

Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/4/2022 1:07:37 PM

Analyzed document: Ade Nur Ashari_Skripsi - Ade N. Ashari.docx Licensed to: PGSD UNP Kediri

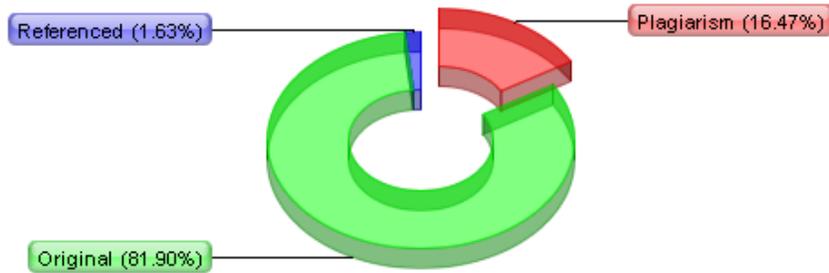
Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check

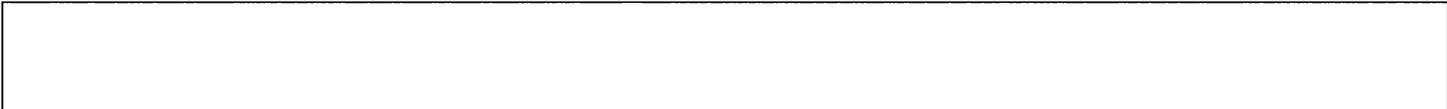
[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 79

14%	1458	1. https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran-scramble-berbantuan-media-video-.html
7%	347	2. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43397/2/DALILAH-FITK.pdf
6%	254	3. http://repo.darmajaya.ac.id/295/9/Lampiran_lampiran.pdf

Processed resources details: 110 - Ok / 11 - Failed

Important notes:

<p>Wikipedia:</p> <p>Wiki Detected!</p>	<p>Google Books:</p> <p>[not detected]</p>	<p>Ghostwriting services:</p> <p>[not detected]</p>	<p>Anti-cheating:</p> <p>[not detected]</p>
--	--	---	---

[uace_headline]

[uace_line1]
 [uace_line2]
 [uace_line3]
 [uace_line4]

[uace_line5]

[uace_line_recommendation_title]

[uace_line_recommendation]

[uace_abc_stats_header]

[uace_abc_stats_html_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

 Detailed document analysis:

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 KEDIRISKRIPSI

Plagiarism detected: 0.11% <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> + 3 resources!

id: 1

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

Prodi PGSDOLEH

: Ade Nur Ashari

NPM

: 17.1.01.10.0006FAKULTAS

Plagiarism detected: 0.11% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... + 3 resources!

id: 2

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

KEDIRI2021

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL

iHALAMAN PERSETUJUAN

iiHALAMAN PENGESAHAN

iiiHALAMAN PERNYATAAN

ivMOTTO DAN PERSEMBAHAN

vABSTRAK

viKATA PENGANTAR

viiDAFTAR ISI

ixDAFTAR TABEL

xiiDAFTAR GAMBAR

xivDAFTAR LAMPIRAN

xvBAB I

: PENDAHULUANLatar Belakang

Masalah 1Identifikasi

Masalah 4Pembatasan Masalah

5Rumusan Masalah

6Tujuan Penelitian 6Kegunaan Penelitian

7BAB II : KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS Kajian Teori 8Model Pembelajaran

8Model Pembelajaran Scramble 9Pengertian Model Pembelajaran Sramble 9Langkah-langkah Model

Pembelajaran Sramble 9Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Scramble 10Permainan Teka-Teki

Silang

11Pengertian Permainan Teka-Teki Silang

11Langkah-langkah Permainan Teka-Teki Silang

11Kemampuan Mengidentifikasi

12Tokoh-Tokoh Kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia

13Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

20Kerangka Berpikir

21Hipotesis

24BAB III : METODE PENELITIANIdentifikasi Variabel Penelitian 25Variabel Bebas

25Variabel Terikat

25Tek

nik dan Pendekatan Penelitian 27Pendekatan Penelitian

27Teknik Penelitian

27Tempat dan Waktu Penelitian

28Tempat Penelitian
 28Waktu Penelitian
 28Populasi dan Sampel
 29Populasi
 29Sampel
 29Instrumen Peneliti
 an dan Teknik Pengumpulan Data 29Pengembangan Instrumen
 29V
 alidasi Instrumen 32Teknik Pengumpulan Data
 37Teknik Analisis Data
 38Jenis Analisis
 38Norma Keputusan
 40BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANDeskripsi Data Variabel
 42Deskripsi Data Variabel Bebas
 42Deskripsi Data Varianel Terikat
 42Analisis Data
 44Prosedur Analisis Data
 44Uji Normalitas
 44Uji Homogenitas Data
 45Hasil Analisis Data
 46Uji Hipotesis 1 46Uji Hipotesis 2
 46Uji Hipotesis 3
 47Interpretasi Hasil Analisis Data
 47Pengujian Hipotesis
 48Pembahasan
 50BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARANSimpulan
 52Implikasi
 53Saran
 53Daftar Pustaka
 55Lampiran-lampiran
 57DAFTAR TABEL
 Tabel halaman3.1
 : Devinisi Operasional263.2
 : Rencana Kegiatan Penelitian283.3 : Pen
 gembangan Instrumen Penelitian303.4 : Ki
 si-kisi Pengembangan Instrumen313.5 : Angket V
 alidasi Perangkat Pembelajaran333.6 : Angket Validasi Soal
 353.7 : Kriteria Kevalidan
 353.8 : Teknik Analisi Data
 384.1 : Data Hasil Pre-Test
 434.2 : Data Hasil Post-Test
 444.3 : Data Hasil Uji Normalitas454.4
 : Data Hasil Uji Homogenitas454.5 :
 Data Statistik Paired Samples474.6 : Data Hasil Uji t
 474.7 : Hasil Analisis Data

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 3

Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Scramble didukung
 dengan Permainan Teka- Teki Silang474.8 : Hasil Analisis Data

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 4

Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Scramble didukung
 dengan Permainan Teka- Teki Silang484.9 : Hasil Analisis Data Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran
 Scramble didukung dengan Permainan Teka- Teki Silang48DAFTAR GAMBAR
 Gambar
 halaman2

.1: Kerangka Berpikir 233.1 : Pre-Test and Post Test Group 27DAFTAR

Plagiarism detected: 0.04% <http://lib.unnes.ac.id/31082/1/1102413065.pdf>

id: 5

LAMPIRAN**Lampiran 1**

: Silabus Pembelajaran

2

: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 3

: Hand-Out 4

: Lembar Kerja Siswa 5

: Media Pembelajaran 6

: Instrumen Penilaian 7

: Instrumen Penelitian 8

: Validasi Ahli 9

: Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian 10

: Uji Validitas 11

: Uji Reliabilitas 12

: Tabulasi Data Hasil Pre-test 13

: Tabulasi Data Hasil Post-Test 14

: Print Out Analisis

Plagiarism detected: 0.06% <http://lib.unnes.ac.id/31082/1/1102413065.pdf>

id: 6

Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

15

: Analisis Uji Ketuntasan Klasikal untuk Hipotesis 116

: Analisis Uji Ketuntasan Klasikal untuk Hipotesis 217

: Print Out Analisis Uji t untuk Hipotesis 318

: Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian 19

:

Plagiarism detected: 0.05% <http://lib.unnes.ac.id/31082/1/1102413065.pdf> + 2 resources!

id: 7

Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian

20

: Lembar Pengajuan Judul Skripsi/Tugas Akhir 21

: Berita Acara Kemajuan Pembimbingan Penulisan Karya Tulis Ilmiah 22 : Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa

BAB I**PENDAHULUAN**

Latar Belakang Masalah

P

endidikan adalah sebuah proses yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan merupakan bagian dari tonggak penting dalam perkembangan hidup manusia. Manusia berkembang seiring jaman 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

Plagiarism detected: 0.08% <http://lib.unnes.ac.id/31082/1/1102413065.pdf> + 5 resources!

id: 8

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pengamalan tersebut sejalan dengan tujuan dari pendidikan nasional yang dijabarkan dalam

Plagiarism detected: 0.08% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 2 resources!

id: 9

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003

dengan isi sebagai berikut: Pendidikan Nasional

Plagiarism detected: 0.31% <https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran...> + 7 resources!

id: 10

bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, b erakhlak 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 jaman 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 jama. Hal tersebut sejalan dengan tujuan mata pelajaran IPS yang tercantum pada

Plagiarism detected: 0.08% <http://p4tkmatematika.org/fasilitasi/10-Silabus-...>

id: 11

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi

sebagai berikut. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya

. (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan ketrampilan 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

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 12

mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai,

serta mengevaluasi peserta didik secara langsung (Undang Undang tentang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2000)

. Pada kenyataannya khususnya 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

Plagiarism detected: 0.06% <https://media.neliti.com/media/publications/269...>

id: 13

yang diberikan oleh guru. Pada pembelajaran

guru cenderung mendominasi sedangkan peserta didik cenderung lebih pasif, hal ini menyebabkan kurang berminatnya peserta didik dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru dapat menggunakan model pembelajaran

Plagiarism detected: 0.05% <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article...>

id: 14

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

Plagiarism detected: 0.05% <http://p4tkmatematika.org/fasilitasi/10-Silabus-...>

id: 15

sesuai dengan karakteristik peserta didik

dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Salah satu

Plagiarism detected: 0.09% <https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran...>

id: 16

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) Scamble 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 sebuah permainan yang akan memberikan tantangan tersendiri untuk peserta didik. Salah satunya adalah permainan teka-teki silang. Hal ini sejalan dengan pendapat Subana, dkk (dalam Elvisa, dkk, 2013: 470) yang menyatakan permainan teka-teki silang adalah salah satu contoh permainan yang

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.kompasiana.com/fatimahfirdaus/5f...> + 2 resources!

id: 17

memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana menggembirakan. Sedangkan menurut Tarigan (dalam Elvisa, dkk, 2013: 470) 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, 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

Plagiarism detected: 0.03% <https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran...>

id: 18

penelitian dengan judul

Quotes detected: 0.22%

id: 19

"

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".

Identifikasi Masalah

Berdasarkan

pada uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah

Quotes detected: 0.24%

id: 20

"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?"

