

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE*
BERBANTUAN MEDIA *FLIP CHART* TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN AKSARA LAMPUNG
KELAS V MIN 9 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh:
LIYANA
NPM : 1411100214**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H / 2018**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE*
BERBANTUAN MEDIA *FLIP CHART* TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN AKSARA LAMPUNG
KELAS V MIN 9 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Dosen Pembimbing I : Dr. Sovia Mas Ayu, MA
Dosen Pembimbing II : Dr. Yuberti, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H / 2018**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* BERBANTUAN MEDIA *FLIP CHART* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN AKSARA LAMPUNG KELAS V MIN 9 BANDAR LAMPUNG

Oleh
Liyana

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flip chart* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran Aksara Lampung kelas V MIN 9 Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasy Experimental Design*. Dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Populasi berjumlah 77 peserta didik yang berasal dari kelas V_A berjumlah 27 peserta didik, kelas V_B berjumlah 28 peserta didik, dan kelas V_C berjumlah 22 peserta didik. Sampel berjumlah 55 peserta didik yang berasal dari kelas V_A dan V_B . Dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V_A sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart* dan V_B sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda *multiple choice* dan dokumentasi. Sebelum melakukan penelitian instrumen tes diuji coba pada kelas V SDN 3 Labuhan Dalam dan dihitung validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan efektivitas pengecoh. Kemudian uji hipotesis penelitian menggunakan uji *t*, sebelum dilakukan uji *t* data diuji prasyarat analisisnya terlebih dahulu yaitu dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data menggunakan uji hipotesis diperoleh $T_{hitung} = 2,432$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% diperoleh $T_{tabel} = 2,007$ artinya $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran aksara Lampung di kelas V di MIN 9 Bandar Lampung.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*, Media *Flip Chart*, Hasil Belajar



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble
Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Peserta
Didik Pada Pelajaran Aksara Lampung Kelas V MIN 9
Bandar Lampung

Nama : Liyana
NPM : 1411100214
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Sovia Mas Ayu, MA
NIP. 197611302005012006

Pembimbing II

Dr. Yuberti, M.Pd
NIP. 197709202006042001

Mengetahui
Ketua Prodi PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: *Jl. H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung, Telp. ☎ (0721) 703289*

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* BERBANTUAN MEDIA *FLIPCHART* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN AKSARA LAMPUNG KELAS V MIN 9 BANDAR LAMPUNG”**, disusun oleh **LIYANA, NPM.1411100214**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Telah di Ujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan pada hari Senin, tanggal 31 Desember 2018 pukul 08.00 – 10.00 WIB, tempat: Ruang Sidang I PGMI.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Syofnidah Ifrianti, M.Pd 

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd 

Penguji Utama : Dr. Erlina, M.Ag 

Penguji Pendamping I : Dr. Sovia Mas Ayu, MA 

Penguji Pendamping II : Dr. Yuberti, M.Pd 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 19560810 1987031001

MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ﴿٧﴾ وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ﴿٨﴾

Artinya:

“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya Dia akan melihat (balasan)nya. Dan Barangsiapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzarrahpun, niscaya Dia akan melihat (balasan)nya pula”, (Q.S Az-Zalzalah: 7-8).



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillahirabbil'alamin, skripsi ini ku persembahkan untuk:

Kedua Orang Tua ku tercinta Ayahanda Elyan dan Ibunda Baina yang telah membesarkan dan mendidik dengan penuh perjuangan, cinta, kasih sayang, nasihat, dan doa yang tiada henti untuk kesuksesan ku, serta memberi motivasi, semangat, dukungan dan membiayai selama aku menuntut ilmu.



RIWAYAT HIDUP

Liyana dilahirkan di Menggala, Kel. Menggala Tengah, Kec. Menggala, Kab. Tulang Bawang pada tanggal 02 Agustus 1995. Putri tunggal dari pasangan Bapak Elyan dan Ibu Baina.

Pendidikan yang pernah ditempuh oleh peneliti dimulai dari Taman Kanak Kanak (TK) Al-Hidayah yang diselesaikan pada tahun 2001, kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) Negeri 07 Lebu Dalem Menggala yang diselesaikan pada tahun 2007, kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 02 Menggala yang diselesaikan pada tahun 2010, kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 01 Menggala yang diselesaikan pada tahun 2013.

