

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *SCRABBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR PADA MATA PELAJARAN IPAS

Elsa Tri Yunita Simbolon¹, Imelda Sabrina Sibarani², Bernard Simanjuntak³
PGSD FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar^{1,2,3)}
sasasimbol440@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Scrabble* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen tipe *one group pretest-posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III, dengan sampel berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dengan 10 butir soal esai sebelum dan sesudah perlakuan. Data diolah dengan menggunakan uji *N-Gain* sehingga dapat disimpulkan bahwa uji *N-Gain* skor dengan hasil 0,7425. Pada hasil uji normalitas hasil yang diperoleh yaitu 0,344 dengan nilai $0,344 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data penelitian hasil belajar terdistribusi normal. Pada uji hipotesis (uji-t) diperoleh $t_{hitung} 18,868 > t_{tabel} 2,05954$ maka dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Scrabble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas III SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Scrabble*, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Scrabble learning media on the learning outcomes of third grade students at HKBP Tomuan Pematangsiantar Private Elementary School. The background of this study is the low learning outcomes of students, especially in IPAS subjects. This study uses a quantitative method with a one-group pretest-posttest experimental design approach. The population in this study was all third-grade students, with a sample of 26 students. Data collection techniques were carried out through tests with 10 essay questions before and after the treatment. The data were processed using the N-Gain test, which showed a score of 0.7425. The normality test result was 0.344. Since $0.344 > 0.05$, it can be concluded that the data for the learning achievement research variable are normally distributed. In the hypothesis test (t-test), the t-count was

18.868 > t-table 2.05954, so it can be concluded that there is an effect of using Scrabble learning media on student learning outcomes in IPAS lessons in third grade of HKBP Tomuan Pematangsiantar Private Elementary School.

Keywords: *Scrabble Learning Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

“Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki pengetahuan kompleks dan berbagai keterampilan termasuk berpikir tingkat tinggi, keterampilan dunia kerja, serta keterampilan dalam menggunakan informasi, media, dan teknologi sesuai kerangka kerja pembelajaran inovatif abad 21 yang dicetuskan oleh *Partnership for 21st Century Learning*” (Muhali, 2019: 25).

Pendidikan merupakan esensi untuk memajukan suatu bangsa, oleh karena itu walau zaman sudah berbeda guru harus mampu membuktikan bahwa perbedaan zaman bukan menjadi suatu tantangan dalam mengembangkan bakat dan potensi anak didik dalam era globalisasi. lembaga pendidikan di Indonesia perlu merancang kurikulum yang memfasilitasi pendidik dalam mengajar dan mengelola kelas dengan baik.

Sukmadinata (2010:27) “menyatakan bahwa Kurikulum merupakan suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar mengajar”. Salah satu bentuk perubahan kurikulum di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Barlian et al., (2022: 11) “menyatakan Kurikulum Merdeka mencakup berbagai aktivitas pembelajaran di kelas di mana

topik-topik dioptimalkan sehingga siswa memiliki waktu cukup untuk mengeksplorasi konsep dan membangun kompetensi”.

Dari pernyataan para ahli tersebut dapat di simpulkan bahwa kurikulum sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dimana kurikulum menjadi sebuah rencana yang di susun secara sistematis sehingga mampu mengoptimalkan proses pembelajaran.

Komalasari (2013: 3) “mendefinisikan pembelajaran sebagai sistem atau proses belajar mengajar di mana siswa dan guru melaksanakan serta menilai secara sistematis supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Suardi (2018: 16) menambahkan bahwa “proses belajar terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi di mana ia tidak dapat menyesuaikan diri dengan cara biasa, atau apabila ia harus mengatasi rintangan yang mengganggu kegiatan yang diinginkan.”

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses perubahan tingkah laku yang berkelanjutan antara berbagai unsur, berlangsung seumur hidup, dan dipicu oleh aspek-aspek seperti motivasi, emosi, sikap, dan lainnya. Oleh karena itu penting untuk merumuskan

apa yang menjadi tujuan pembelajaran sehingga pendidik memiliki panduan yang jelas untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang telah di laksanakan.

Taliak (2021:9) “menyatakan bahwa tujuan belajar diartikan sebagai kondisi yang diinginkan Setelah pembelajaran selesai melakukan kegiatan pembelajaran kondisi tertentu menjadi acuan untuk menilai keberhasilan belajar”.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tenaga pendidik tentunya harus mampu memfasilitasi pembelajaran dengan metode, model, strategi dan media pembelajaran. Khusus media pembelajaran, dimana media pembelajaran berperan sebagai alat yang menyediakan pengalaman belajar yang lebih nyata.

“Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat” (Hasan, 2021:35). Fatria (2017: 136) “menegaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, menumbuhkan semangat,

perhatian, dan kemauan siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar”.