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. Selanjutnya dapat diidentifikasi masalah

Quotes detected: 0.24%

id: 21

"Bagaimanakah 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?"

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 akan meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik. Selanjutnya dapat diidentifikasi masalah

Quotes detected: 0.24%

id: 22

"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?"

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. Subjek

Plagiarism detected: 0.16% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... + 5 resources! id: 23

penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu siswa kelas IV.Obejek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

di SDN Singonegaran 3 Kediri.Kompetensi Dasar

Plagiarism detected: 0.06% <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> + 13 resources! id: 24

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 kiniBentuk p

erlakukan yang diberikan yaitu Model Pembelajaran Scramble didukung dengan permainan teka-teki silang.

Aspek yang diteliti adalah kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia.Masa

Plagiarism detected: 0.07% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... + 4 resources! id: 25

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.Rumusan Masalah

Berdasarkan pada

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

akah kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... id: 26

sebelum menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri?Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sesudah

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... id: 27

menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV Singonegaran 3 Kediri?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?

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/44866405-Pengaruh-kua...> + 2 resources! id: 28

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah

di atas maka secara operasional tujuan penelitian ini sebagai berikut. Untuk mengetahui kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... id: 29

sebelum menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri.Untuk mengetahui kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sesudah

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... id: 30

menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri.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.Kegunaan

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

Kegunaan Teori

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi dunia pendidikan khususnya

Plagiarism detected: 0.05% <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article...>

id: 31

pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam menerapkan

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 32

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. Kegunaan Praktis Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, dapat meningkatkan ketertarikan siswa d

alam pembelajaran. Bagi guru Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan pembelajaran di kelas. Bagi Peneliti Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta meningkatkan motivasi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang lainnya. BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

Kajian Teori

Model Pembelajaran Menurut Harjanto (2008) dalam Murtadlo (2016:

2) menyatakan bahwa

Plagiarism detected: 0.04% <http://lib.unnes.ac.id/31082/1/1102413065.pdf>

id: 33

model pembelajaran didefinisikan sebagai

Plagiarism detected: 0.06% <https://repository.uir.ac.id/4575/6/bab3.pdf> + 2 resources!

id: 34

kerangka konseptual yang digunakan sebagai acuan

atau pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pedoman bagi guru yang terkait dengan pemilihan strategi dan pembuatan metode, keterampilan, dan aktivitas peserta didik yang memiliki tahapan dalam pembelajaran

(Sani, 2013: 89). Hal ini sejalan dengan Murtadlo (2016: 2) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran awal sampai akhir pembelajaran yang disajikan secara khas oleh pendidik di kelas.

Dimana dalam model pembelajaran terdapat strategi pencapaian kompetensi peserta didik dengan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Menurut Soekamto (dalam Shoimin, 2014:

23) berpendapat bahwa

Plagiarism detected: 0.08% <http://lib.unnes.ac.id/31082/1/1102413065.pdf>

id: 35

model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur

yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Menurut Joyce & Weil (1980) (dalam Rusman, 2011:

133) menyatakan

Plagiarism detected: 0.05% <http://repository.ump.ac.id/3404/3/BAB%20II.p...>

id: 36

bahwa model pembelajaran merupakan suatu

rencana yang

Plagiarism detected: 0.2% <http://lib.unnes.ac.id/31082/1/1102413065.pdf> + 2 resources!

id: 37

digunakan untuk membentuk kurikulum dalam rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Berdasarkan

beb

erapa

Plagiarism detected: 0.11% <https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran...> + 4 resources!

id: 38

pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang

memiliki tahapan pembelajaran dimana bentuk pembelajarannya tergambar dari awal sampai akhir secara sistematis. Model pembelajaran juga dapat menjadi pedoman dan arahan bagi guru dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model Pembelajaran Scramble Pengertian Model Pembelajaran Scramble Menurut Rober B. Taylor (2011) dalam Huda (2014: 303) menyatakan bahwa

Plagiarism detected: 0.13% <https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran...> + 4 resources!

id: 39

scramble merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan konsentrasi dan kecepatan berpikir

para peserta didik. 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: 293)

Plagiarism detected: 0.05% <https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran...> + 2 resources!

id: 40

Model pembelajaran scramble adalah model

mengajar dengan membagikan lembar soal dengan lembar jawaban yang tersedia, peserta didik

Plagiarism detected: 0.25% <https://www.coursehero.com/file/41139410/Me...>

id: 41

diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada. Scramble dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

Menurut S

hoimin (2014: 166) model pembelajaran

Plagiarism detected: 0.07% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 42

scramble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa

untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara

Plagiarism detected: 0.18% <https://www.coursehero.com/file/41139410/Me...> + 2 resources!

id: 43

membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat

disimpulkan bahwa model pembelajaran scramble merupakan model pembelajaran dimana peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan dengan diberikan lembar soal disertai jawaban dalam kondisi diacak. Langkah-langkah Model Pembelajaran Scramble Huda (2014: 304). Mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran scramble adalah sebagai berikut. Guru menyajikan materi sesuai dengan topik ya itu guru menyajikan materi. Setelah selesai menjelaskan materi, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunan katanya

.Guru memberi durasi

tertentu untuk pengerjaan soal. Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru

.Guru mengecek durasi waktu sambil me

eriksa pekerjaan siswa. Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, peserta didik wajib mengumpulkan lembar

jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik peserta didik yang selesai maupun tidak sel

esai harus mengumpulkan jawaban. Guru melakukan penilaian, penilaian dilakukan seberapa cepat

peserta didik mengerjakan dan banyak soal yang dikerjakan dengan benar. Guru memberikan apresiasi dan

rekognisi kepada peserta didik yang berhasil, dan memberi semangat kepada peserta didik yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Menurut S

hoimin, 2014: 168-169) kelebihan yang dapat dilihat dengan penggunaan model

Plagiarism detected: 0.04% <https://www.coursehero.com/file/41139410/Me...>

id: 44

pembelajaran scramble dalam pembelajaran,

antara lain. (1) Setiap peserta didik bertanggung jawab atas segala hal yang dikerjakannya dan nantinya akan dimintai pertanggungjawaban tentang materi yang ditanganinya. (2) Model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Peserta didik dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat peserta stress atau tertekan. (3) Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu juga dapat merangsang peserta didik untuk berkreasi. (4) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit dilupakan. (5) Sifat kompetitif dalam model ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju. Kekurangan model pembelajaran scramble menurut Sohimin (2014: 169-170) adalah pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencankannya karena memerlukan waktu yang panjang dan biasanya menimbulkan kegaduhan sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan, serta kriteria keberhasilan ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran. Permainan Teka-Teki Silang
Pengertian Permainan Teka-Teki Silang

Permainan teka-teki silang menurut Suban

a, dkk (dalam Elvisa, dkk, 2013: 470) adalah salah satu contoh permainan yang

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.kompasiana.com/fatimahfirdaus/5f...> + 2 resources!

id: 45

memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana

menggembirakan. Menurut

Tarigan (dalam Elvisa, dkk, 2013: 470) 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, hasil penelitian Charles Hall dari Albert Einstein College of Medicine, New York (dalam Said, 2015: 101) menyatakan bahwa aktivitas teka-teki silang mampu menguatkan ingatan dan dapat digunakan untuk semua bidang studi.

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.coursehero.com/file/41139410/Me...>

id: 46

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa

permainan teka-teki silang ada

lah permainan yang memberikan tentang menyenangkan dengan cara mengisi kotak-kotak kosong sebagai jawaban atas pertanyaan yang ditentukan dan mampu menguatkan ingatan pada peserta didik terkait materi yang diajarkan. Langkah-langkah Permainan Teka-Teki Silang

Prosedur penerapan permainan teka-teki s

ilang (TTS) menurut Said (2015: 103) sebagai berikut. Penggunaan teka-teki silang sebaiknya digunakan setelah materi diajarkan

/siswa sudah mempelajari materi. List daftar pertanyaan yang akan ditampilkan

kan dalam teka-teki silang. Buat jawaban dari semua pertanyaan untuk memudahkan menyusun

susunan kotak teka-teki silang. Kategorikan pertanyaan dalam kelompok pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun, dimana jumlah pertanyaan menurun dan mendatar sama

.Koneksikan setiap jawab

an-jawaban mendatar dan menurun. Perhatikan jawaban mendatar dan jawaban menurun yang beririsan dan saling mengisi

.Agar lebih mudah, terlebih dahulu buatlah skema susunan kotak sejumlah pertanyaan mendatar dan menurun. Mulailah memilih pertanyaan nomor satu sampai seterusnya (susunan nomor dimulai dari nomor terkecil sampai nomor terbesar)

.Membuat lembaran teka-teki dalam bentuk pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun. Kemampuan Mengidentifikasi

Kemampuan yang berasal dari kata mampu memiliki arti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu. Sedangkan kemampuan memiliki arti yaitu kesanggupan, kecakapan, kekuatan (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Sejalan dengan Robbins (2014: 42) menyatakan bahwa kemampuan merupakan kapasitas individu untuk melakukan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Secara keseluruhan, kemampuan pada dasarnya terdiri dua faktor yaitu kemampuan intelektual dan f

isik (Robbins, 2014: 42-44), yaitu kemampuan intelektual dan fisik. Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang diperlukan untuk melakukan aktivitas mental, untuk

Plagiarism detected: 0.05% <https://ejurnal.univalabuhanbatu.ac.id/index.php...>

id: 47

berfikir, menalar dan memecahkan masalah.

Kemampuan fisik adalah kemampuan yang diperlukan untuk melakukan tugas yang menuntut stamina, ketangkasan, kekuatan, dan karakteristik yang serupa.

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.coursehero.com/file/41139410/Me...>

id: 48

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa

kemampuan merupakan kesanggupan individu dalam menguasai sesuatu yang akan digunakan untuk melakukan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan.