Tahun 2014 peneliti melanjutkan pendidikan pada jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Tahun 2017 peneliti melaksanakan KKN di Desa Karya Tunggal, Kecamatan Katibung, Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian ditahun yang sama peneliti melaksanakan PPL di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 09 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, berkat ridho rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* berbantuan Media *Flip Chart* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Aksara Lampung Kelas V MIN 09 Bandar Lampung dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

3. Ibu Dr. Sovia Mas Ayu, MA, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan doa kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Ibu Dr. Yuberti, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, dan doa kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung yang memberikan ilmu dan bantuan kepada peneliti selama menempuh perkuliahan hingga selesai.
6. Ibu Hj. Fakhiah, S.Ag.,M.M.Pd, selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 09 Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 09 Bandar Lampung.
7. Ibu Nurmala, S.Ag, selaku guru Mata Pelajaran Bahasa Lampung yang telah membantu peneliti saat proses penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 09 Bandar Lampung hingga selesai.
8. Sahabat-sahabat terbaik di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2014.
9. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Peneliti berharap semoga seluruh bantuan, bimbingan, arahan dan doa yang telah diberikan kepada peneliti tercatat sebagai amal ibadah dihadapan Allah SWT, aamiin ya robbal'alamiin. Selanjutnya peneliti menyadari bahwa dalam penulisan

skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, mengingat keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang peneliti miliki. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangatlah penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, Oktober 2018

Peneliti



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Manfaat Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	14
1. Model Pembelajaran Kooperatif.....	14
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	21
3. Media <i>Flip Chart</i>	28
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>The Power of Two</i>	34

5. Hasil Belajar	37
6. Aksara Lampung.....	46
B. Tinjauan Pustaka.....	53
C. Hipotesis Penelitian	58

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	60
B. Populasi, Teknik Pengambilan Sampel dan Sampel.....	62
1. Populasi.....	65
2. Teknik Pengambilan Sampel	66
3. Sampel	67
C. Definisi Operasional Penelitian	
D. Metode Pengumpulan Data.....	68
1. Tes.....	68
2. Dokumentasi	68
E. Metode Analisis Uji Coba Instrumen	69
1. Uji Validitas.....	69
2. Uji Reliabilitas	71
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	72
4. Uji Daya Beda.....	74
5. Analisis Pengecoh.....	75
F. Metode Uji Analisis Data	78
1. Uji Normalitas.....	78
2. Uji Homogenitas	79
3. Uji Hipotesis	80

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Uji Coba Instrumen.....	82
1. Uji Validitas	82
2. Uji Reliabilitas	83
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	84
4. Uji Daya Pembeda	85
5. Analisis Pengecoh/ <i>Distractor</i>	86
6. Kesimpulan Uji Coba Instrumen	87
B. Uji Analisis Data.....	89
1. Uji Normalitas dan Homogenitas	89
2. Uji Hipotesis	91
C. Pembahasan	92

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 97
B. Saran 97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Nilai Ulangan Harian Semester Ganjil Kelas V MIN 9 Bandar Lampung.....	5
Tabel 2	Aspek Tingkatan Ranah Kognitif.....	42
Tabel 3	Anak Huruf Aksara Lampung yang Terletak di atas Huruf.....	50
Tabel 4	Anak Huruf Aksara Lampung yang Terletak di bawah Huruf.....	51
Tabel 5	Anak Huruf Aksara Lampung yang Terletak di samping Huruf.....	51
Tabel 6	Angka dalam Aksara Lampung.....	52
Tabel 7	Tanda Baca dalam Aksara Lampung.....	52
Tabel 8	Desain Penelitian Quasi Eksperimen.....	61
Tabel 9	Distribusi Peserta Didik Kelas V MIN 9 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.....	66
Tabel 10	Kriteria Validitas Butir Soal.....	70
Tabel 11	Kriteria Reliabilitas.....	72
Tabel 12	Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	73
Tabel 13	Kriteria Daya Beda.....	75
Tabel 14	Kriteria Penilaian Efektivitas Pengecoh.....	77
Tabel 15	Hasil Analisis Uji Validitas Butir Soal Pretest.....	82
Tabel 16	Hasil Analisis Uji Validitas Butir Soal Posttest.....	83
Tabel 17	Hasil Analisis Uji Reliabilitas Butir Soal Pretest.....	83
Tabel 18	Hasil Analisis Uji Reliabilitas Butir Soal Posttest.....	83

