PENGARUH METODE *SCRAMBLE* BERBANTUAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SDN 51 TOLI-TOLI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh:

RAHMANILLAH

920862060001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA
2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH METODE SCRAMBLE DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SDN 51 TOLI-TOLI

Atas Nama Saudara :
Nama : RAHMANILLAH
NIM : 920862060001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk diseminarkan.

Pangkajene, 23 Oktober 2023

Disetujui oleh

Pembimbing I

FIRDHA RAZAK, S.Pd.,M.Pd

Pembimbing II

AMRULLAH MAHMUD, S.Pd.,M.Pd

Disetujui Oleh

Ketua STKIP Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM.SH.,MH

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FIRDHA RAZAK, S.Pd.,M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima Oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu pernyataan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan pada hari Kamis, 05 September 2024.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM, SH.MH

Dengan Susunan Panitia Ujian Sebagai Berikut:

Ketua	: Firdha Razak, S.Pd.,M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Amrullah Mahmud, S.Pd.,M.Pd.	(.....)
Penguji	: 1. Dr. H. A. Aminullah Alam, M.Si	(.....)
	2. Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd	(.....)
Pembimbing	: 1. Firdha Razak, S.Pd.,M.Pd	(.....)
	2. Amrullah Mahmud, S.Pd.,M.Pd	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: RAHMANILLAH
NPM	: 920862060001
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Metode *Scramble* Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 51 Toli-Toli.

Menyarakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 08 Oktober 2024

Yang Membuat Pernyataan



RAHMANILLAH

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

MOTTO

“Long story short, I survived”
-Taylor Swift-

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk kedua Orangtuaku, saudaraku dan sahabatku, atas segala keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan dan ekspektasi menjadi kenyataan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

ABSTRAK

Rahmanillah, 2024, Pengaruh metode pembelajaran *Scramble* berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III SDN 51 Toli-Toli. Pangkajene. Skripsi. Dibimbing oleh Firdha Razak, dan Amrullah Mahmud. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. STKIP Andi Matappa.

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh metode *scramble* berbantuan media teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SDN 51 Toli-Toli. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *scramble* berbantuan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SDN 51 Toli-Toli.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *pre experimental* terhadap 11 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas III SDN 51 Toli-Toli. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunaka *pretest* dan *posttest.* Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *paired sample t-test*.

Hasil analisis deskriptif dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* 43 dan nilai rata-rata *posttest* 81 sedangkan hasil dari analisis inferensial yaitu uji normalitas *pretest* 0.126 dan *posttest* 0.321. Hasil dari uji homogenitas yaitu 0.460 serta hasil uji inferensial menggunakan uji *paired sample t-test* sebesar 0.000. Adapun dari hasil uji inferensial menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan terdapat pengaruh metode pembelajaran scramble berbantuan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III.

Kata kunci : metode *scramble,* hasil belajar kognitif, media teka-teki silang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

PRAKATA

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subahanahu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skipsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda H. Muhammad Arsyad dan pintu surgaku ibunda Hj. Sitti Saleha. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan kepada penulis. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga Ayahanda dan Ibunda sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
2. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
3. A. Zam Immawan Alam, SH Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
4. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
5. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd dan Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing pertama dan kedua saya yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberi masukan dalam penyusunan skrpsi ini.
6. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
7. Ibu Hj. Ince Hawa, S.Pd., M.Pd. selaku kepala sekolah SDN 51 Toli-Toli Kabupaten Pangkep, yang bersedia menerima penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Ibu Jamilah, S.Pd. selaku wali kelas III SDN 51 Toli-Toli Kabupaten Pangkep, yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

9. Terima kasih kepada *Gmix Squad* sahabat sejati penulis Firdani Dzul Mumtihani, Syamsinar, Pratiwi, Fiki Fahirah, Adrianingsih dan Musdalifah yang selalu menemani seluruh perjuangan ini dan memberikan berbagai motivasi dan dukugan mulai dari awal masuk perkuliahan hingga penyelesaian skirpsi ini. Semoga kita semua sukses dalam segala hal dunia dan akhirat.
10. Teman-teman seperjuangan Unek- Unek Mahasiswa sahabat sejati penulis Ria Anugerah, Sasmianti Aprilia, Syamsinar, St. Sarpiana, dan Nur Hafidah yang selalu setia berbagi canda dan tawa serta motivasi dan kebersamaannya selama menjalani perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Kebersamaan ini akan menjadi sebuah cerita indah yang tidak akan bisa terlupakan
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu semangat dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga kita semua sukses dalam segala hal dunia dan akhirat.
12. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Rahmanillah. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walau seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun penyususnan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri.