Selanjutnya, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengidentifikasi berasal dari kata identifikasi yang berarti penentu atau penetapan, sedangkan mengidentifikasi berarti menentukan atau menetapkan. Istilah mengidentifikasi adalah kegiatan yang mencari, mencatat data, dan mencari informasi sesuai dengan yang ada di lapangan. Berdasarkan uraian

Plagiarism detected: 0.05% <https://ejurnal.univalabuhanbatu.ac.id/index.php...>

id: 49

diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan

mengidentifikasi

adalah kesanggupan individu dalam mencari, menentukan, dan mencatat sesuai dengan yang ada. Tokoh-

Tokoh

Sejarah Hindu-Budha di Indonesia Kerajaan

Plagiarism detected: 0.06% <http://hindubudhaindonesiapa42015kel2.blogspot...>

id: 50

Kutai Kerajaan Kutai adalah kerajaan Hindu

pertama dan tertua di Indonesia, yang diperkirakan muncul pada abad 5 M atau kurang lebih 400 M. kerajaan Kutai merupakan pengaruh masuknya agama Hindu ke Indonesia yang dibawa oleh kaum brahmana. Kerajaan Kutai terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur (dekat kota Tenggarong), tepatnya hulu Sungai Mahakam. Nama Kutai diambil dari nama tempat ditemukannya prasasti yang menggambarkan kerajaan tersebut, yaitu di daerah Kutai. Prasasti tersebut adalah prasasti Yupa yang berbahasa Sanskerta dan menggunakan huruf Pallawa. Kerajaan Kutai berbentuk dinasti yang dipimpin oleh Raja pertama bernama Kudungga. Kemudian digantikan oleh putranya yaitu Aswawarman. Aswawarman digantikan oleh putranya yang bernama Mulawarman. Kutai mencapai puncak kejayaannya pada pemerintahan Raja Mulawarman. Kehidupan masyarakatnya sangat maju saat pemerintahan Raja Mulawarman. Rakyat hidup tenang dan damai. Raja Mulawarman adalah raja yang paling terkenal dan termasyur di kerajaan Kutai. Di bawah kekuasaannya, Kutai menjadi sebuah kerajaan besar dan mengalami masa kejayaannya. Salah satu kunci kejayaan Kerajaan Kutai pada masa pemerintahan Mulawarman adalah ia sangat bijaksana dan royal bagi hal-hal religius. Rakyat pun menghormati rajanya dengan menyelenggarakan kenduri demi keselamatan raja. Kebesaran Raja Mulawarman tertuang dalam tulisan pada tugu prasasti. Prasasti Mulawarman terdiri atas 7 Yupa yang isinya berupa puisi, yupa merupakan prasasti yang dipahat pada tiang atau tugu batu. Salah satu yupa prasasti Mulawarman yang menyebutkan bahwa ia telah mengadakan upacara besar di tempat suci bernama Waprakeswara dan memberikan sedekah berupa 20.000 ekor sapi kepada para brahmana. Persembahan itu merupakan wujud dari sikap berbakti raja kepada para leluhurnya. Sedangkan untuk menunjukkan kebesaran dan kesetiannya pada agama, setiap tahun ia selalu mengadakan sedekah dan membagikan hadiah berupa emas, tanah, dan ternak.

Plagiarism detected: 0.04% <https://www.suara.com/lifestyle/2020/04/30/170...>

id: 51

Kerajaan Tarumanegara Kerajaan Tarumanegara

adalah sebuah kerajaan yang pernah berkuasa di wilayah yang sekarang menjadi provinsi Banten, Jawa Barat dan Jakarta. Kerajaan ini berdiri sekitar abad ke-4 hingga 7 M, dan beribu kota di Jayasinghapura. Kerajaan Tarumanegara termasuk salah satu kerajaan tertua yang ada di nusantara. Kerajaan Tarumanegara adalah kerajaan Hindu beraliran Wisnu. Bukti

Plagiarism detected: 0.05% <https://brainly.co.id/tugas/29286933>

id: 52

kerajaan Tarumanegara dapat diketahui dari penemuan 7 buah prasasti batu, yakni

Plagiarism detected: 0.19% <https://www.suara.com/lifestyle/2020/04/30/170...> + 2 resources!

id: 53

Prasasti Kebon kopi, Prasasti Tugu, Prasasti Cidanghiyang atau Munjul, Prasasti Ciaruteun, Prasasti Muara Cianten, Prasasti Jambu, dan Prasasti Pasir Awi.

Kerajaan Tarumanegara dibangun oleh Rajadirajaguru Jayasingawarman pada tahun 348 M, kemudian digantikan oleh Dharmayawarman. Dharmayawarman digantikan oleh putranya yang bernama Purnawarman dengan gelar Sri Maharaja Punawarman sang Iswara Digwijaya Bhimaarakrama Suryamahapurusa Jagatati atau Sang Pramdara Saktipurusa. Raja Punawarman memerintah kerajaan Tarumanegara selama 39 tahun, yakni mulai tahun 395 M hingga 434 M. Raja Punawarman merupakan raja terbesar yang telah berhasil meningkatkan kehidupan rakyatnya. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak. Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan. Para petani senang karena ladang mereka mendapat air dari aliran sungai sehingga menjadi subur. Ladang para petani tidak kekeringan pada musim kemarau.

Purnawarman juga berani memimpin Angkatan Laut Kerajaan Tarumanegara untuk memerangi bajak laut yang merajalela di perairan Barat dan Utara kerajaan. Setelah Raja Purnawarman berhasil membasmi semua perompak, keadaan menjadi aman. Rakyat di Kerajaan Tarumanegara kemudian hidup aman dan sejahtera. Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciaruteun.

Kerajaan Sriwijaya

Plagiarism detected: 0.06% <https://roboguru.ruangguru.com/question/luasn...>

id: 54

Kerajaan Sriwijaya merupakan salah satu kerajaan

yang disebut sebagai kerajaan yang megah dan jaya, yang melambangkan kemegahan dan kejayaan Indonesia pada zaman dulu. Kerajaan Sriwijaya terletak di dekat Selat Malaka, Palembang, Sumatera Selatan. Pengaruh kerajaan Sriwijaya yang pada awalnya hanya di tepian Sungai Musi Sumatera Selatan, sekarang meluas mencakup

Plagiarism detected: 0.12% <https://roboguru.ruangguru.com/question/luasn...> id: 55

Selat Malaka, Selat Sunda, Selat Bangka, Laut Jawa bagian barat, Bangka, Jambi Hulu, dan mungkin juga Jawa Barat (Tarumanegara), Semenanjung Malaya, hingga Tanah Genting Kra. Luas wilayah laut yang dikuasi oleh

Plagiarism detected: 0.05% <https://roboguru.ruangguru.com/question/luasn...> + 2 resources! id: 56

Kerajaan Sriwijaya menjadikan Sriwijaya sebagai kerjaan maritim yang besar pada zamannya. Dalam daftar para raja kerajaan Sriwijaya, yang menepati urutan pertama sebagai raja Sriwijaya adalah Sri Jaya Naga. Jaya Naga merupakan seorang raja yang hebat dan sakti. Sedangkan raja yang menjadikan kerajaan Sriwijaya berada pada puncak kebesarannya yaitu pada masa pemerintahan Raja Balaputeradewa. Balaputradewa menjadi raja di Kerajaan Sriwijaya sekitar tahun 850 M. Pada saat pemerintahan Raja Balaputradewa, Kerajaan Sriwijaya mencapai puncak kejayaannya dalam bidang ekonomi, pendidikan, dan kebudayaan.

Balaputradewa berjuang membangun armada laut yang kuat. Tindakan itu bertujuan supaya jalur pelayaran di wilayah Sriwijaya menjadi aman. Banyak pedagang merasa aman ketika singgah. Peningkatan ekonomi diperoleh dari pembayaran upeti, pajak, maupun keuntungan dari hasil perdagangan. Dengan demikian,

Plagiarism detected: 0.06% <https://roboguru.ruangguru.com/question/luasn...> id: 57

Sriwijaya berkembang menjadi kerajaan yang besar dan makmur. Peninggalan dari kerajaan Sriwijaya diantara yaitu prasasti Kedukan Bukit, prasasti Talang Tuo, dan prasasti Telaga Batu. Kerajaan Kahuripan Kerajaan Kahuripan adalah kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Airlangga pada tahun 1009. Airlangga merupakan raja

Plagiarism detected: 0.18% http://s3ilmusosial.fisip.unair.ac.id/id_ID/the-ma... + 2 resources! id: 58

Kerajaan Kahuripan yang memerintah pada tahun 1019-1042, dengan gelar Abhiseka Sri Maharaja Rakai Halu Sri Dharmawangsa Airlangga Anantawikramottunggadewa. Airlangga adalah putra dari pasangan Darma Udayana Warmadewa-seorang raja di Bali dengan Mahendradata Gunapriya Darmaputri. Airlangga menikah dengan putri Raja Medang. Ketika pernikahan berlangsung, tiba-tiba kota Wwatan diserbu oleh musuh, namun Airlangga berhasil melarikan diri bersama dengan beberapa pengiringnya, Airlangga pun

Plagiarism detected: 0.32% <https://text-id.123dok.com/document/8ydk6o0g...> id: 59

menyusun kekuatan untuk mengusir musuh. Usaha tersebut berhasil. Bahkan, Airlangga berhasil memperkuat Kerajaan Kahuripan dan memakmurkan rakyatnya. Airlangga sebenarnya merupakan gelar yang diterima karena beliau berhasil mengendalikan air sungai Brantas sehingga bermanfaat bagi rakyat.

Pada masa pemerintahannya,

Plagiarism detected: 0.19% http://s3ilmusosial.fisip.unair.ac.id/id_ID/the-ma... + 2 resources! id: 60

Airlangga dikenal atas toleransi beragamanya, yaitu sebagai pelindung agama Hindu Siwa dan Buddha. Ia juga menaruh perhatian terhadap seni sastra.

Selain terkenal sebagai seorang yang agamis, ia juga seorang raja (pemimpin politik) yang hebat. Salah satu bentuk kehebatannya dalam membangun Kerajaan Kahuripan yang dijelaskan dalam Prasasti Airlangga dengan menggunakan aksara Sanskerta.

Plagiarism detected: 0.24% <https://text-id.123dok.com/document/8ydk6o0g...> id: 61

Airlangga mengundurkan diri dari pemerintahan ketika sudah tua. Beliau pergi ke gunung untuk menjadi petapa. Sebagai petapa beliau bergelar Resi Erlangga Jatiningrat. Urusan pemerintahan diserahkan pada dua orang putranya. Namun kedua putranya

Plagiarism detected: 0.43% <https://text-id.123dok.com/document/8ydk6o0g...> id: 62

bersaing memperebutkan kekuasaan. Airlangga memerintahkan Mpu Bharada untuk membagi kerajaan menjadi dua, yakni Panjalu (Kadiri) dan Jenggala. Sungai Brantas menjadi batasan kedua kerajaan baru itu. Airlangga merupakan salah satu raja besar dalam sejarah Indonesia. Dalam patung-patung lama, beliau sering digambarkan sebagai penjelmaan Wisnu yang mengendarai garuda.