Untuk menghasilkan media pembelajaran berkualitas dan berpengaruh signifikan, diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media yang tepat. Guru diharapkan mampu menerapkan berbagai jenis media pada mata pelajaran, seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas III yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Juni 2025 di SD Swasta HKBP Tomuan ternyata minat belajar peserta didik masih rendah dan hasil belajar mata pelajaran IPAS masih rendah bahkan masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh nilai yang di peroleh dari wali kelas III, dimana hanya 6 siswa (23,08%) yang memperoleh nilai diatas KKTP yaitu 70 sedangkan sisanya 20 siswa (76,92%) nilainya masih dibawah KKTP dari 26 siswa kelas III. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Namun berdasarkan data yang diperoleh dari wali kelas III SD HKBP Tomuan, hasil nilai belajar peserta didik masih rendah serta ada nilai siswa yang belum

mencapai KKTP. Kondisi ini mencerminkan bahwa proses belajar belum berlangsung secara optimal. Selain rendahnya hasil belajar hasil observasi juga menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS masih sangat rendah. Pada saat observasi peneliti juga menemukan bahwa siswa tidak menunjukkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, beberapa siswa sibuk dengan kegiatannya sendiri, seperti bermain dan melamun dalam proses pembelajaran. Mengacu pada pernyataan di atas, maka peneliti menetapkan alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik, yang mudah di pahami serta mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu hasil dari wawancara bahwa beliau belum pernah menerapkan media pembelajaran *Scrabble*. Oleh karena itu penulis mencoba menerapkan media pembelajaran *Scrabble*.

Mubasyira et al., (2017:1) “menyatakan *Scrabble* adalah media pembelajaran yang diciptakan dalam bentuk permainan yang memiliki tujuan dalam mengasah otak atau merangsang perkembangan otak”. Sesuai hasil

penelitian sebelumnya yang dijelaskan oleh Aisyah (2017:61) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Selain itu ditegaskan oleh teori Habib (2024:416) bahwa penggunaan media pembelajaran *Scrabble* sebagai alat pembelajaran di sekolah dasar telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kosa kata siswa dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran dan merangsang kreativitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen. Dengan desain rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* dimana penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan tanpa adanya kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam mengumpulkan data penelitian adalah pretest, posttest, dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan Uji normalitas, Uji *N-Gain* dan Uji Hipotesis dihitung dengan berbantuan *software SPSS* untuk mengetahui pengaruh media

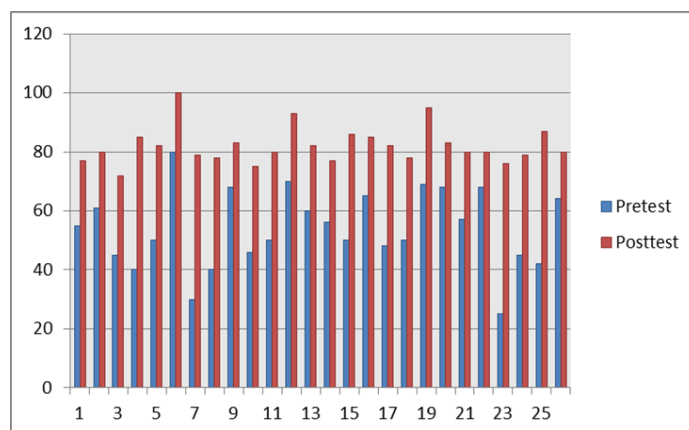
pembelajaran *Scrabble* terhadap hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *pre-eksperimen* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Swasta HKBP Tomuan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah peserta didik berjumlah 26 orang. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Desain*, yaitu suatu desain penelitian yang dimana sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Selanjutnya, peserta didik diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Scrabble*. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Setelah diperoleh data nilai pretest dan posttest dilanjutkan dengan uji normalitas menggunakan SPSS 26, dengan jumlah nilai signifikansi adalah 0,34. Kriteria uji normalitas menetapkan bahwa data dikatakan terdistribusi normal jika nilai signifikansi $>0,05$. Nilai $0,34 > 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan data pada penelitian. dilanjutkan dengan analisis *N-Gain*. Berdasarkan hasil dari analisis *N-Gain*,

dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa kelas III menunjukkan peningkatan dengan hasil 0,7079 dengan kategori tinggi. Setelah data terdistribusi normal dilanjutkan dengan uji t atau hipotesis pada *pretest* dan *posttest*. Setelah dilakukan uji t (hipotesis) pada *pretest* dan *posttest* berdasarkan uji t (hipotesis) diperoleh nilai thitung $>$ ttabel (thitung 18,868 $>$ ttabel 2,05954) dan signifikansi $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh media pembelajaran *Scrabble* terhadap hasil belajar IPAS kelas III SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar dengan jumlah sampel 26 peserta didik, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Scrabble*

terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan uji t (hipotesis) diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} 18,868 > t_{tabel} 2,05954$) dan signifikansi $0,00 < 0,05$. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Scrabble* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2017). Pengaruh penggunaan media Scrabble terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 5(2), 55–65.
- Barlian, E., Permatasari, R. F., & Hidayat, D. (2022). *Improving Students' Critical Thinking Skills Through Case Based Learning Oriented Textbook*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 440–449.
- dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 30–40.
- Fatria, D. (2017). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(2), 132–140.
- Habib. (2024). Media pembelajaran Scrabble dalam meningkatkan kosa kata siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 12(3), 410–420.
- Hasan. (2021). Media pembelajaran
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Mubasyira, L., Saputra, M., & Fitriani, D. (2017). *Scrabble* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Kosa Kata Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 1–5.
- Muhali, M. (2019). *Pembelajaran inovatif abad ke-21*. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan e-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Suardi. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Deepublish.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Pengembangan kurikulum*. (Online), (https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/193?utm_source=chatgpt.com, di akses 19 juni 2025)
- Taliak, A. (2021). *Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.