Semoga bantuan dari berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin

Wassalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Pangkajene, 10 Juli 2024



Rahmanillah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
a. Latar Belakang	1
b. Rumusan Masalah	9
c. Tujuan Penelitian	9
d. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	11
A. Kajian Pustaka	11
1. Metode Pembelajaran *Scramble*	11
2. Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS)	16
3. Hasil Belajar	20
B. Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Pikir	27
D. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	30
B. Variabel Dan Desain Penelitian	31
C. Definisi Operasional Variabel	32

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

D. Lokasi Dan Waktu Penelitian 33
E. Populasi Dan Sampel 33
F. Instrumen Penelitian 35
G. Teknik Pengumpulan Data 35
H. Teknik Analisis Data 36
1. Analisis Deskriptif 36
2. Analisis Statistik Inferensial 37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 40
A. Hasil Penelitian 40
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif 40
2. Hasil Analisis Statistik Inferensial 45
a. Uji Normalitas 45
b. Uji Homogenitas 46
c. Uji Paired Sample T-Test 47
B. Pembahasan 48
1. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif 49
2. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial 50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 53
A. Kesimpulan 53
B. Saran 53
DAFTAR PUSTAKA 55
LAMPIRAN 57
RIWAYAT HIDUP 135

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Tabel 3.1	Kategori Hasil Belajar Kognitif	24
Tabel 3.2	Desain Penelitian	33
Tabel 3.3	Sampel Siswa Kelas III SDN 51 Toli-Toli	34
Tabel 3.4	Kriteria Hasil Belajar Siswa	37
Tabel 3.5	Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Hasil Belajar	37
Tabel 3.6	Statistik *Pretest* Dan *Posttest* Skor Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III	41
Tabel 3.7	Data Hasil Lembar Keterlaksanaan Penerapan Metode Pembelajaran *Scramble*	43
Tabel 3.8	Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Kegiatan Siswa	44
Tabel 3.9	Uji Normalitas Menggunakan *Shapiro Wilk*	46
Tabel 4.0	Uji Homogenitas	46
Tabel 4.1	Uji *Paired Sample T-Test*	48

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Metode Pembelajaran *Scramble*	14
Gambar 2.2	Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS)	18
Gambar 2.3	Kerangka Pikir	28
Gambar 2.4	Metode Pembelajaran *Scramble* Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS)	42

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	58
2.	Media Pmebelajaran Teka-Teki Silang Berbantuan Metode Pembelajaran *Scramble*	64
3.	Hasil Kerja Siswa Kelas III Pada Media Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS)	66
4.	Lembar Kerja Siswa (LKS)	68
5.	Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar	70
6.	Hasil *Pretest* Siswa Kelas III	75
7.	Hasil *Posttest* Siswa Kelas III	79
8.	Lembar Keterlaksanaan Penerapan Metode Pembelajaran *Scramble*	83
9.	Lembar Observasi Aktivitas Kegiatan Siswa	92
10.	Daftar Hadir Siswa Kelas III	95
11.	Hasil analisis data Keterlaksanaan Penerapan Metode Pembelajaran *Scramble*	96
12.	Hasil Analisis Data Aktivitas Kegiatan Siswa	97
13.	Hasil Data *Pretest* Dan *Posttest* Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III	98
14.	Hasil Analisis Statistik Desktiptif	96
15.	Hasil Analisis Statistik Inferensial	99
16.	Uji Normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*	99
17.	Uji Homogenitas	100
18.	Uji *Paired Sample T-Test*	101
19.	Surat Keterangan Pembimbing	102
20.	Lembar Pengesahan Proposal	103
21.	Surat Perbaikan Seminar Proposal	104
22.	Surat Keterangan Perbaikan Proposal	105
23.	Surat Keterangan Validasi Instrumen	106

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

24.	Lembar Validasi RPP Validator 1	107
25.	Lembar Validasi LKS Validator 1	107
26.	Lembar Validasi Tes Hasil Belajar Validator 1	111
27.	Lembar Validasi Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Validator 1	113
28.	Lembar Validasi RPP Validator 2	114
29.	Lembar Validasi LKS Validator 2	118
30.	Lembar Validasi Tes Hasil Belajar Validator 2	122
31.	Lembar Validasi Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Validator 2	124
32.	Surat Keterangan Izin Penelitian	126
33.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	127
34.	Surat Perbaikan Seminar Hasil	128
35.	Surat Keterangan Perbaikan Seminar Hasil	129
36.	Surat Keterangan Perbaikan Seminar Tutup	130
37.	Matriks	131
38.	Surat Keterangan Artikel Ilmiah	133
39.	Dokumentasi Penelitian	134
40.	Daftar Riwayat Hidup	135

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi manusia, melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Pendidikan akan terus berubah tatanannya dari waktu ke waktu sesuai dengan tuntutan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena pendidikan ditujukan untuk menyiapkan peserta didik dalam rangka menghadapi hidup dan kehidupannya di masa kini dan masa datang (Ifan Junaidi, 2019). Dari kutipan di atas maka mutu pendidikan harus terus ditingkatakan agar peserta didik dapat merasakan pendidikan yang lebih berarti sejak dini.

Belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalaman dengan lingkungan (Slameto, 2010). Dalam belajar seorang manusia mendapatkan banyak ilmu pengetahuan melalui kegiatan sehari-hari seperti di sekolah. Dalam kegiatan belajar di sekolah khususnya Sekolah Dasar, ada banyak materi yang sulit mereka pahami.