Kerajaan Singasari Kerajaan Singasari merupakan kerajaan yang berdiri pada tahun 1222 masehi dan didirikan oleh Ken Arok, dari keberhasilannya menggulingkan Tunggal Ametung. Masa pemerintahan Ken Arok hanya memerintah selama 5 tahun karena ia dibunuh oleh Anuspati anak tirinya. Kemudian Anuspati menggantikan dalam memerintah kerajaan Singasari. Lalu Anuspati digantikan oleh Tohjaya. Tohjaya digantikan oleh Wisnuwardhana. Kejayaan Kerajaan Singasari berada pada masa pemerintahan Kertanegara (1268-1292) yang bergelar Maharajadhiraja Kertanegara Wikrama Dharmottunggadewa. Kertanegara merupakan anak dari Wisnuwardhana. Kertanegara merupakan raja terakhir dan terbesar. Pada masa pemerintahan Kertanegara, Kerajaan Singasari mengalami zaman keemasan. Stabilitas yang dibangun sejak pemerintahan Wisnuwardhana menjadi semakin mantap. Kertanegara juga mempunyai gagasan untuk menyatukan semua kerajaan yang ada di wilayah nusantara. Dalam bidang politik, Kertanegara dikenal sebagai raja yang menguasai ilmu ketatanegaraan dan mempunyai gagasan memperluas wilayah kerajaannya. Kertanegara menganut agama Budha Tantrayana.

Pada tahun 1275 Kertanegara mengirim pasukan untuk menaklukkan Kerajaan Sriwijaya. Pengiriman pasukan itu dikenal dengan ekspedisi Pamalayu. Ketika Kertanegara memerintah, Kerajaan Singasari sempat menguasai Sumatera, Bakulapura (Kalimantan Barat), Jawa Barat (Sunda), Madura, Bali, dan Gurun (bagian Indonesia Timur). Pemerintahan Kertanegara berakhir ketika diserang oleh Jayakatwang dari Gelang-gelang. Setelah Kertanegara gugur, seluruh kerajaan Singasari dikuasai oleh Jayakatwang. Peninggalan Kerajaan Singasari untuk mengenang Raja Kertanegara yaitu patung Joko Dolok dan Candi Singasari

Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit adalah sebuah kerajaan yang berpusat di Jawa Timur, yang pernah berdiri sejak tahun 1293 hingga 1500 M. Pendiri Kerajaan Majapahit ialah Raden Wijaya. Raden Wijaya disebut juga dengan Kertajasa Jayawardana. Raden Wijaya memerintah Kerajaan Majapahit pada tahun 1293-1309. Kemudian Raden Wijaya digantikan oleh Raja Jayanegara pada tahun 1309-1328 yang masa pemerintahannya ditandai dengan pemberontakan-pemberontakan. Raja Jayanegara digantikan oleh Tribuwana Tunggadewi, yang kemudian digantikan oleh Hayam Wuruk dengan gelar Rajasanegara. Pada masa pemerintahan Hayam Wuruk, Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaannya menjadi kemaharajaan raya yang menguasai wilayah luas di nusantara dengan patihnya yang termasyhur yakni Patih Gajah Mada.

Plagiarism detected: **1.51%** <https://text-id.123dok.com/document/8ydk6o0g...> + 2 resources!

id: 63

Hayam Wuruk Hayam Wuruk (1334-1389) adalah raja terbesar Kerajaan Majapahit. Beliau bergelar Sri Rajasenagara. Beliau adalah Putra Ratu Tribhuanatunggadewi dan Kertawardana. Di bawah pemerintahan beliau pada tahun 1350-1389, Majapahit mengalami puncak kebesaran dan zaman keemasan. Pada masa itu, Majapatih Gajah Mada berhasil mempersatukan seluruh nusantara. Daerah kekuasaan Majapatih kurang lebih meliputi wilayah Indonesia saat ini. Perdagangan dengan luar negeri, terutama Cina, mencapai kemajuan, begitu pula bidang kesusastraan, seni pahat, seni bangunan, kehakiman, dan agama.

Nama Hayam Wuruk terkenal dalam sejarah Indonesia karena dikisahkan dalam kitab Negarakertagama yang disusun oleh Empu Prapanca. Peninggalan Majapahit yang terkenal dari masa pemerintahan Hayam Wuruk antara lain himpunan kitab sejarah Singasari dan Majapahit hasil karya Empu Prapanca, serta cerita sastra Arjunawiwaha dan Sutasoma gubahan Empu Tantular. Salah satu peristiwa penting ketika Hayam Wuruk berkuasa adalah kemenangan Majapahit dalam pertempuran melawan Kerajaan Sunda (Pajajaran) tahun 1351. Perang tersebut dikenal dengan sebutan Perang Bubat. Setelah Hayam Wuruk wafat (1389), Majapahit mengalami kemerosotan. Gajah Mada Gajah Mada adalah

seorang panglima perang dan tokoh yang sangat berpengaruh pada zaman kerajaan Majapahit. Saat remaja, ia merupakan seorang pemuda yang mempunyai keahlian bela diri yang sangat hebat serta berilmu tinggi. Pada usia 19 tahun, Gajah Mada berhasil menyelamatkan rajanya, Prabu Jayanegara. Oleh karena kecakapannya, pada tahun 1319, ia diangkat sebagai Patih Kahuripan. Dua tahun kemudian, ia diangkat sebagai Patih Kediri. Pada tahun 1329, Patih Majapahit yang bernama Aryo Tadah menunjuk Gajah Mada untuk menggantikan dirinya. Gajah Mada menolak penunjukan itu karena ingin membuktikan pengabdianya terlebih dahulu kepada Kerajaan Majapahit, yaitu menghentikan pemberontakan Keta dan Sadeng. Gajah Mada akhirnya diangkat sebagai Patih Majapahit pada tahun 1334, setelah berhasil menaklukkan Keta dan Sadeng. Pada tahun 1336, Gajah Mada mengucapkan Sumpah Palapa, yaitu janji bahwa ia tidak akan memakan buah palapa, sejenis rempah-rempah, bila belum berhasil menguasai pulau-pulau di Nusantara.

Perjuangan Gajah Mada mencapai puncaknya pada zaman pemerintahan Prabu Hayam Wuruk (1350-1389). Pada masa itulah, Majapahit mencapai keemasannya. Dari Kitab Negarakertagama dapat diketahui bahwa daerah kekuasaan Majapahit hampir sama luasnya dengan wilayah Indonesia yang sekarang, bahkan pengaruh Kerajaan Majapahit sampai ke negara-negara tetangga.

Kajian Hasil Penelitian Terdahulu Beberapa hasil penelitian yang pernah ad

a tentang masalah yang (relatif) sama diantaranya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Nym Widianari, dkk

Plagiarism detected: **0.02%** <https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran...>

id: 64

dengan judul

Quotes detected: **0.19%**

id: **65**

"Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng"

Plagiarism detected: **0.13%** <https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran...>

id: **66**

menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan model scramble berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar IPA

secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji t-independent yang menunjukkan bahwa thitung ttabel yaitu 7,90 2,00, dimana

Plagiarism detected: **0.21%** <https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran...> + 3 resources!

id: **67**

rata-rata skor hasil belajar IPA kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran scramble berbantuan media video adalah 22,26 yang berada pada

kategori sangat tinggi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati, dkk dengan judul

Quotes detected: **0.24%**

id: **68**

"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"

menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Kademangan 1 Bondowoso pada mata pelajaran PKn materi pokok Demokrasi melalui penerapan

Plagiarism detected: **0.05%** http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: **69**

model pembelajaran scramble mengalami peningkatan.

Hal ini ditunjukkan pada siklus I persentase aktivitas belajar siswa mencapai 72,79% (aktif) dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 66,67%. Pada siklus II persentase aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 11,76% menjadi 84,55% (sangat aktif) dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 15,68% menjadi 82,35%. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami Dewi Pramesti dengan judul

Quotes detected: **0.1%**

id: **70**

"Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca melalui Teka-Teki Silang"

Plagiarism detected: **0.21%** <http://jurnalpuitika.fib.unand.ac.id/index.php/jurn...> + 2 resources!

id: **71**

menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan teka-teki silang dapat meningkatkan kosakata bahasa Indonesia dalam ketrampilan membaca siswa di kelas VI SDN Surakarta 2.

Hal ini dibuktikan pada hasil pre-test dengan nilai rata - rata 46. Pada siklus I diperoleh rata-rata penguasaan kosakata sebesar 58,31. Pada siklus II diperoleh rata-rata penguasaan kosakata sebesar 70,19. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata pada siswa kelas VI SDN Surakarta 2 mengalami peningkatan sebesar 11,88. Kerangka Berpikir

Pada umumnya dalam pembelajaran guru masih berfokus pada buku teks dan

Plagiarism detected: **0.04%** <https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran...> + 3 resources!

id: **72**

menggunakan model pembelajaran konvensional

dimana

Plagiarism detected: **0.06%** <http://lib.unnes.ac.id/31082/1/1102413065.pdf>

id: **73**

guru hanya menggunakan metode ceramah serta

penugasan, sehingga peserta didik hanya mendengarkan penjelasan materi dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Saat proses pembelajaran berlangsung guru cenderung mendominasi, sehingga peserta didik cenderung tidak aktif dan kurang berminat mengikuti pembelajaran. Jika diperhatikan penggunaan model pembelajaran konvensional kurang efektif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, untuk dapat mengatasi permasalahan adalah dengan menggunakan model 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 akan meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik. Adapun penjelasan kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan melalui bagai

Plagiarism detected: 0.07% <http://lib.unnes.ac.id/24075/1/1201411092.pdf>

id: 74

sebagai berikut.

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

Hipotesis Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang sudah diuraikan di atas maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut.

Kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia pada kelas IV Singonegaran 3 Kediri

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 75

sebelum menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang belum berhasil mencapai KKM dengan ketentuan klasikal 75%.Kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri sesudah

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 76

menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang berhasil mencapai KKM dengan ketentuan klasikal $\geq 75\%$.Adanya

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... + 2 resources!

id: 77

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.BAB III

METODE PENELITIAN

Identifikasi Variabel Penelitian

Secara teoritis variabel dapat diidentifikasi sebagai atribut atau obyek yang mempunyai variasi atau nilai

Plagiarism detected: 0.1% <http://ayo-nambah-ilmu.blogspot.com/2016/06/...>

id: 78

antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek

lain

(Hatch dan Farhady, 1981 dalam Sugiyono (2017: 38)). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017: 39) yang menyatakan bahwa

Plagiarism detected: 0.19% <http://ayo-nambah-ilmu.blogspot.com/2016/06/...> + 4 resources!

id: 79

variabel penelitian adalah suatu nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari,

kemudian ditarik kesimpulan. Variabel haruslah memiliki variasi, jika variabel tidak memiliki variasi maka tidak dapat dikatakan sebagai variabel. Oleh karena itu penelitian haruslah didasarkan pada sumber data maupun objek yang bervariasi atau bernilai. Dalam penelitian ini memiliki dua variabel, sebagai berikut. Variabel Bebas Menurut Sugiyono (2017:

39) yang menyatakan bahwa

Plagiarism detected: 0.07% <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/12463/1...>

id: 80

variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau

yang menyebabkan berubahannya variabel terikat. Dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas yaitu pengaruh model pembelajaran scramble didukung dengan permainan teka-teki silang.Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2017:

39) yang menyatakan bahwa

Plagiarism detected: 0.09% <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/12463/1...>

id: 81

variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas.

Dalam penelitian ini menggunakan variabel terikat yaitu kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia. Berikut ini adalah tabel definisi op

erasional dalam penelitian ini.Tabel 3.1. Devi

nisi OperasionalVariabel

Devinisi Operasional

Indikator-indikator

Variabel Bebas:

Model pembelajaran Scramble didukung permainan teka-teki silang Model pembelajaran Scramble adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan dengan diberikan lembar soal disertai jawaban dalam kondisi diacak. Dalam proses pembelajarannya terdapat beberapa tahapan kegiatan belajar yang akan dilakukan oleh peserta didik. Pada pembelajaran tersebut didukung dengan permainan teka-teki silang

Langkah-langkah

Plagiarism detected: 0.06% <https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran...> + 3 resources!

id: 82

pembelajaran dengan model pembelajaran Scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang Variabel Terikat:

Kemampuan m

engidentifikasi

Plagiarism detected: 0.1% <https://text-id.123dok.com/document/oz159673...>

id: 83

Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia Hasil kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu

-Budha di Indonesia Menyebutkan ke

rajaan Hindu-Budha di Indonesia Menyebutkan Tokoh-Tokoh Sejarah

Plagiarism detected: 0.08% <http://hindubudhaindonesiapa42015kel2.blogspot...> + 2 resources!

id: 84

Hindu-Budha di Indonesia

Menyebutkan peninggalan-peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

Menjelaskan perjuangan tokoh yang sangat berpengaruh pada zaman Hindu dan Budha

Teknik dan

Plagiarism detected: 0.07% <http://etheses.uin-malang.ac.id/2131/6/084100...> + 3 resources!

id: 85

Pendekatan Penelitian

Pendekatan Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan

kuantitatif, karena data yang akan dianalisis berupa angka yang dapat diukur dan sistematis. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiono (2017:

7) yang menyatakan bahwa

Plagiarism detected: 0.11% <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> + 2 resources!

id: 86

metode kuantitatif adalah metode penelitian yang data penelitiannya berupa angka dan dianalisis

dengan menggunakan statistik. Dalam penelitian ini, hasil akhir yang akan diperoleh peneliti dari hasil pengukuran variabel yang berupa data dalam bentuk angka. Teknik

Plagiarism detected: 0.07% <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> + 6 resources!

id: 87

Penelitian Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen

karena bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh setelah diberikannya perlakuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017:

72) yang menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Plagiarism detected: 0.08% <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> + 14 resources!

id: 88

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model

Pre-test and Post-test group. Pada penelitian ini akan dilaksanakan pada satu kelompok kelas saja. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu pre-test, perlakuan berupa penerapan model pembelajaran, dan post-test. Pada pelaksanaan awal kelompok kelas akan diberikan pre-test untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan awal peserta didik. Kemudian akan diberikan perlakuan yaitu penggunaan model pembelajaran Scramble didukung dengan permainan teka-teki silang. Pada tahap terakhir kelompok kelas akan diberikan post-test untuk mengetahui hasil kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia peserta didik. Desain penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut. Pre-test and Post-test Group

O

1 X O2(

Arikunto, 2014: 124) Keterangan:

O

1: Pre-test (sebelum diberikan perlakuan) X

: Diberikan perlakuan

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 89

menggunakan model pembelajaran scramble didukung

permainan teka-teki silang

2: Post-test (sesudah diberikan perlakuan) Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian Penelitian i

ni dilakukan di SDN Singonegaran 3 yang beralamat di Jl. Cendana Belakang Puskesmas, Kecamatan Pesantren, Kota Kediri. Pemilihan sekolah dalam penelitian ini berdasarkan pada penjabaran di latar belakang masalah yaitu proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan guru lebih mendominasi sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dan berminat dalam pembelajaran. Waktu Penelitian

Pelaksanaan pengambilan dat

a

Plagiarism detected: 0.06% <https://www.researchgate.net/publication/33090...>

id: 90

dilakukan pada semester genap tahun pelajaran

2020/2021 sedangkan waktu penelitian diuraikan berdasarkan pada rencana kegiatan sesuai dengan batas yang diberikan. Waktu dan jenis kegiatan dalam penelitian diuraikan pada tabel sebagai berikut. Tabel 3.2 Rencana

Kegiatan PenelitianNo

Kegiatan penelitian

Oktober

2020Novem-ber 2020Desem-ber

2020Januari 2020Februari 2020Maret 20201

Pengajuan Judul

2

Pengajuan B

ab I - III3

Penyusunan Instrumen

4

Validasi Instrumen5

Pengurusan Izin Penelitian

6

Pelaksanaan Penelitian

7

Pengumpulan Data 8

Analisis D

ata9

Penyusunan B

ab IV dan V10

Penyusunan L

aporanPopulasi dan Sampel

Populasi Arikunto (2014:

173) menyatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek dalam penelitian. Berdasarkan hal tersebut, maka

Plagiarism detected: 0.08% <http://lib.unnes.ac.id/31082/1/1102413065.pdf> + 4 resources!

id: 91

populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas

IV SDN Singonegaran 3 Kediri yang berjumlah 28 peserta didik.

Plagiarism detected: 0.06% http://repository.upi.edu/31655/6/S_KTP_1306...

id: 92

Sampel Dalam penelitian ini menggunakan teknik

pengambilan sampel yaitu sampling jenuh. Sugiyono (2017: 85) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.11%

id: 93

"Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua populasi digunakan sebagai sampel".

P

pengambilan sampel ini didasarkan pada sedikitnya jumlah populasi yang digunakan. Hal ini sejalan dengan

pendapat Sugiyono (2017:85) yang menyatakan bahwa sampling jenuh dapat dilakukan jika populasi relatif kecil dan kurang dari 30 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah semua siswa kelas IV. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Pengembangan Instrumen

Pada prinsipnya penelitian tidak jauh dari proses pengukuran, maka dalam penelitian haruslah ada alat ukur yang baik. Alat ukur yang dimaksudkan adalah instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 102)

Plagiarism detected: 0.08% <https://www.pelajaran.co.id/macam-macam-ins...>

id: 94

instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Dengan menggunakan instrumen penelitian akan lebih mudah dalam pengumpulan data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian dan pengujian hipotesis. Hal ini diperkuat dengan pendapat Arikunto (2014: 203) yang menyatakan bahwa

Plagiarism detected: 0.06% http://repository.upi.edu/31655/6/S_KTP_1306... + 2 resources!

id: 95

instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti agar dalam mengumpulkan data lebih mudah dan hasil yang diperoleh lebih cermat, lengkap serta sistematis sehingga mudah untuk diolah. Penelitian ini data yang dikumpulkan dapat diperoleh dengan tes. Menurut Arikunto (2014: 193)

Plagiarism detected: 0.14% <https://ejurnal.univalabuhanbatu.ac.id/index.php...> + 4 resources!

id: 96

tes merupakan serentetan pertanyaan, latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi

maupun bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Untuk dapat memperoleh hasil yang baik perlu mengembangkan tes sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dapat dimanfaatkan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Tes diberikan kepada peserta didik pada tahap awal (pre-test) sebelum mendapatkan perlakuan dan akhir (post-test) setelah mendapatkan perlakuan. Selanjutnya variabel-variabel penelitian akan dihimpun datanya melalui instrument penelitian. Penjelasan tentang pengembangan instrumen dapat dilihat dalam tabel berikut ini. Tabel

3.3 Pengembangan Instrumen Penelitian Variabel

Devinisi Operasional

Indikator-indikator

Instrumen

Variabel Bebas:

Model pembelajaran Scramble didukung permainan teka-teki silang Model pembelajaran Scramble adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan dengan diberikan lembar soal disertai jawaban dalam kondisi diacak. Dalam proses pembelajarannya terdapat beberapa tahapan kegiatan belajar yang akan dilakukan oleh peserta didik. Pada pembelajaran tersebut didukung dengan permainan teka-teki silang Langkah-langkah

Plagiarism detected: 0.06% <https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran...> + 3 resources!

id: 97

pembelajaran dengan model pembelajaran Scramble didukung dengan permainan teka-teki silang: Seperangkat Silabus dan RPP
Variabel Terikat: Kemampuan mengidentifikasi

Plagiarism detected: 0.09% <https://text-id.123dok.com/document/oz159673...>

id: 98

Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia Hasil kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia Menyebutkan ke-
rajaan Hindu-Budha di Indonesia Menyebutkan Tokoh-Tokoh Sejarah

Plagiarism detected: 0.08% <http://hindubudhaindonesiapa42015kel2.blogspot...> + 2 resources!

id: 99

Hindu-Budha di Indonesia

Menyebutkan peninggalan-peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

Menjelaskan perjuangan tokoh yang sangat berpengaruh pada zaman Hindu dan Budha
Tes

tulis soal jawaban singkat 15 butir dan uraian 5 butir Instrumen

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... + 3 resources!

id: 100

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes yaitu tes tulis. Berikut adalah kis-kisi pengembangan instrumen berdasarkan pedoman instrumen. Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pengembangan InstrumenIndikator