Tabel 19	Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal Pretest	84
Tabel 20	Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal Posttest	84
Tabel 21	Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Butir Soal Pretest	85
Tabel 22	Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Butir Soal Posttest	85
Tabel 23	Hasil Analisis Efektivitas Pengecoh/ <i>Distractor</i> Butir Soal Pretest ...	86
Tabel 24	Hasil Analisis Efektivitas Pengecoh/ <i>Distractor</i> Butir Soal Posttest..	86
Tabel 25	Kesimpulan Hasil Uji Coba Instrumen Soal Pretest	87
Tabel 26	Kesimpulan Hasil Uji Coba Instrumen Soal Posttest	88
Tabel 27	Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Pretest	90
Tabel 28	Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Posttest	90
Tabel 29	Hasil Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
Gambar 1	Bentuk Aksara Lampung Lama.....	49
Gambar 2	Bentuk Aksara Lampung Sekarang.....	50
Gambar 3	Hubungan antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat	57
Gambar 4	Bagan Alur Penelitian.....	58
Gambar 5	Hasil Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	93



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Sekolah.....	99
Lampiran 2	Lembar Pengesahan Seminar Proposal.....	104
Lampiran 3.1	Surat Izin Melaksanakan Pra Penelitian	106
Lampiran 3.2	Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Pra Penelitian.....	107
Lampiran 3.3	Surat Permohonan Mengadakan Penelitian	108
Lampiran 3.4	Surat Pemberian Izin Penelitian.....	109
Lampiran 3.5	Surat Pernyataan Telah Menyelesaikan Penelitian.....	110
Lampiran 3.6	Surat Keterangan Validasi Instrumen	111
Lampiran 4	Pedoman Wawancara.....	117
Lampiran 5	Daftar Nilai Ulangan (Data Awal).....	118
Lampiran 6.1	Uji Validitas Soal Pretest.....	122
Lampiran 6.2	Uji Reliabilitas Soal Pretest.....	124
Lampiran 6.3	Uji Tingkat Kesukaran Soal Pretest.....	126
Lampiran 6.4	Uji Daya Pembeda Soal Pretest	128
Lampiran 6.5	Analisis Pengecoh Soal Pretest.....	130
Lampiran 7.1	Uji Validitas Soal Posttest	133
Lampiran 7.2	Uji Reliabilitas Soal Posttest.....	135
Lampiran 7.3	Uji Tingkat Kesukaran Soal Posttest	137
Lampiran 7.4	Uji Daya Pembeda Soal Posttest.....	139
Lampiran 7.5	Analisis Pengecoh Soal Posttest	141
Lampiran 8.1	Silabus.....	144

Lampiran 8.2	RPP Kelas Kontrol.....	151
Lampiran 8.3	RPP Kelas Eksperimen.....	187
Lampiran 9.1	Kisi-Kisi Instrumen Pretest dan Posttest	227
Lampiran 9.2	Soal Pretest dan Soal Posttest.....	229
Lampiran 9.3	Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest.....	237
Lampiran 9.4	Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	238
Lampiran 9.5	Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	239
Lampiran 10.1	Uji Normalitas Pretest dan Posttest	241
Lampiran 10.2	Uji Homogenitas Pretest dan Posttest.....	243
Lampiran 10.3	Uji Hipotesis (Uji-t).....	244
Lampiran 11	Dokumentasi.....	245
Lampiran 12	Kartu Konsultasi Skripsi.....	253



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia tidak terlepas dari peran bahasa. Menurut Littlejohn salah satu sistem isyarat yang paling penting bagi manusia adalah bahasa. Dalam bahasa, isyarat terdiri dari pengelompokan sesuatu yang memiliki makna.¹ Dalam kehidupan sehari-hari baik interaksi intrapersonal, interpersonal maupun yang lebih luas dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, bahasa memegang peran utama. Peran tersebut meliputi proses pada tingkat individu hingga suatu masyarakat yang luas sehingga pada saat itulah fungsi bahasa secara umum, yaitu sebagai alat untuk berekspresi, alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, dan alat untuk berkomunikasi.² Dengan menggunakan bahasa, informasi yang disampaikan oleh pembicara akan mudah dimengerti dan dipahami oleh pendengarnya.