Penggunaan metode pembelajaran di sekolah beracuan pada Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemadirian sesuai denganbakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

siswa (Nasution, 2017). Sedangkan media pembelajaran memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran. Selama ini, pembelajaran mungkin lebih banyak tergantung pada keberadaan guru. Dalam situasi demikian, media mungkin tidak banyak digunakan oleh guru. Atau, apabila digunakan media hanya sebatas sebagai "alat bantu" pembelajaran. Pandangan demikian ini mengisyaratkan tidak adanya upaya pemberdayaan media dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran mungkin juga tidak memerlukan kehadiran guru. Pembelajaran yang tidak tergantung pada guru, *instructor independent instruction*, atau disebut juga sebagai "*self-instruction*," (teknik konseling yang dapat digunakan untuk dapat meningkatkan disiplin diri peserta didik bahkan kerapkali diarahkan oleh siapa yang merancang media tersebut (Miftah, 2013).

Proses pembelajaran menurut Kurikulum 2013 (K-13) adalah proses membantu siswa belajar, yang ditandai perubahan perilaku yang baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Seorang guru dikatakan telah melakukan kegiatan pembelajaran jika terjadi perubahan perilaku pada diri peserta didik sebagai akibat dari kegiatan tersebut. Peserta didik akan merasakan pembelajaran yang penuh arti apabila pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan dan materi yang disampaikan adalah hal konkrit yang sesuai dengan kehidupan mereka sehari-hari. Pembelajaran yang demikian harus terjadi pada semua mata pelajaran yang diterapkan di sekolah dasar, termasuk pembelajaran IPA.

Menurut Astriani & Sudarma, (2019) IPA merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah dasar. Mata pelajaran ini memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. IPA merupakan ilmu yang berkaitan dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

lingkungan alam dan diri sendiri. Menurut Susanto (2013) menyatakan bahwa “IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga didapatkan suatu kesimpulan”. Pada pembelajaran IPA siswa mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan IPA di Sekolah Dasar bermanfaat untuk memupuk rasa ingin tahu anak didik secara alamiah. Hal ini akan membantu peserta didik mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikirnya. Oleh karena itu pembelajaran IPA di Sekolah Dasar diharapkan dirancang dengan menyenangkan, mampu menarik minat siswa, meningkatkan keaktifan siswa, menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, serta pada proses pembelajaran hendaknya digunakan suatu media pembelajaran untuk lebih meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Astriani & Sudarma, (2019).

Berdasarkan tuntutan dari aturan yang dikeluarkan oleh pemerintah disesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi yang canggih dimana guru memang selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada, yaitu dengan munculnya ide-ide baru dalam proses belajar mengajar melalui penggunaan metode pembelajaran. Guru harus mampu menerapkan dan memilih metode pembelajaran yang tepat untuk menghidupkan suasana belajar di dalam kelas. Selain bertujuan untuk memberikan semangat dalam proses pembelajaran di kelas juga dapat menambah variasi gaya belajar siswa menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

siswa dengan cara belajar sambil bermain dalam suatu kelompok. Selain itu siswa dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir dengan cara mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri dalam menjawab soal. Dalam berkelompok siswa dituntut untuk bekerja sama dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan soal dalam waktu yang telah ditentukan. Dengan penggunaan media pembelajaran *scramble* siswa dituntut untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran di kelas untuk dapat mengurutkan kata-kata dalam kunci jawaban menjadi kata yang logis. Oleh karena itu peneliti tertarik mengambil judul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Pembelajaran Teka Teki Siang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III SDN51 Toli-Toli.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah Terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 51 Toli-Toli."?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui "Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 51 Toli-Toli".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas tambahan pengetahuan guru tentang ada tidaknya pengaruh penggunaan metode pembelajaran *scramble* berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) serta menjadi bahan pertimbangan bagi pengembangan penelitian selanjutnya.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut:
    a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggunakan metode pembelajaran belajar sambil bermain. Selain itu, pengetahuan bermain sambil belajar siswa akan meningkat dengan bantuan media pembelajaran.
    b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pengalaman dan informasi terkait metode pembelajaran yang relevan dalam mengatasi permasalahan dalam mata pelajaran IPA. Selanjutnya guru dapat mengimplementasikan metode pembelajaran lain dalam mengatasi kesulitan belajar yang lain.
    c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh wawasan mengenai metode pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar di sekolah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Metode Pembelajaran *scramble*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Scramble*

Metode pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dan secara efisien mengatur pola belajar mengajar untuk meningkatkan minat siswa dan prestasi belajar siswa (Nasution, 2017). Metode pembelajaran juga sebagai strategi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis sehingga minat siswa dan prestasi belajar siswa meningkat (Novira & Jaya, 2021). Akibatnya, guru memiliki peran penting untuk bermain dalam memasukkan metode pembelajaran ke dalam kegiatan belajar mengajar untuk memotivasi dan meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mencapai prestasi belajar siswa (Wirna Arsyad, 2020).

Menurut (M. Echols dan Shadily, 2017) *scramble* adalah suatu perebutan atau pertarungan atau berusaha mencari jalan keluar untuk menyelesaikan masalah. Jika dikaitkan dengan pembelajaran ini, maka pembelajaran dengan berusaha menysun huruf yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan yang diajukan oleh guru (Wirna Arsyad, 2020).