Tujuan Pembelajaran

Penilaian

Kunci

Prosedur

Jenis

Bentuk

Menyebutkan Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

Siswa dapat menyebutkan Kerajaan-kerjaan Hindu-Budha di IndonesiaAwal dan Akhir

Tulis

Jawaban Singkat dan UraianKunci jawaban soal jawaban singkat nomor 1-4 dan soal uraian nomor

1Menyebutkan

Plagiarism detected: 0.09% <https://text-id.123dok.com/document/oz159673...>

id: 101

Tokoh-tokoh Sejarah Hindu-Budha di IndonesiaSiswa dapat menyebutkan Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di IndonesiaAwal dan Akhir

Tulis

Jawaban Singkat dan UraianKunci jawaban soal jawaban singkat nomor 5-8 dan soal uraian nomor 2

Menyebutkan peninggalan-

Plagiarism detected: 0.1% <http://hindubudhaindonesiapa42015kel2.blogsp...> + 2 resources!

id: 102

peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di IndonesiaSiswa dapat menyebutkan peninggalan-peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di

IndonesiaAwal dan Akhir

Tulis

Jawaban Singkat dan UraianKunci jawaban soal jawaban singkat nomor 9-12 dan soal uraian nomor 3

Menjelaskan perjuangan tokoh yang sangat berpengaruh pada zaman Hindu dan Budha Siswa dapat menjelaskan perjuangan tokoh yang sangat berpengaruh pada zaman Hindu dan Budha

Awal dan Akhir

Tulis

Jawaban Singkat dan UraianKunci jawaban soal jawaban singkat nomor 13-15 dan soal uraian nomor 4-5

Validasi Instrumen Instrumen penelitian sebelum digunakan haruslah melakukan validasi terlebih dahulu.

Instrumen yang baik haruslah instrumen yang bersifat valid. Untuk mengukur uji ketepatannya maka diperlukan uji coba validitas menggunakan uji validitas dan uji reabilitas. Validasi yang akan digunakan dalam instrumen penelitian sebagai berikut.\Uji Validitas Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan kevalidan instrumen. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2014: 211) yang menyatakan bahwa

Plagiarism detected: 0.09% <https://text-id.123dok.com/document/eqopjrd7z...>

id: 103

validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan

instrumen. Instrumen yang valid memiliki validitas tinggi.Validasi Variabel Bebas Pada instrumen penelitian ini

akan menggunakan uji validitas konstruk dalam menguji variabel bebas yaitu model pembelajaran scramble

didukung permainan teka-teki silang yang berupa silabus, RPP, Hand out, instrumen penelitian, dan soal. Berikut angket validasi yang digunakan. Tabel 3.5

Angket Validasi Perangkat PembelajaranNo

Indikator

Skor

Keterangan

1

2

3

4

Silabus

1.

Komponen kelengkapan silabus

2.

Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar 3.
Kesesuaian materi pelajaran dengan kompetensi dasar 4.
Kesesuaian penilaian dengan indikator 5.
Kesesuaian alokasi waktu dengan indikator pembelajaran 6.
Kesesuaian sumber belajar dengan materi RPP

- 1.
2. Kelengkapan identitas
3. Indikator pembelajaran sinkron dengan kompetensi dasar
4. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran
5. Materi ajar sesuai dengan kompetensi dasar
6. Model pembelajaran sesuai dengan materi
7. Pencantuman kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup dalam kegiatan pembelajaran
8. Kegiatan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran
9. Sumber dan media pembelajaran sesuai dengan materi ajar
10. Penilaian berdasarkan indikator pembelajaran Hand Out 1.

Judul materi

Plagiarism detected: 0.11% <http://p4tkmatematika.org/fasilitasi/10-Silabus-...>

id: 104

sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran

2. Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran
3. Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa
5. Kejelasan penggunaan bahasa Instrumen Penilaian

1. Penilaian sesuai dengan indikator pembelajaran

2. Bentuk instrumen penilaian sesuai dengan jenis penilaian
3. Soal berdasarkan indikator pembelajaran
4. Soal mudah dipahami

Skor Total

Kriteria kevalidan perangkat pembelajaran dan soal sebagai berikut.

Tabel 3.6

Angket Validasi Soal	No	Indikator	Skor	Keterangan
1.				
2.				
3.				
4.				
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				

Menggunakan bahasa yang mudah dipahami

Skor Total

Kriteria

4 : baik

3 : cukup baik

2 : kurang baik

1 : tidak baik

Berikut kriteria kevalidan perangkat pembelajaran dan soal.

Tabel 3.7

Kriteria KevalidanNo.

Kriteria Penilaian (%)

Kategori

Plagiarism detected: 0.15% <https://repository.uir.ac.id/4575/6/bab3.pdf>

id: 105

1.

85,01 - 100,00

Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi 2.

70,01 - 85,

00

Cukup valid, dapat digunakan dengan revisi kecil

Plagiarism detected: 0.25% <https://repository.uir.ac.id/4575/6/bab3.pdf> + 2 resources!

id: 106

3.

50,01 - 70,00

Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar 4.

01,00 - 50,00 Tidak valid, atau tidak boleh digunakan

Akbar (2013: 41)

Validasi Variabel Terikat

Validitas variabel terikat pada penelitian ini digunakan dengan cara menguji validitas butir soal dengan melakukan tes. Untuk menentukan validitas, penelitian ini menggunakan korelasi produk moment dengan rumus sebagai berikut.

(Arikunto, 2014:

317)Keterangan:

r

xy: Koefisien korelasi product momentN

: Jumlah peserta tes: Jumlah skor total

: Jumlah butir soal

2

: Jumlah kuadrat skor butir: Jumlah hasil kali skor butir soal

Keputusan pengujian validitas instrument dengan menggunakan taraf 5%

Plagiarism detected: 0.11% <https://slideplayer.info/slide/12150522/>

id: 107

sebagai berikut.

Instrumen dikatakan valid jika t

hitung lebih besar atau sama dengan

t5%, maka instrumen dapat digunakanInstrumen dikatakan tidak valid jika t

hitung lebih kecil atau sama dengan t5%, maka instrumen tidak dapat digunakanUntuk menghitung validitas

instrument dalam penelitian ini menggunakan program SPSS (

Statistic Product Ang Service Solution) for Windows versi 20.Uji Reliabilitas

Pengujian instrumen selanjutnya yaitu uji reliabilitas. Instrumen yang sudah valid harus diuji reliabilitas untuk mengetahui instrumen tersebut dapat digunakan lebih dari satu kali. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2014:

221) yang menyatakan bahwa rebilitas menunjukkan

Plagiarism detected: 0.08% <https://text-id.123dok.com/document/eqoprrjd7z...> + 3 resources!

id: 108

suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat

pengumpulan data karena instrumen sudah baik. Jika instrumen sudah dipercaya maka reliabel akan

menghasilkan data yang dapat dipercaya pula. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus berikut ini. (Arikunto, 2014:

232)Keterangan:

r
11: reliabilitas instrumen
: banyaknya butir soal m
: skor rata-rata V_t
: varians totalKeputusa
n

Plagiarism detected: 0.06% <https://slideplayer.info/slide/12150522/>

id: 109

pengujian validitas instrumen dengan menggunakan taraf
5%

Plagiarism detected: 0.11% <https://slideplayer.info/slide/12150522/> + 3 resources!

id: 110

sebagai berikut.Instrumen dikatakan reliabel
jika thitung lebih besar atau sama dengan
t5%, maka instrumen dapat digunakanInstrumen

Plagiarism detected: 0.07% <https://slideplayer.info/slide/12150522/>

id: 111

dikatakan tidak reliabel
jika thitung lebih kecil
atau sama dengan t5%, maka instrumen tidak dapat digunakanTeknik

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/219260711-Penerapan-u...> + 3 resources!

id: 112

Pengumpulan Data
Teknik pengumpulan data
akan dilakukan setelah pengembangan in
strumen dipaparkan.

Plagiarism detected: 0.05% <https://ejurnal.univalabuhanbatu.ac.id/index.php...> + 3 resources!

id: 113

Teknik pengumpulan data merupakan langkah
untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini variabel bebas tidak menggunakan teknik pengumpulan data,
sedangkan untuk variabel terikat menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Penggunaan tes
digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya kemampuan objek yang diteliti (Arikunto, 2014: 266). Teknik
pengumpulan data penelitian akan dijabarkan sebagai berikut.Tahap persiapan
Penyusun perangkat

Plagiarism detected: 0.05% <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/12463/1...>

id: 114

pembelajaran yang digunakan dalam penelitian

Penyusunan instrumen
penelitian berupa soal tes terkait materi kerajaan hindu dan budha di Indonesia Pengajuan validasi instrumen
Pengurusan izin untuk melakukan penelitian berkaitan dengan waktu penelitian Tahap pelaksanaan
Pada tahap awal pelaksanaan akan diberikan pre-test Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan perangkat
pembelajaran yaitu

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 115

menggunakan model pembelajaran scramble didukung
permainan teka-teki silang.Pada akhir pelaksanaan akan diberikan post-test Teknik Analisis Data Jenis Analisis

Plagiarism detected: 0.06% <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...>

id: 116

Analisis data yang digunakan pada penelitian
kuantitatif yaitu

Plagiarism detected: 0.07% http://repository.upi.edu/36863/6/S_KTP_1202... + 2 resources!

id: 117

diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji
hiopotesis. Dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data menggunakan statistik. Analisi data merupakan
kegiatan untuk

Plagiarism detected: 0.07% <http://repository.uin-suska.ac.id/13795/8/8.%20...>

id: 118

melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan

menguji hipotesis setelah data terkumpul. Hal ini diperkuat dengan pendapat Sugiyono (2017: 147)

Plagiarism detected: 0.08% <http://repository.uin-suska.ac.id/13795/8/8.%20...>

id: 119

analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh

sumber data terkumpul. Kegiatan analisis data antara lain

Plagiarism detected: 0.17% <http://repository.uin-suska.ac.id/13795/8/8.%20...>

id: 120

mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan

menguji hipotesis. Tabel 3.8 Teknik Analisis Data Hipotesis Teknik Analisis Data Kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 121

sebelum menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang belum berhasil mencapai KKM dengan ketentuan klasikal 75% Pengujian keberhasilan dalam mencapai KKM dengan menghitung nilai rerata Pengujian ketuntasan menggunakan jenjang presentil

Kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri sesudah

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 122

menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang berhasil mencapai KKM dengan ketentuan klasikal $\geq 75\%$ Pengujian keberhasilan dalam mencapai KKM dengan menghitung nilai rerata Pengujian ketuntasan menggunakan jenjang presentil

Adanya

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... + 2 resources!

id: 123

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 Menggunakan uji t untuk menghitung efektivitas perlakuan

atau menguji pengaruh hasil eksperimen yang menggunakan pre-test dan post-test Berdasarkan tabel diatas, maka rumus yang digunakan dalam

Plagiarism detected: 0.06% http://repository.upi.edu/36863/6/S_KTP_1202... + 2 resources!

id: 124

teknik analisis data dalam penelitian ini

ad

alah sebagai berikut. Nilai rerata Keterangan:

: nilai rerata

: total skor

N

: subjek pada sampel Jenjang presentil Keterangan:

: Jenjang presentil yang dicari

: sesuatu nilai yang diketahui

:

batas bawah (nyata) dari

Plagiarism detected: 0.18% <https://adoc.pub/oleh-titis-wahyu-utami-npm-p-...>

id: 125

interval yang mengandung X: lebar interval

: frekuensi dalam interval yang mengandung X: frekuensi kumulatif dibawah interval yang mengandung X

: jumlah subjek yang diamati Uji t (Arikunto, 2014:

125)

Plagiarism detected: 0.2% <https://adoc.pub/oleh-titis-wahyu-utami-npm-p-...>

id: 126

Keterangan:

Md

: mean dari deviasi (d) antara post-test dan pre-test
 : perbedaan deviasi dengan mean deviasi N
 : banyaknya subjek
 : atau db adalah N

-1 Norma Keputusan

Sete

lah melakukan proses analisis data diketahui nilai t, kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan menetapkan taraf signifikan 5% atau 1% menggunakan uji t. berdasarkan hal tersebut, maka norma keputusan yang ditetapkan sebagai berikut. Jika hasil nilai rerata \leq KKM dan ketuntasan 75%, maka hipotesis pertama diterima. Jika hasil nilai rerata \geq KKM dan ketuntasan \geq 75%, maka hipotesis kedua diterima. Untuk pengujian hipotesis 3, sebagai berikut:

Apabila t

hitung \geq t tabel dengan taraf signifikan 5% maka koefisien t signifikan berarti H_0 ditolak. Apabila t hitung $<$ t tabel dengan taraf signifikan 5% maka koefisien t signifikan berarti H_0 gagal ditolak. Setelah data dianalisis, selanjutnya dikonsultasikan dengan kriteria pengujian hipotesis. H_0

: Tidak 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

a : Adanya

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... + 2 resources!

id: 127

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 BAB I

VHASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Variabel

Data pada penelitian ini disesuaikan dengan ketuntasan yang telah ditetapkan pada bab III, dan telah diperoleh data yang meliputi variabel bebas dan variabel terikat yaitu sebagai berikut.

Deskripsi Data Variabel Bebas

Dalam penelitian ini yang berkedudukan sebagai variabel bebas adalah Model Pembelajaran Scramble didukung dengan Permainan Teka-Teki Silang. Untuk variabel bebas tidak ada data yang dikumpulkan karena variabel ini merupakan variabel perlakuan. Dalam hal ini sudah dilakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah divalidasi oleh ahli. Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri. Penelitian dilakukan dengan memberikan pre-test sebelum adanya perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran Scramble didukung dengan permainan teka-teki silang, kemudian dilanjutkan dengan diberikan post-test. Dari perlakuan tersebut nantinya akan menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran Scramble didukung dengan permainan teka-teki silang terhadap kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia. Deskripsi Data Variabel Terikat

Dalam penelitian ini yang berkedudukan sebagai variabel terikat adalah kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia. Instrumen yang digunakan berupa tes yang telah diuji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Nilai kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia diperoleh dari nilai tes yang dilakukan oleh siswa dalam dua tes. Tes yang pertama yaitu menggunakan 15 soal jawaban singkat dan 5 soal uraian. Tes pertama ini dinamakan pre-test (sebelum

Plagiarism detected: 0.04% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 128

diterapkannya model pembelajaran Scramble

didukung dengan permainan teka-teki silang). Kemudian diberikan tes kedua dengan menggunakan 15 soal jawaban singkat dan 5 soal uraian. Tes kedua ini dinamakan

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 129

post-test (sesudah diterapkannya model pembelajaran Scramble

didukung dengan permainan teka-teki silang). Data hasil pre-test dan post-test dapat dilihat pada tabel di bawah ini: Hasil Pre-Test. Berikut ini data hasil pre-test (sebelum perlakuan): Tabel 4.1

. Data Hasil Pre-Test

Plagiarism detected: 0.03% <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> + 9 resources!

id: 130

Frequency

Percent

Valid Percent

Cumulative Percent
Valid

60
2
7.1
7.1
7.1
63
2
7.1
7.1
14.3
66
4
14.3
14.3
28.6
70
1
3.6
3.6
32.1
73
5
17.9
17.9
50.0
76
8
28.6
28.6
78.6
83
1
3.6
3.6
82.1
86
1
3.6
3.6
85.7
90
3
10.7
10.7
96.4
96
1
3.6
3.6
100.0
Total
28
100.0
100.0

Berdasarkan data yang ada dapat diketahui bahwa hasil pre-test tersebut nilai terendah yang diperoleh yaitu 60 sebanyak 2 siswa (7,1%) dan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 96 sebanyak 1 siswa (3,6%). Berdasarkan hal

tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia cenderung dibandingkan dengan KKM. Hasil Post-TestBerikut ini data hasil post-test (sesudah perlakuan):Tabel

4.2. Data Hasil Post-TestPost_Test

Plagiarism detected: 0.03% <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> + 8 resources!

id: 131

Frequency
Percent
Valid Percent
Cumulative Percent
Valid

70
2
7.1
7.1
7.1
73
2
7.1
7.1
14.3
83
4
14.3
14.3
28.6
86
4
14.3
14.3
42.9
90
3
10.7
10.7
53.6
93
2
7.1
7.1
60.7
96
8
28.6
28.6
89.3
100
3
10.7
10.7
100.0
Total
28
100.0
100.0

Berdasarkan data yang ada dapat diketahui bahwa hasil post-test tersebut nilai terendah yang diperoleh yaitu 70 sebanyak 2 siswa (7.1%) dan nilai tertinggi yang

diperoleh yaitu 100 sebanyak 3 siswa (10,7%). Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di

Plagiarism detected: 0.05% <https://finansial.bisnis.com/perbankan/992/201...> + 2 resources!

id: 132

Indonesia cenderung tinggi dibandingkan dengan

KKM. Analisis Data

Prosedur Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis data meliputi pengujian normalitas dan pengujian homogenitas sebagai persyaratan melakukan uji t, setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas maka selanjutnya dilakukannya pengujian masing-masing hipotesis dengan menggunakan program SPSS ver.20 for windows. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan terhadap hasil belajar siswa yang telah diuji menggunakan tes soal jawaban singkat dan uraian. Pengujian normalitas ini dilakukan untuk mengetahui bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Dalam hal ini peneliti menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikan 5%. Tabel

4.3. Data Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Pre-Test

Post-Test

N

28

28

Normal Parameters

a,bMean

74.57

88.79

Std. Deviation

9.449

9.032

Most Extreme Differences

Absolute

.226

.181

Positive

.226

.107

Negative

-.113

-.181

Kolmogorov-Smirnov Z

1.194

.956

Plagiarism detected: 0.13% <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> + 5 resources!

id: 133

Asymp. Sig. (2-tailed)

.116

.320

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari data hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan diketahui bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) dari masing-masing data adalah 0.116 dan 0.320. Berdasarkan ketentuan apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa populasi berdistribusi normal. Uji Homogenitas

Setelah dilakukannya uji normalitas dan didapatkan bahwa data berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Pengujian homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui seragam tidaknya variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama. Dalam hal ini peneliti menggunakan uji One Way Anova dengan taraf signifikan 5%. Tabel

4.4. Data Hasil Uji Homogenitas Test

Plagiarism detected: 0.05% <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...>

id: 134

of Homogeneity of Variances

Hasil

Levene Statistic

df1
df2
Sig.

.045
1
54
.833

Dari data hasil pengujian homogenitas yang telah dilakukan diketahui bahwa diperoleh data yaitu 0.833. Berdasarkan ketentuan apabila nilai Sig. 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen. Hasil Analisis Data Setelah mengetahui bahwa data berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama, maka selanjutnya akan dilakukan pengujian hipotesis 1 dan 2 dengan menguji ketercapaian yang dibandingkan dengan KKM dan menguji ketuntasan dengan Jenjang Persentil (JP), sedangkan untuk pengujian hipotesis 3 akan dilakukan dengan menggunakan uji t (Paired Sample Test) dengan program SPSS versi 20 for windows. Uji Hipotesis 1 Membandingkan nilai rata-rata pre-test dengan nilai KKM dan menghitung Jenjang Persentil (JP). Untuk menghitung nilai rata-rata pre-test dengan cara manual sebagai berikut: Sedangkan untuk menghitung uji ketuntasan dengan rumus JP sebagai berikut:

Uji Hipotesis 2

Membandingkan nilai rata-rata pre-test dengan nilai KKM dan menghitung Jenjang Persentil (JP). Untuk menghitung nilai rata-rata pre-test dengan cara manual sebagai berikut: Sedangkan untuk menghitung uji ketuntasan dengan rumus JP sebagai berikut:

Uji Hipotesis 3

Tabel

4.5. Data Statistik Paired Samples Paired

Plagiarism detected: **0.06%** <https://www.slideshare.net/plummer48/reporting...> + 2 resources!

id: 135

Samples Statistics

Mean
N
Std. Deviation
Std. Error Mean
Pair 1

Pre-Test

74.57
28
9.449
1.786

Post-Test

88.79
28
9.032
1.707

Tabel

4.6. Data Hasil Uji t

Plagiarism detected: **0.14%** <https://www.slideshare.net/plummer48/reporting...> + 11 resources!

id: 136

Paired Samples Test

Paired Differences

t
Df
Sig. (2-tailed)
Mean
Std. Deviation
Std. Error Mean
95% Confidence Interval of the Difference

Lower
Upper
Pair 1

Pre-Test - Post-Test

-14.214

8.275

1.564

-17.423

-11.006

-9.090

27

.000

Berdasarkan tabel 4.5 di atas diperoleh t hitung yaitu 9.090 dan untuk t tabel diperoleh df = 27 dengan taraf signifikan 5% yaitu 2.052. berdasarkan tabel diatas juga diperoleh hasil Sig. (2-tailed) yaitu 0.000 yang berarti 0.005. Interpretasi Hasil Analisis Data

Berdasarkan

hasil analisis di atas, maka dapat dilakukan penjelasan hasil analisis data sebagai berikut: Hasil Analisis Data Sebelum

Menggunakan Model Pembelajaran Scramble Didukung dengan Permainan Teka-Teki Silang Tabel 4

4.7. Hasil Analisis Data Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Scramble Didukung dengan Permainan Teka-Teki Silang Variabel

Terikat

Mean

KKM

JP

Ketuntasan

Ket.