Di Indonesia terdapat berbagai ragam bahasa daerah, kebudayaan, dan adat-istiadat. Bahasa daerah merupakan bagian dari kebudayaan Nasional yang memberikan kontribusi dalam perkembangan bahasa Indonesia baik ditinjau dari unsur fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik. Dengan kata lain, bahasa

¹ Zahri Nasution, "Bahasa sebagai Alat Komunikasi Politik dalam Rangka Mempertahankan Kekuasaan", *Sodality: Jurnal Transdisiplin Sosiologi, Komunikasi, dan Ekologi Manusia*, 1.3 (2013), h. 6.

² Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: Gharudawaca, 2016), h. 1.

daerah merupakan cikal bakal lahirnya bahasa Indonesia.³Banyaknya ragam bahasa daerah di Indonesia ini merupakan salah satu diantara tanda kekuasaan Allah, hal tersebut sesuai dengan firman Allah dalam QS. Ar-Rum ayat 22 yang berbunyi:

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَخْتَلَفُ الْأَلْسِنَتِكُمْ وَالْوَلَوْنِكُمْ^٤ إِنَّ فِي

ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّلْعَالَمِينَ ﴿٢٢﴾

Artinya:

“Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui” QS. Ar-Rum (30): 22.⁴

Telah menjadi suatu kewajiban masyarakat untuk menjaga kelestarian dan mewariskan bahasa yang dimiliki oleh setiap daerah secara turun-temurun kepada generasi penerus bangsa karena selain sebagai wujud dari tanda kekuasaan Allah SWT, ragam bahasa daerah di Indonesia juga merupakan salah satu identitas bangsa dan telah menjadi suatu kebanggaan bagi masyarakat yang menggunakan bahasa daerah tersebut.

Bahasa Lampung merupakan salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia tepatnya di daerah Lampung yang telah menjadi karakteristik dan menjadi

³ Siti Rahayu, ‘Pengembangan Aksara Lampung Braille’ (Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014), h.1.

⁴ Departement Agama Ri, *Al-Qur’an Dan Terjemahannya* (Bandung: Diponegoro, 2005), h. 324.

kebanggaan masyarakat penggunaannya yakni masyarakat bersuku Lampung. Daerah Lampung tidak hanya memiliki bahasa daerah. Dalam berkomunikasi secara tertulis, masyarakat Lampung memiliki abjad sendiri yang disebut dengan aksara Lampung.⁵

Tulisan Lampung atau aksara Lampung disebut oleh masyarakat Lampung dengan nama *Had Lampung* atau *Surat Lampung*. Noeh dan Bakr (peneliti sejarah tulisan) mengatakan aksara Lampung termasuk dalam rumpun tulisan Ka Ga Nga. Bentuknya mirip dengan aksara Renjang, Pasemah, Batak, dan Makasar. Namun dari semua bentuk tulisan itu menurut Hadi Kusuma tulisan Lampung paling mirip dengan tulisan Renjang.⁶

Bahasa dan aksara Lampung merupakan bahasa daerah yang harus tetap dipertahankan dan dilestarikan ditengah kuatnya arus globalisasi yang perlahan mampu mengikis kebudayaan yang ada di Indonesia. Untuk melestarikan bahasa dan aksara Lampung ini tidak terlepas dari peran pemerintah provinsi Lampung terutama dalam bidang pendidikan untuk senantiasa memberdayakan bahasa Lampung dengan menjadikan bahasa dan aksara Lampung sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib untuk diikuti dan dipelajari oleh seluruh peserta didik baik tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah yang terdapat di Provinsi Lampung.

⁵ Firman Sujadi , *Lampung Sai Bumi Ruwa Jurai* (Jakarta: Cita Insan Madani, 2013), h. 81.

⁶ Titik Pudjiastuti, *Aksara Dan Naskah Kuno Lampung Dalam Pandangan Masyarakat Lampung Kini* (Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2012), h. 44.

Menjadikan bahasa dan aksara Lampung sebagai mata pelajaran yang ada di sekolah / madrasah merupakan salah satu cara yang digunakan agar peserta didik sedini mungkin dapat mengenal dan mempelajari langsung bentuk huruf-huruf aksara Lampung sehingga mereka pun turut andil dalam melestarikan salah satu unsur dari budaya Lampung yaitu bahasa dan aksara Lampung. Hal ini diperkuat oleh Peraturan Daerah Provinsi Lampung No. 2 Tahun 2008, yaitu:

Bab IV tentang pelaksanaan pemeliharaan kebudayaan Lampung tepatnya pada pasal 7 yang berbunyi “bahasa dan aksara Lampung sebagai unsur kekayaan budaya wajib dikembangkan” dan pasal 8 yang berbunyi “pengenalan dan pengajaran bahasa dan aksara Lampung mulai jenjang kanak-kanak, sekolah dasar dan sekolah menengah yang pelaksanaannya disesuaikan dengan ketentuan yang diberlakukan di daerah, kondisi dan keperluan.”⁷

MIN 9 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah/madrasah yang ikut andil dalam memperkenalkan dan mengajarkan bahasa dan aksara Lampung. Berdasarkan hasil pra survey yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 17 januari 2018 di MIN 9 Bandar Lampung khususnya dikelas V_A dan wawancara dengan guru bidang studi Bahasa Lampung yang sekaligus mengajar Aksara Lampung Ibu Nurmala, bahwa guru belum menemukan model atau metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan saat proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada materi-materi aksara Lampung. Kemudian penggunaan dan variasi media pembelajaran lebih dominan diadakan dikelas bawah seperti kelas I, II, dan III. Untuk kelas tinggi seperti kelas IV, V, dan VI guru belum

⁷ Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 2 Tahun 2008 Tentang pemeliharaan kebudayaan Lampung, Pasal 7 dan 8.

menemukan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dikelas atas khususnya pada materi aksara Lampung.⁸ Disisi lain, peserta didik kelas V di MIN 9 Bandar Lampung sebagian didominasi oleh masyarakat luar suku Lampung asli sehingga tak jarang peserta didik tersebut merasa kesulitan untuk menulis dan memahami penulisan aksara Lampung yang baik dan benar sehingga mengakibatkan peserta didik kurang mampu untuk membaca dan menulis aksara Lampung.⁹ Hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih tergolong rendah dan dapat diketahui dari data hasil ulangan harian semester ganjil yang telah dilaksanakan dikelas V. Berikut tabel nilai ulangan harian semester ganjil peserta didik kelas V_A, V_B, dan V_C.

Tabel 1
Nilai Ulangan Harian Semester Ganjil Kelas V MIN 9 Bandar Lampung
Tahun Ajaran 2018/2019

No	Kelas	Nilai		Jumlah Peserta Didik
		< 70	≥ 70	
1	V _A	15	12	27
2	V _B	16	12	28
3	V _C	12	10	22
Jumlah		43	34	77

Sumber: Dokumentasi Nilai Ulangan Harian Semester Ganjil Peserta Didik Kelas V MIN 9 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

Berdasarkan tabel nilai diatas diketahui terdapat beberapa peserta didik yang tidak mencapai KKM (Kriteri Ketuntasan Minimal). KKM untuk pelajaran

⁸ Nurmalia, wawancara dengan guru mata pelajaran Aksara Lampung, Bandar Lampung, Rabu 17 Januari 2018, Pukul 12.30.

⁹ Hasil Wawancara, Peserta Didik Kelas V MIN 9 Bandar Lampung, Rabu 17 Januari 2018, Pukul 11.30.

Aksara Lampung di MIN 9 Bandar Lampung adalah 70, tabel diatas menunjukkan bahwa dari 77 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal hanya berjumlah 34 peserta didik atau sebanyak 44,15% dan yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal hanya berjumlah 43 peserta didik atau sebanyak 55,85% Hal ini menunjukkan hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah.

Penyebab rendahnya hasil belajar, yaitu pemilihan model, metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran sangat kurang tepat dan pengelolaan kegiatan pembelajaran yang masih belum dapat membangkitkan motivasi belajar secara optimal.¹⁰ Dalam hal ini guru memegang peranan yang sangat penting antara lain diawali dengan menyiapkan materi, menyampaikan materi serta mengatur semua kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran.¹¹ Oleh sebab itu, sebaiknya guru pandai dalam memadukan model, metode, media dengan materi pembelajaran.

Menghadapi permasalahan diatas, maka diperlukan adanya solusi agar hasil belajar peserta didik dapat lebih ditingkatkan. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi. Model pembelajaran

¹⁰ Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Visual Class* Berbantuan *Google Drive*", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2. 2 (2017), h. 121.

¹¹ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis* (Yogyakarta:SUKA-Press, 2014), h.171.

yang akan digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*).

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.¹² Didalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe, yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

Menurut Suyatno, *scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan model pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok kecil menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, yang mengajak peserta didik untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban/pasangan konsep.¹³ Dalam pembelajaran *scramble* ini keaktifan dan kreatifitas siswa menjadi hal yang penting karena tanpa hal tersebut siswa menjadi tidak berkembang.¹⁴ Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*

¹² Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 202.

¹³ A. A. Ayu Sri Vidya Artini, I Wyn. Sujana, I Km. Ngurah Wiyasa, "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten KOMPIANG SUJANA", *Mimbar PGSD Undiksha*, 2. 1 (2014), h. 3.

¹⁴ Rahma Diani, Yuberti, Shella Syafitri, "Uji *Effect Size* Model Pembelajaran *Scramble* dengan Media Video terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5. 2 (2016), h. 270.

adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban/pasangan konsep yang dimaksud.¹⁵

Selain penggunaan model pembelajaran yang mempengaruhi proses pembelajaran, salah satu keberhasilan dalam pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan sumber belajar atau media yang dipakai selama proses pembelajaran.¹⁶ Pada proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan dalam hal ini guru, kepada penerima pesan dalam hal ini siswa sebagai penerima pesan.¹⁷

Kata media pembelajaran acapkali digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan Hamalik, dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi/media pembelajaran.¹⁸ Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan

¹⁵ A. A. Ayu Sri Vidya Artini, I Wyn. Sujana, I Km. Ngurah Wiyasa, *Op. Cit.*, h. 3.

¹⁶ Eka Puspita Dewi, Agus Suyatna, Abdurrahman, Chandra Ertikanto, "Evektivitas Modul dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Materi Kalor", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2. 2 (2017), h. 105.

¹⁷ Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)", *Jurnal Pemikiran Islam*, 37. 1 (2013), h. 27.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 4.

proses dan hasil belajar.¹⁹ Pandangan Al-Quran terhadap media dan alat pembelajaran dapat dilihat dalam kandungan surat al-Maidah ayat 31:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَ أَخِيهِ قَالَ يُرِيَّتِي
أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِيَ سَوْءَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ



Artinya:

*“kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya[410]. berkata Qabil: "Aduhai celaka Aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" karena itu jadilah Dia seorang diantara orang-orang yang menyesal”. QS. Al-Maidah (5) : 31.*²⁰

Dipahami dari ayat di atas bahwa manusia sejak zaman Nabi Adam AS proses pembelajaran telah menggunakan media belajar yang mengambil pelajaran dari alam dan tidak segan-segan mengambil pelajaran dari yang lebih rendah tingkatan pengetahuannya. Ayat di atas juga telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam mempermudah menyampaikan informasi. Salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam lembaga pendidikan formal adalah media pembelajaran *flip chart*.

¹⁹ *Ibid.*, h. 29.

²⁰ Departement Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: Diponegoro, 2005), h.

Flip chart merupakan media bagan yang menggunakan susunan berbentuk bagan-bagan atau gambar-gambar yang digantung pada tiang gantungan kecil dan cara menunjukkan dengan membalik bagan atau gambar satu persatu.²¹ Wibawa, menjelaskan *flip chart* merupakan bagan yang berfungsi untuk memvisualisasikan ide atau konsep yang sulit dipahami apabila disampaikan dengan lisan. Penyajian informasi ini dapat berupa gambar, diagram, huruf, dan angka.²² Menurut Hosnan, *flip chart* yaitu lembar kertas dengan ukuran yang cukup besar agar dapat dilihat bersama-sama. *Flip chart* terdiri atas beberapa lembar kertas, yang pada bagian ujung atas dijepit. Pada saat akan menggunakan *chart* lembar kedua dan seterusnya, *chart* bagian depan digulung ke belakang atau dilepas.²³ Media *flip chart* ini dianggap cukup bagus dan membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.²⁴

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan media *flip chart* diharapkan dapat memberikan solusi dari permasalahan, serta dapat membantu agar peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat berbagai bentuk huruf aksara Lampung sehingga dapat meningkatkan hasil

²¹ Suci Kusuma Dewi, Slamet Sentosa, Muzayinnah, "Penerapan Pembelajaran Aktif *Student-Created Case Studies* disertai *Flip Chart* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010", *Jurnal BIO-PEDAGOGI*, 2. 1 (2013), h. 91.