Menurut Apriliyani (2023) metode pembelajaran *scramble* adalah metode pembelajaran yang menggunakan cara dengan membagikan lembar yang berisi soal dan lembar jawaban. Lembar jawaban yang dibagikan tidak hanya satu melainkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

disertai beberapa alternatif jawaban lain. Peserta didik diharapkan mampumemasangkan lembar soal dengan lembar jawaban yang benar disertai cara penyelesaiannya.

Metode pembelajaran *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang berarti perebutan, pertarungan dan perjuangan. Seperti yang dikemukakan oleh Ariyanto, (2016) bahwa metode pembelajaran *scramble* adalah metode pembelajaran dengan cara berkelompok dengan mengasah kekreatifitasan siswa untuk mencari jawaban yang logis dari sebuah pertanyaan atau persoalan (Apriliyani, 2023).

Metode pembelajaran *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok agar dapat berpikir kritis sehingga dapat memudahkan dalam menyelesaikan penyelesaian soal.

Menurut Miftahul Huda 2013 metode pembelajaran *scramble* adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kosentrasi dan kecepaatan berfikir siswa. Dalam proses belajar mengajar tidak ada metode pembelajaran yang sempurna. Suatu metode pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing- masing (Nisak, 2019).

Menurut Miftahul Huda 2013 metode pembelajaran *scramble* memiliki nilai lebih untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena metode pembelajaran ini mampu menstimulasi kemampuan konsentrasi dan kecepatan berpikir para peserta. Metode pembelajaran ini mengharuskan peserta didik untuk menjawab soal yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

tersebut menggunakan sampel penelitian kelas V, VI dan kelas II, berbeda dengan penelitian relevan nomor 3 menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian relevan nomor 3 lebih mengacu kepada kemampuan siswa membaca permulaan di kelas rendah.

C. Kerangka pikir

Menurut Sugiyono, (2017) kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis bertautan antara variabel yang diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa membutuhkan suatu metode supaya pesan secara mudah dapat tersampaikan

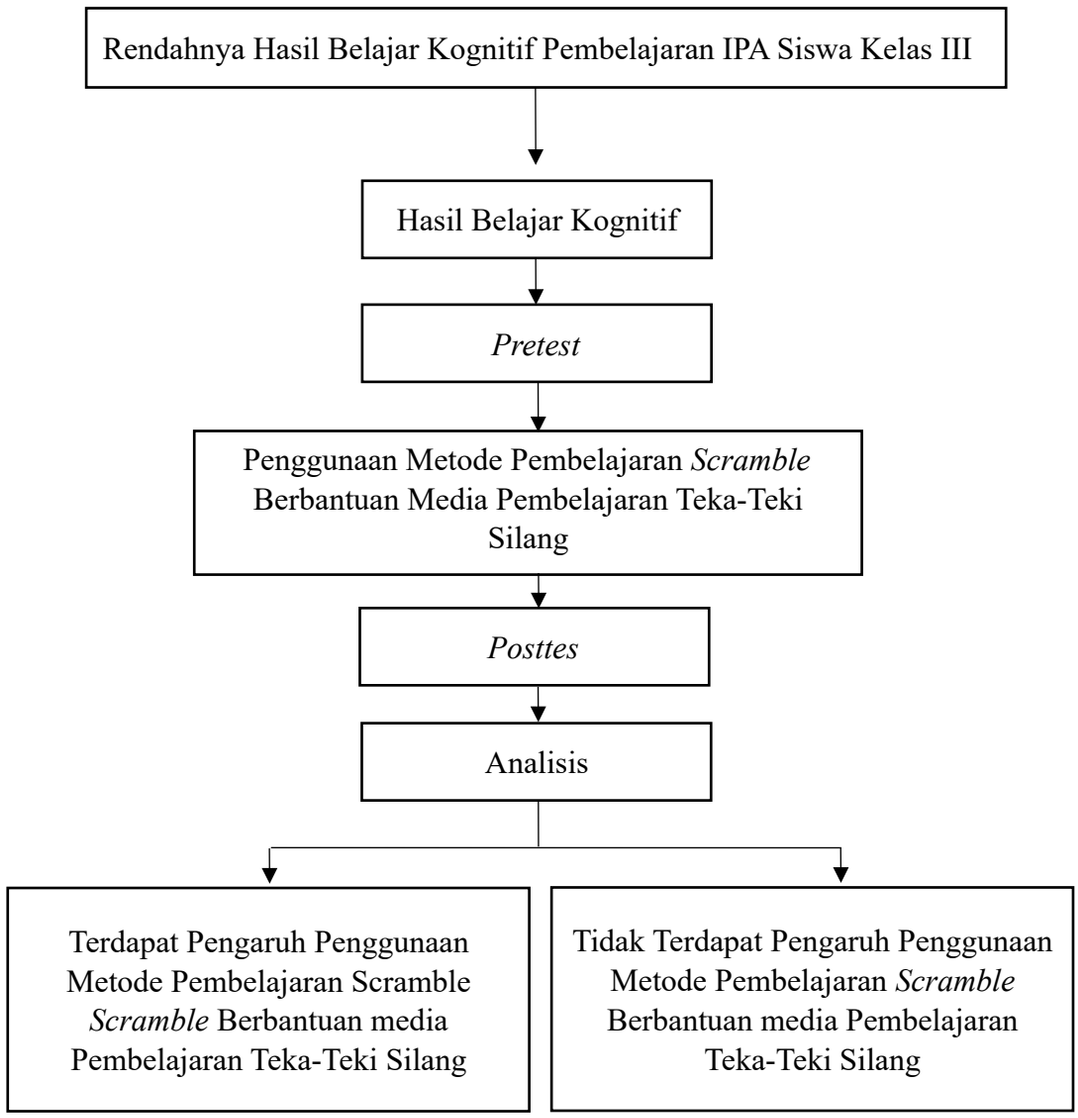
Penelitian ini tentang bagaimana pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Scramble* berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) kelas III SDN 51 Toli-Toli Kabupaten Pangkep.

Hasil belajar siswa merupakan tolak ukur yang menggambarkan keberhasilan dari proses pembelajarn yang dilakukan oleh sekolah, guru dan para peserta didik. Tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan suatu kegiatan bergantung dengan bagaimana proses pembelajaran yang telah berlangsung. Keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan banyak faktor diantaranya adalah penggunaan metode pembelelajaran dan media pembelajaran serta cara belajar siswa.

Pemelihan metode pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan metode pembelajara dapat diterapkan secara efektif dan menunjang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

keberhasilan belajar siswa. Media pembelajaran sebagai pendukung keberlangsungan penerapan model pembelajaran yang efektif juga harus di sesuaikan dengan keadaan siswa saat ini, karena metode pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik pasti akan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa yang diharapkan akan berkelenjutan. Berdasarkan uraian pada kerangka pikir, maka paradigma dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Nanda et al., (2021) hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara atas masalah yang dirumuskan dan searah dengan tujuan penelitian ilmiah. Hal ini dikatakan sementara karena jawaban baru yang diberikan semuanya bersifat teoritis. Berdasarkan kajian pustaka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian kuantitatif ini adalah "Apakah Ada Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 51 Toli-Toli?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. "*quantitative research is an approach for testing objective theories by examining the relationship among variables. These variables, in turn, can be measured, typically on instruments, so that numbered data can be analyzed using statistical procedures* (Creswell, 2014) (Wahidmurni, 2017), yang artinya "kuantitatif penelitian adalah suatu pendekatan untuk menguji teori-teori objektif dengan cara menguji hubungannyaantar variabel. Variabel-variabel ini, pada gilirannya, dapat diukur, biasanya pada instrumen, sehingga data bernomor dapat dianalisis menggunakan prosedur statistik (Creswell, 2014) (Wahidmurni, 2017)

Jenis penelitian ini adalah *pre experimental design*, yang hanya melibatkan hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa ada kelas kontrol. Penelitian jenis *Pre Eksperimen* ini seringkali dianggap sebagai eksperimen yang belum sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Metode penelitian *pre-eksperimental design* ini dilakukan pada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode *scrambe*. Menurut Sugiyono, (2017) penelitian eksperimen adalah sebuah metode penelitian yang biasa digunakan untuk mencari pengaruh dari sebuah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

perlakuan tertentu di dalam kondisi yang dikendalikan (Hamsir, 2017).

B. Variabel Dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang terbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk mempelajari sehingga diperoleh informasi tentang tersebut, kemudian ditarik kesimpulan menurut Sugiyono (2017), secara singkat variabel juga diartikan sebagai gejala yang menjadi fokus peneliti.

a. Variabel Independen

Variabel Independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi varibel independen adalah metode *scramble* berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS).

b. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi variabel bebas, dalam penelitian ini yang menjadi varibel dependen adalah hasil belajar kognitif siswa.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini *one group pretest-posttest design*, Sugiyono (2015) mengatakan bahwa one group pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal *(pretest)* sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir *(posttest)*. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas III sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelompok pembandingan (kelas kontrol). Dengan demikian hasil

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

penelitian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut ini:

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Pretest	*Treatment*	*Posttest*
O_1	**X**	**O_2**

Sumber: Sugiyono (2017)

Keterangan:

O_1: *Pretest* yang diberikan sebelum dilakukan perlakuan mengenai metode *Scramble* berbantuan media Teka-Teki Silang (TTS).

X: Treatment atau Perlakuan.

O_2: *Posttest* yang diberikan setelah dilakukan perlakuan mengenai metode *Scramble* berbantuan media Teka-Teki Silang (TTS).

C. Definis Operasional Variabel

Variabel penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu: variabel independent/bebas (Metode *scramble* berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS)) dan variabel dependen (Hasil Belajar Kognitif Siswa). Untuk Menghindari kesalahpahaman, maka diuraikan definisi operasional setiap variabel, yaitu:

1. *Scramble* merupakan metode pembelajara mengajar dengan membagikan lembar soal dengan lembar jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

2. Teka-Teki Silang, sering juga disingkat dengan TTS, adalah suatu permainan kata yang biasanya berbentuk serangkaian ruang-ruang kosong berbentuk kotak berwarna hitam dan putih.
3. Belajar sambil bermain merupakan kegiatan yang dilakukan seorang anak usia dini yang dilakukan dengan perasaan senang, tanpa paksaan, namun memiliki pola-pola yang diharapkan mampu menciptakan hasil guna perkembangan baik bagi diri anak.

D. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi merupakan objek dimana kegiatan penelitian. Adapun alasan dipilihnya lokasi penelitian di SDN 51 Toli-Toli Kabupaten Pangkep karena di sekolah tersebut belum pernah diadakan penelitian serupa khususnya mengenai penggunaan metode *scramble* berbantuan media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SDN 51 Toli-Toli yang terletak di Jalan Pelelangan Ikan, Kelurahan Tekolabbua, Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkep. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

E. Populasi Dan Sampel

1. Polulasi

Populasi adalah suatu kumpulan atau objek-objek lainnya (semua yang dapat disebut objek pengamatan) yang merupakan fokus perhatian dari penelitian pada suatu waktu tertentu dan pada wilayah tertentu (Asra dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

Sutomo, 2014). Penelitian ini melibatkan 11 orang siswa kelas III SDN 51 Toli-Toli sedangkan jumlah keseluhruhan siswa di SDN 51 Toli-Toli berjumlah 113 orang.

Tabel 3.3 Sampel siswa kelas III SDN 51 Toli-Toli.

Objek	Jenis Kelamin		Banyak Siswa
	Perempuan	Laki-Laki	
Kelas III	6	5	11 orang
Total			11 orang

Sumber: Guru SDN 51 Toli-Toli

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini karena jumlah populasi kurang dari 30 maka populasi dijadikan sampel dengan menggunakan sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2015) teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Menurut Sugiyono (2015) tujuan dari peneliti menggunakan teknik tersebut dikarenakan pertimbangan peneliti untuk menggunakan satu kelas di mana kelas tersebut akan diberi *pretest* sebelum menerapkan metode pembelajaran *scramble* berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) dan akan diberi *posttest* setelah menerapkan menerapkan metode pembelajaran *scramble* berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) guna mengetahui hasil belajar kognitif yang diperoleh. Dengan demikian sampel dari penelitian ini adalah semua siswa kelas III SDN 51 Toli-Toli yang berjumlah 11 orang yang terdiri dari perempuan 6 dan laki-laki 5.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan terhadap 11 orang siswa kelas III SDN 51 Toli-Toli mengenai penerapan metode pembelajaran *scramble* berbantuan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi cuaca. Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statitik inferensial. Hasil tersebut sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil penelitian ini dibahas dalam hal ini menyangkut dalam kategori aspek kognitif, dimana data yang disajikan merupakan perhitungan atau analisis awal berdasarkan analisis deskriptif, yaitu perhitungan rata-rata, median, standar deviasi, variasi dan lain-lain berdasarkan tabel distribusi frekuensi dari masing-masing variabel penelitian. Rangkuman statistik skor *pretest* dan *postest* terhadap hasil belajat kognitif IPA siswa kelas III SDN 51 Toli-Toli pada pada materi cuaca menggunakan Metode Pembelajaran *scramble* berbantuan media Pembelajaran Teka-Teki Silang.

a. Data Hasil Belajar *Pretest* Dan *Posttest*

Untuk mengetahui hasil belajar kognitif awal siswa kelas III SDN 51 Toli-Toli, maka peneliti melakukan *pretest* sebelum memberikan perlakuan yakni pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *scramble* agar peneliti

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

memperoleh suatu aspek yang perlu ditingkatkan, khusus yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA pada materi cuaca. Setelah siswa diberikan *pretest*, selanjutnya memberikan perlakuan berupa tindakan pada sampel. Dalam penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *scramble* dengan berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS). Segala aktivitas yang dilakukan sama dengan pada saat melakukan *pretest.* Tabel berikut menampilkan hasil analisis statistik deskriptif *pretest* dan *posttest.*

Tabel 3.6 Statistik *Pretest* dan *Posttest* Skor Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III

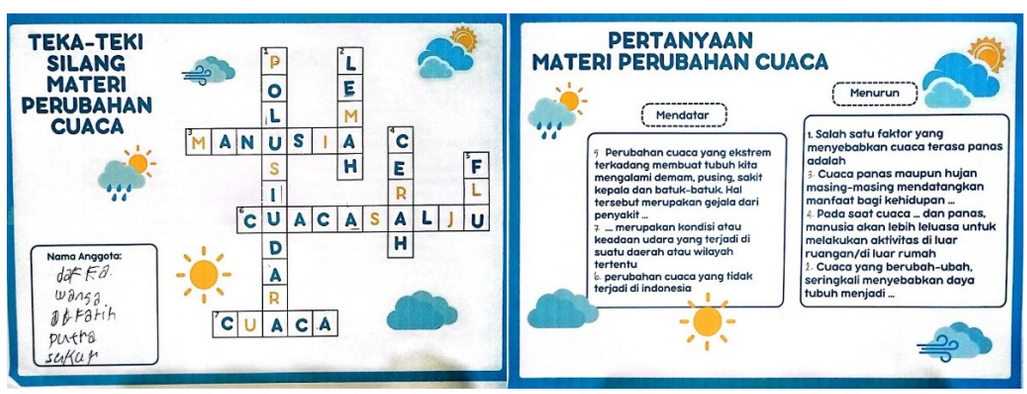
Statistik	Nilai statistik	
	Pretest	Posttest
Ukuran sample	11	11
Skor	100	100
Skor Maks.	100	100
Skor Min.	70	70
Rentang Skor	30	30
Rata-rata (mean)	43	81
Modus	40	80
Median	40	80
Standar Deviasi	12,8	10,8

Sumber: Hasil Analisis Data

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 3.6 diatas bahwa skor rata-rata hasil belajar kognitif mata pelajaran IPA sebelum penggunaan metode pembelajaran *scramble* dengan berbantuan media pembelejaran Teka-Teki Silang (TTS) dari 11 siswa dari skor ideal 100 dengan dengan mean sebesar 43 modus 40 atau nilai yang paling banyak diperoleh sedangkan median menunjukkan angka 40 yang menunjukkan nilai tengah dari nilai 40 keatas dan setengah lagi memperoleh nilai 40 kebawah. Standar deviasi 12,8 sedangkan nilai maksimum 100 yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

diperoleh dari 11 siswa yang mengikuti *pretest* sebelum memberikan perlakuan dengan metode pembelajaran *scramble* berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) nilai minimumnya adalah 70, sehingga rentang data atau range berada pada angka 40. Sedangkan setelah penggunaan metode pembelajaran *scramble* dengan berbantuan media pembelajaran teka-teki silang dari 11 siswa dari skor ideal 100 dengan mean sebesar 81 modus sebesar 80 atau nilai yang paling banyak diperoleh sedangkan median menunjukkan angka 80 yang menunjukkan nilai tengah dari nilai 80 keatas dan setengah lagi memperoleh nilai 80 kebawah. Standar deviasi 10,8 sedangkan nilai maksimum 100 yang diperoleh dari 11 siswa yang mengikuti *posttest* setelah penggunaan metode pembelajaran *scramble* berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) nilai minimumnya adalah 70, sehingga rentang data atau range berada pada angka 40. Untuk lebih jelasnya terkait hasil analisis statitsik deskriptif *Pretest* dan *Posttest* penggunaan metode pembelajaran *scramble* berbantuan media pembelajaran teka-teki silang dapat dilihat pada bagian lampiran. Dibawah ini merupakan gambar dari media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) menggunakan metode *scramble.*



Gambar 2.*4* Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

b. Data Hasil Keterlaksanaan Penerapan Metode Pembelajaran *Scramble*

Lembar keterlaksanaan penerapan metode pembelajaran *scramble* ini dibuat berdasarkan RPP untuk mendukung keterlaksanaan metode pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas yaitu metode pembelajaran *scramble* berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) pada kelas III mata pelajaran IPA SDN 51 Toli-Toli. Keterlaksanaa metode pembelajaran didasari dengan pengamatana aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung dan selanjutnya pengamat menuliskan hasil pengamatannya dengan mengisi lembar observasi keterlaksanaan metode pembelajaran yang telah disediakan. Pengamatan ini mengacu pada 2 kategori penilaian yaitu sebagai berikut: "1" berarti terlaksana, "2" berarti tidak terlaksana. Hasil pengamatan keterlaksanaan metode pembelajaran *scramble* berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) pada mata pelajaran IPA terangkum sebagai berikut :

Tabel 3.7 Data Hasil Lembar Keterlaksanaan Penerapan Metode Pembelajaran *Scramble*

	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
Jumlah (S)	17	17	17
Skor Maksimal (N)	20	20	20
%	85	85	85
Rata-Rata		85	

Sumbler: Hasil Analisis Data

Berdasarkan tabel 3.7 maka dapat disimpulkan nilai rata-rata keterlaksanaan metode pembelajaran *scramble* dari pertemuan kedua sampai pertemuan keempat yaitu 85. Berdasarkan kategori keterlaksanaan metode pembelajaran yang telah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

ditentukan, maka keterlaksanaan metode pembelajaran *scramble* terlaksana dengan baik.

c. Data Hasil Observasi Aktivitas Kegiatan Siswa

Lembar observasi kegiatan siswa ini dibuat beradasarkan RPP untuk mendukung aktivitas kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *scramble* dengan berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) pada mata pelajaran IPA pada kelas III SDN 51 Toli-Toli. Aktivitas siswa pada proses pembelajaran didasari dengan pengamatan kegiatan siswa dan selanjutnya pengamat menuliskan hasil pengamatannya dengan mengisi lembar observasi kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini mengacu pada 4 kategori penilaian yaitu sebagai berikut: "1" berarti tidak baik, "2" berarti kurang baik, "3" berarti baik dan "4" berarti sangat baik. Hasil pengataman observasi kegiatan siswa pada proses pembelajaran menggunakan metode *scramble* dengan berbantuan media Teka-Teki Silang (TTS) pada mata pelajaran IPA terangkum sebagai berikut:

Tabel 3.8 Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Kegiatan Siswa

	Jumlah	Skor Maks	%	Rata-Rata
Kegiatan	S	N		
Pertemuan 1	43	48	85,58	91,66
Pertemuan 2	43	48	85,58	
Pertemuan 3	46	48	95,83	

Sumber: Hasil Analisis Data

Berdasarkan tabel 3.8 maka dapat disimpulkan nilai rata-rata aktivitas kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *scramble* dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga yaitu 91,66.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