K

kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia 74.57

75

49.21%

50.79%

Belum mencapai KKM dan ketentuan Klasikal Hasil Analisis Data Sesudah

Menggunakan Model Pembelajaran Scramble Didukung dengan Permainan Teka-Teki Silang Tabel

4.8. Hasil Analisis Data Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Scramble Didukung dengan Permainan Teka-Teki Silang Variabel

Terikat

Mean

KKM

JP

Ketuntasan

Ket.

K

kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia 88.79

75

8.63%

91.37%

Sudah mencapai KKM dan ketentuan Klasikal

Hasil Analisis Data Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Didukung dengan Permainan Teka-Teki Silang Tabel

4.9. Hasil Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Didukung dengan Permainan Teka-Teki Silang Variabel

Terikat

t

df

t-table (5%)

Ket.

K

kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia 9.090

27

2.052

Sangat Signifikan

Pengujian Hipotesis Berdasarkan hasil analisis di atas dengan berpedoman pada norma pengujian hipotesis yang telah ditentukan, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis sebagai berikut.

Pengujian Hipotesis 1

Berdasarkan

an hasil analisis data tabel 4.7, diketahui nilai rata-rata (mean) yaitu 74.57 dengan nilai KKM 75. Sementara untuk JP diketahui sebesar 49.21% dengan ketentuan klasikal yaitu 50.79% dan masih berada di bawah 75%. Hasil pengujian ini didasarkan pada norma yang telah ditentukan yaitu jika nilai rerata silang belum berhasil mencapai KKM dengan ketentuan klasikal

Plagiarism detected: 0.08% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 137

75%. Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa

kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 138

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 50.79%. Pengujian Hipotesis 2

Berdasarkan hasil analisis data tabel 4.8, pada kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 139

setelah menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang diketahui nilai rata-rata (mean) yaitu 88.79 dengan nilai KKM 75. Sementara untuk JP diketahui sebesar 8.63% dengan ketentuan klasikal yaitu 91.37% dan berada di atas 75%. Hasil pengujian ini didasarkan pada norma yang telah ditentukan yaitu jika nilai rerata berhasil mencapai KKM dengan ketentuan klasikal \geq

Plagiarism detected: 0.08% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 140

75%. Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa

kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sesudah

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 141

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%. Pengujian Hipotesis 3

Berdasarkan

an hasil analisis data tabel 4.9 dapat diketahui bahwa hasil uji t-tes dapat dilihat dari t-hitung yaitu 9.090.

Sedangkan jika dilihat dari $df = 27$, maka t-tabel dengan taraf 5% yaitu 2.052. Dengan demikian t-hitung t-tabel

dan dapat digambarkan sebagai berikut: t-hitung t-tabel = 9.090 2.052. Hasil pengujian ini didasarkan pada

norma yang telah ditentukan yaitu apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% maka koefisien t signifikan berarti H_0 ditolak. Sebagaimana telah ditetapkan, dapat ditemukan hasil yaitu pengujian hipotesis adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... + 2 resources!

id: 142

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. Pembahasan

Kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 143

sebelum menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri Berdasarkan hasil analisis data tabel 4.7, pada kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 144

sebelum menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang diketahui nilai rata-rata (mean) yaitu 74.57 dengan nilai KKM 75. Sementara untuk JP diketahui sebesar 49.21% dengan ketentuan klasikal yaitu 50.79% dan masih berada di bawah

Plagiarism detected: 0.08% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 145

75%. Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa

kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 146

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 50.79%.Kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sesudah

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 147

menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri Berdasarkan hasil analisis data tabel 4.8, pada kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 148

setelah menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang diketahui nilai rata-rata (mean) yaitu 88.79 dengan nilai KKM 75. Sementara untuk JP diketahui sebesar 8.63% dengan ketentuan klasikal yaitu 91.37% dan berada di atas

Plagiarism detected: 0.08% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 149

75%. Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa

kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sesudah

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 150

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%.Adanya

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... + 2 resources!

id: 151

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.Berdasarkan hasil analisis data tabel 4.9 dapat diketahui bahwa hasil uji t-tes dapat dilihat dari t-hitung yaitu 9.090. Sedangkan jika dilihat dari $df = 27$, maka t-tabel dengan taraf 5% yaitu 2.052. Dengan demikian t-hitung t-tabel dan dapat digambarkan sebagai berikut: t-hitung t-tabel = 9.090 2.052Maka sebagaimana telah ditetapkan, dapat ditemukan hasil yaitu pengujian hipotesis adalah H_0

ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... + 2 resources!

id: 152

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.BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI,

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/44866405-Pengaruh-kua...>

id: 153

DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pada hasil

analisis dan uji coba sebagaimana telah dikemukakan pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 154

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 50.79%.Hal ini membuktikan bahwa

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 155

sebelum menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang pemahaman siswa masih belum maksimal dan cenderung rendah, sehingga kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia masih berada di bawah KKM dengan ketuntasan klasikal 75%.K

emampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia sesudah

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 156

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%.Ha

I ini membuktikan bahwa sesudah

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 157

menggunakan model pembelajaran scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang pemahaman siswa cenderung tinggi, sehingga kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia telah mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal 75%.Adanya p engaruh

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 158

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%. Hal ini membuktikan adanya

Plagiarism detected: 0.06% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... + 2 resources!

id: 159

pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran

scramble didukung dengan permainan teka-teki silang terhadap kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia. Dengan penggunaan model pembelajaran scramble didukung dengan permainan teka-teki dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tertarik mengikuti pembelajaran dan meningkatkan minat serta keaktifan siswa dalam pembelajaran. Implikasi Berdasarkan simpulan tersebut dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut.

Dalam proses pembelajaran salah satu hal komponen yang dapat membantu peserta didik untuk memahami dan menguasai materi yaitu model pembelajaran. Selain itu penerapan variasi model pembelajaran dapat

Plagiarism detected: 0.12% <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article...>

id: 160

meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran.

Plagiarism detected: 0.06% <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article...>

id: 161

Salah satu model pembelajaran yang dapat

digunakan adalah model pembelajaran Scramble, khususnya

Plagiarism detected: 0.08% <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article...> + 2 resources!

id: 162

pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat menerapkan model

pembelajaran scramble sebagai alternatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi tokoh-tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia. Penerapan model pembelajaran scramble didukung dengan permainan teka-teki silang dapat menambah wawasan dan dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan pembelajaran di kelas. Dengan demikian peserta didik lebih aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga hasil pencapaian prestasi belajar dapat maksimal.Saran Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

Pada pembelajaran hendaknya guru dapat mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran dan materi agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Misalnya

Plagiarism detected: 0.05% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...

id: 163

menggunakan model pembelajaran Scramble didukung

dengan permainan teka-teki silang pada materi yang sesuai. Pada pembelajaran hendaknya guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat aktif dan menerima materi dengan baik.

Pada pembelajaran hendaknya guru mampu mempertimbangkan penggunaan permainan yang sederhana dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik mudah memahami materi dan pembelajaran lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

Abimanyu, Seodjipto. 2014. Kitab Sejarah Terlengkap Keaarifan Raja-Raja Nusantara. Yogyakarta: LaksanaAkbar, Sa'dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja RosdakaryaArikunto, Suharsimi. 2014.

Plagiarism detected: 0.06% <http://lib.unnes.ac.id/24075/1/1201411092.pdf> id: 164

Prosedur Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta

BSNP. 2006. Permendiknas No.

Plagiarism detected: 0.12% <http://p4tkmatematika.org/fasilitasi/10-Silabus-...> id: 165

23 tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta

Plagiarism detected: 0.12% <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/12463/1...> id: 166

Chotimah, Chusnul dan Muhammad Fathurrohman. 2018. PARADIGMA BARU SISTEM PEMBELAJARAN. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI

Plagiarism detected: 0.09% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... + 7 resources! id: 167

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>

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/view/1361>. (Diakses 25 Juni 2020)

Plagiarism detected: 0.07% http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik... + 2 resources! id: 168

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/> <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.

Plagiarism detected: 0.11% <http://jurnalpuitika.fib.unand.ac.id/index.php/jurn...> + 3 resources! id: 169

2015. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca melalui Teka-Teki Silang.

Jurnal Puitika. 11(1):92-93. [Online] Tersedia di <https://>

Plagiarism detected: 0.1% <http://jurnalpuitika.fib.unand.ac.id/index.php/jurn...> id: 170

jurnalpuitika.fib.unand.ac.id/index.php/jurnalpuitika/article/view/17/15

<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

PERSADARobbins, Stephen P.,Judge, Timothy A. 2014. Organizational Behavior Behaviour. Australia: Pearson EducationRachmawati, 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://>

Plagiarism detected: 0.08% <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/prosiding> + 3 resources! id: 171

jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/1026

<http://jurnal.unej.ac.id/index.php>

[/JEUJ/article/view/1026](http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/1026). (Diakses 25 Juni 2020)Sani, Ridwan Abdullah. 2013. Inovasi Pembelajaran. Jakarta:

Bumi AksaraSaid, Alamsyah dan Andi Budimanjaya. 2015. 95 STRATEGI MENGAJAR MULTIPLE INTELLIGENCES. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP Sohimin,

Plagiarism detected: 0.19% <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> + 7 resources!

id: 172

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.

Plagiarism detected: 0.19% <https://adoc.pub/pengaruh-model-pembelajaran...> + 2 resources!

id: 173

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>

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/819>. (Diakses 25 Juni 2020)51

ii

52

55

ix

[diclaimer-line0]

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC