuan yang diharapkan. Kompetensi dan tujuan yang diharapkan tersebut termuat dalam setiap mata pelajaran yang dipelajari oleh para peserta didik, dimana mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satunya.

Mata pelajaran yang diberikan pada peserta didik sejak Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran ini berfokus pada penyelidikan terhadap fakta, konsep, serta generalisasi yang memiliki kaitan dengan perkembangan zaman manusia serta isu sosial yang mengikatnya. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk mengembangkan pola pikir para peserta didik terhadap pemahamannya terkait kondisi sosial masyarakat, karena di masa mendatang peserta didik tidak bisa lepas dari kehidupan bermasyarakat yang terus berubah seiring zaman. Hal tersebut sejalan dengan tujuan mata pelajaran IPS yang tercantum pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi sebagai berikut.

- (1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai dan kemanusiaan.
- (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, tingkat lokal, nasional, dan global.



Tujuan tersebut dapat dicapai selaras dengan tingkat kreativitas serta inovasi guru dalam melakukan proses belajar mengajar. Seorang guru memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar karena memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, serta mengevaluasi peserta didik secara langsung (Undang Undang tentang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2000).

Kenyataan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran di SDN Singonegaran 3 Kediri, khususnya pada pembelajaran IPS dengan materi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia kelas IV menunjukkan bahwa guru yang memberikan materi masih melaksanakan pembelajaran dengan berfokus pada buku teks siswa dan hanya menggunakan metode ceramah serta penugasan. Hal tersebut membuat peserta didik hanya fokus untuk mendengarkan penjelasan materi dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Akibat yang bisa terjadi apabila ketika pembelajaran guru cenderung mendominasi sedangkan peserta didik kurang aktif adalah menurunnya minat peserta didik karena merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal itu membuat peserta didik memiliki kecenderungan untuk sulit memahami materi yang disampaikan. Akibatnya ketika ulangan harian dilaksanakan, hasil menunjukkan bahwa hanya 45% dari total peserta didik yang dapat mencapai nilai di atas KKM dan selebihnya gagal.

Berdasarkan hasil ulangan harian peserta didik ada indikasi bahwa peserta didik belum memahami materi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia. Materi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia sangat

penting bagi peserta didik untuk dipelajari karena materi ini membuat peserta didik mengetahui tentang sejarah Indonesia khususnya tokoh-tokoh kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Selain itu peserta didik juga dapat mencontoh sikap positif yang dimiliki oleh tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru dapat menggunakan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru untuk proses pembelajaran, tujuannya agar para peserta didik lebih mudah untuk memahami dan menguasai pelajaran yang sedang disampaikan (Shoimin, 2014: 24). Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang bisa diaplikasikan dan digunakan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu guru dapat dengan leluasa memilih model mana yang paling sesuai dan efisien dalam proses penyampaian pembelajaran untuk mencapai kompetensi dan tujuan yang diharapkan (Rusman, 2011: 133). Perlu diketahui pula bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristiknya masing masing, oleh karena itu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diberikan agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa diaplikasikan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *scramble*.

Model pembelajaran *scramble* memiliki nilai lebih untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran ini mampu menstimulasi kemampuan konsentrasi dan kecepatan berpikir para peserta didik (Rober B. Taylor (2011) dalam Huda (2014: 303)). Model pembelajaran ini

mengharuskan peserta didik untuk menjawab soal yang disediakan dengan cepat dengan kondisi jawaban yang telah tersedia secara acak. Skor akhir ditentukan berdasarkan kecepatan dan keakuratan soal yang dijawab dengan benar oleh peserta didik (Huda, 2014: 303-304). Menurut Chotimah (2018: 288)) *Scramble* pada dasarnya merupakan permainan anak – anak yang ditujukan selain untuk bersenang-senang juga untuk melatih mengembangkan wawasan mereka terhadap kosakata yang ada. Berdasarkan tujuan permainan tersebut, maka model pembelajaran *scramble* dapat dijelaskan sebagai model pembelajaran yang berfokus pada kemampuan peserta didik untuk menyusun kata acak yang telah disediakan menjadi jawaban atas soal yang diberikan oleh guru dengan cara yang menyenangkan.

Pada model pembelajaran *scramble* yang digunakan oleh guru dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang menyenangkan karena menggunakan permainan (Chotimah, 2018: 228). Namun, jika menciptakan pembelajaran yang menyenangkan saja akan terasa kurang, maka model pembelajaran dapat didukung dengan permainan teka-teki silang. Permainan teka-teki silang dirasa sesuai dengan model pembelajaran *scramble* dimana pada kegiatan yang dilakukan peserta didik menyusun huruf secara acak yang kemudian huruf tersebut diisi pada kotak-kotak kosong sehingga membentuk jawaban dari pertanyaan yang telah ditentukan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Tarigan (dalam Elvisa, dkk, 2013: 470) yang menyatakan bahwa permainan teka-teki silang adalah jenis permainan kata dengan cara mengisi kotak-kotak kosong yang merupakan jawaban atas pertanyaan atau soal yang

ditentukan dalam teka-teki silang tersebut. Selain itu, dengan didukungnya permainan teka-teki silang, materi yang diberikan akan lebih mudah untuk diingat dan dipahami oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Charles Hall dari Albert Einstein College of Medicine, New York (dalam Said, 2015: 101) menyatakan bahwa dengan melakukan kegiatan teka-teki silang dapat menguatkan ingatan dan dapat digunakan untuk semua bidang studi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* didukung dengan Permainan Teka-Teki Silang terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia Kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah “Apakah kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sudah mencapai KKM sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri?”

Pada umumnya dalam pembelajaran guru masih berfokus pada buku teks dan menggunakan metode ceramah ataupun penugasan yang bisa dibilang masih konvensional, hal tersebut menyebabkan ilmu yang didapatkan peserta didik terbatas hanya berdasarkan penjelasan serta materi maupun soal tertulis pada buku teks yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran tersebut secara

tidak langsung cenderung menempatkan guru dalam posisi yang mendominasi, sehingga peserta didik memiliki kecenderungan untuk pasif dan tidak memiliki ketertarikan dengan pelajaran yang dibahas. Hal ini juga menyebabkan hasil yang didapat cenderung rendah dan belum mencapai KKM. Selanjutnya dapat diidentifikasi masalah “Apakah kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sudah mencapai KKM sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri?”

Bila diperhatikan penggunaan model pembelajaran konvensional kurang efektif dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran. Namun jika hanya menciptakan pembelajaran saja akan terasa kurang tanpa adanya tantangan. Dengan demikian guru dapat menggunakan sebuah permainan untuk mendukung pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik. Selain itu, hasil yang didapat peserta didik cenderung tinggi dan sudah mencapai KKM. Selanjutnya dapat diidentifikasi masalah “Adakah pengaruh model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang terhadap kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri?”

### C. Pembatasan Masalah

Bertolak dari masalah yang teridentifikasi di atas, dapat dilihat banyaknya permasalahan yang ada maka perlu dilakukan pembatasan supaya permasalahan penelitian yang dilakukan menjadi lebih fokus dan spesifik. Adapun pembatasan yang dimaksud sebagai berikut.

1. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu siswa kelas IV.
2. Objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu di SDN Singonegaran 3 Kediri.
3. Kompetensi Dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah KD 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha, dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini
4. Bentuk perlakuan yang diberikan yaitu Model Pembelajaran *Scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang.
5. Aspek yang diteliti adalah kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia.
6. Masa penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sudah mencapai KKM sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri?
2. Apakah kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sudah mencapai KKM sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV Singonegaran 3 Kediri?
3. Adakah pengaruhnya penggunaan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang terhadap kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka secara operasional tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri.
2. Untuk mengetahui kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sesudah menggunakan model pembelajaran

*scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang terhadap kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka dapat diketahui manfaat hasil penelitian adalah sebagai berikut.

### **1. Kegunaan Teori**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi dunia pendidikan khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam menerapkan model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan siswa yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi kerajaan hindu dan budha di Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan penelitian-penelitian selanjutnya.

### **2. Kegunaan Praktis**

#### **a. Bagi siswa**

Dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran.



b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan pembelajaran di kelas.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta meningkatkan motivasi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang lainnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Seodjipto. 2014. *Kitab Sejarah Terlengkap Keaarifan Raja-Raja Nusantara*. Yogyakarta: Laksana
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- BSNP. 2006. *Permendiknas No.23 tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta
- Chotimah, Chusnul dan Muhammad Fathurrohman. 2018. *PARADIGMA BARU SISTEM PEMBELAJARAN*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Depdiknas. 2005. *Undang-Undang RI No.14 tahun 2003 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta
- Elvisa, dkk. 2013. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-Teki Silang Di Kelas Vila SMPN 2 Sungai Penuh*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 1 (2):469-476. [Online] Tersedia di <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/view/1361>. (Diakses 25 Juni 2020)
- Huda, Miftahul. 2014. *MODEL-MODEL PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- KBBI. 2020. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. 2020. [Online] Tersedia di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> (Diakses 23 Juni 2020)
- Murtadlo, Ali dan Zainal Aqib. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: PT. SARANA TUTORIAL NURANI SEJAHTERA.
- Pramesti, Utami Dewi. 2015. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca melalui Teka-Teki Silang*. Jurnal Puitika. 11(1):92-93. [Online] Tersedia di <https://jurnalpuitika.fib.unand.ac.id/index.php/jurnalpuitika/article/view/17/15>. (Diakses 25 Juni 2020)
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA

- Robbins, Stephen P., Judge, Timothy A. 2014. *Organizational Behavior Behaviour*. Australia: Pearson Education
- Rachmawati, dkk. 2014. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Mata Pelajaran PKn Materi Pokok Demokrasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Scramble di SD Negeri Kademangan 1 Bondowoso*. Jurnal Edukasi UNEJ. 1(1):10-14. [Online] Tersedia di <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUI/article/view/1026>. (Diakses 25 Juni 2020)
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya. 2015. *95 STRATEGI MENGAJAR MULTIPLE INTELLIGENCES*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- Sohimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 13*. Yogyakarta: AR-RUZZ
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PTAlfabeta.
- Widiantari, dkk. 2003. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng*. Mimbar PGSD Undiksha 1 (1). [Online] Tersedia di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/819>. (Diakses 25 Juni 2020)