Berdasarkan kategori yang telah ditentukan, maka observasi aktivitas siswa pada metode pembelajaran *scramble* berbantuan media Teka-Teki Silang (TTS) terlaksana dengan sangat baik.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkna menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Analisis statistik inferensial merupakan lanjutan dari analisis deskriptif, analisis ini dilakukan dengan tahap uji normalitas terlebih dahulu yakni mengetahui apakah sebaran berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak dan akan dilanjutkan dengan uji normalitas dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sebaran berasal dari populasi yang berdistribusi homogen setelah uji prasyarat telah dilakukan maka dilanjutkan dengan uji *paired sample T-Test*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data yang didistribusi normal atau tidak, uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada aplikasi *program Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 25

.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari rumusan masalah terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas III SDN 51 Toli-Toli. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis deskriptif rata-rata yang diperoleh pada *Pretest* yaitu sebesar 43 sedangkan rata-rata yang diperoleh pada *Posttest* sebesar 81. Sedangkan dari hasil analisis inferensial nilai *sig*.(2 *tailed*) sebesar 0,000 < 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata dari hasil belajar kognitif IPA pada materi cuaca siswa kelas III untuk hasil *Pretest* dan *Postest* pada kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran *scramble* berbantuan media pembelajaran (TTS). Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan sebelum dilakukan *pretest* dan setelah dilakukan *posttest.*

B. Saran

1. Siswa hendaknya agar selalu terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Scramble* berbantuan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) sehingga pengetahuan benar-benar dipahami dan melekat dalam ingatan siswa.
2. Kepada pendidik, agar menciptakan suasana aktif dengan menggunakan pendekatan yang inovatif dan menekankan pada keaktifan siswa seperti menerapkan metode pembelajaran *scramble* berbantuan media teka-teki silang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa di sekolah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

3. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian ini dan penusuan skripsi ini, jadi diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk menyelidiki variabel-variabel yang relevan dan terbaru pada materi yang berbeda dengan situasi dan kondisi yang berbeda sehingga gilirannya nanti akan lahir satu tulisan yang lebih baik, lengkap dan bermutu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

DAFTAR PUSTAKA

Adnyani, N. K. M., Pudjawan, K., & Japa, I. G. N. (2020). Motivasi dan Hasil Belajar IPA dalam Pembelajaran Scramble Berbantuan Kartu Pertanyaan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(2), 270-287.

Apriliyani, L. A. (2023). *Program studi pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas islam sultan agung 2023*. *: Jurnal Ilmu Pendidikan.*

Ashari, A. N., Permana, E. P., & Basori, M. (2022). Model Pembelajaran Scramble Didukung Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, *10*(1), 151-161.

Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, *26*(2), 193-203.

Astriani, L. W., & Sudarma, I. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *2*(2), 186-194.

Hakim, F. (2021). Efektifitas Metode Scramble Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Balonggabus Sidoarjo. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, *3*(2), 161-178.

Hamsir, H. (2017). *Penerapan metode eksperimen terhadap hasil belajar fisika peserta didik SMA Negeri 1 Turatea Kabupaten Jeneponto* (Doctoral dissertation, Muhammadiyah University Makassar).

Juhaeni, J., Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., Azizah, I. N., & Safaruddin, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Researches*, *2*(6), 241-247.

Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, *3*(2), 19-25.

Kusnandar, D. (2019). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar IPA. *Madrascience: Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial, dan Budaya*, *1*(1), 17-30.

Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 95-105.

Murti, I. I. T., Pangestu, W. T., & Wana, P. R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS Kelas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

III. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *6*(2), 140-150.

Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, *11*(01), 9-16.

Nisak A.K (2019). *Pengaruh Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, IAIN Jember).

Nizron, N. (2017). *Pengaruh Performance Assessment Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 19 Bandar Lampung Pada Praktikum Mengamati Preparat Jadi Dengan Menggunakan Mikroskop* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Qusyairi, L. A. H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 2 Selebung Ketangga. *Anwarul*, *2*(5), 418-427.

Riyana, Adhina Eska, (2019) *Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dengan Aplikasi Hot Potatoes Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ips Sma Muhammadiyah Riwonosobo.* Under Graduates thesis, UNNES.

Saputri D, (2022). Pengembangan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV di MIN 4 Tulungagung. *Thesis.*

Sirait, M. (2017). Model pembelajaran berbasis discovery-inkuiri dan kontribusinya terhadap penguatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(2), 155-170.

Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *7*(2), 713-726.

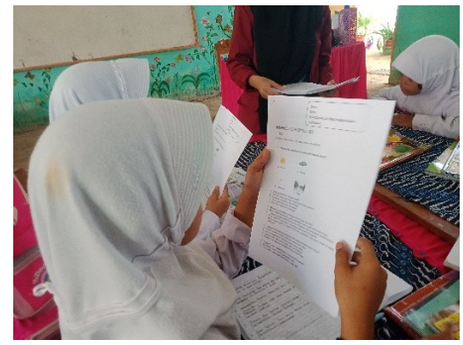
Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan the Role of Instructional Media To Improving. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103-114.

Wahidmurni, W. (2017). Pemaparan metode penelitian kualitatif.

Wulandari, A. R., Masturi, M., & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis youtube terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 3779-3785.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA

DOKUMENTASI







Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YVal0okJyyUijmU5SFtDWA