²² Salim, Andi Muh. Fahresyah, "Efektivitas Media Kartu Variabel dan Media *Flip Chart* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Kediri", *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 4. 7 (2017), h. 465.

²³ Hayatun Fitri, Abdul Wahab Abdi, M. Yusuf Harun, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Flash Card* dan *Flip Chart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Inshafuddin Banda Aceh" *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2. 2 (2017), h. 47.

²⁴ Salim, Andi Muh. Fahresyah, *Op.Cit.*, h. 465.

belajar peserta didik pada pelajaran aksara Lampung. Maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flip Chart terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aksara Lampung Kelas V MIN 9 Bandar Lampung**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum menemukan model atau metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan saat proses kegiatan belajar mengajar pada materi-materi aksara Lampung.
2. Guru belum menemukan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan saat mengajar materi aksara Lampung.
3. Sebagian peserta didik didominasi oleh masyarakat luar suku Lampung asli.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diteliti pengaruhnya terhadap hasil belajar adalah model kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *Flip Chart*.
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas V semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 di MIN 9 Bandar Lampung.
3. Penelitian ini dibatasi pada pengukuran hasil belajar kognitif peserta didik.
4. Materi pelajaran dibatasi pada pokok bahasan aksara Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dapat dijelaskan dengan pertanyaan sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flip chart* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran Aksara Lampung kelas V MIN 9 Bandar Lampung?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan kontribusi ilmiah bagi para guru ataupun calon guru tentang model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart* dalam meningkatkan mutu pendidikan dan mengembangkan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat menambah pengetahuan dengan cara yang baru yakni belajar sambil bermain, meningkatkan keaktifan, memupuk kemampuan bekerja sama dalam sebuah team, dan menambah motivasi belajar serta minat belajar peserta didik dalam mempelajari aksara Lampung.
- b. Bagi guru, sebagai salah satu bahan pertimbangan guru yang mengajar bidang studi aksara Lampung dalam menentukan model pembelajaran yang tepat digunakan dalam mengajar.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran aksara Lampung dan sebagai referensi untuk pemilihan bahan ajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur.¹ Menurut Eggen dan Kauchak model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Joyce bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai²

Weil dan Joyce berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas satu yang lain. Menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media dan evaluasi, kemudian pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun

¹ I Made Suryanta, Ida Bagus Gede Surya Abadi, and IGA. Agung Sri Asri, 'Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten KOMPIANG Sujana', *Mimbar PGSD Undiksha*, 2.1 (2014).

² *Ibid.*, h. 24.

meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.³

Joyce menambahkan, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.⁴ Menurut Arends dalam Suprijono, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.⁵

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu desain pembelajaran yang menjadi kerangka yang digunakan oleh guru sebagai acuan atau pedoman untuk merencanakan dan menyusun sebuah proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 132-133.

⁴ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Op.Cit.*, h. 23.

⁵ Tri Ariani, Nurma Fitriyani, "Perbandingan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Group Investigation* dan Think Pair Share di SMA Negeri Purwodadi", *Jurnal Pancaran*, 5. 4 (2016), h. 181.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Kauchak, sebagaimana dikutip Dede Rosyada, *cooperative learning* adalah belajar yang dilakukan bersama, saling membantu satu sama lain, dan mereka telah menyepakati tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, masing-masing memiliki akuntabilitas individual, dan masing-masing harus mempunyai kesempatan yang sama untuk mencapai sukses.⁶

Cooperative Learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar dengan berpusat kepada siswa/peserta didik (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan oleh guru dalam mengaktifkan peserta didik yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli dengan orang lain.⁷

Artz dan Newman mendefinisikan pembelajaran kooperatif merupakan kelompok kecil pembelajar/siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama. Singkatnya, pembelajaran kooperatif mengacu pada pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.⁸ Model pembelajaran ini menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang

⁶ Agus Retnanto, "Studi Korelasi Pembelajaran Kooperatif di MI Manba'ul Falah Siderejo Pamotan Rembang", *Jurnal Elementary*, 2. 2 (2014), h. 355.

⁷ Isjoni, *Cooperative Learning* (Jakarta: Alfabeta, 2013), h.16.

⁸ Miftahul Huda, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), h. 32.

memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda.⁹

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui sharing proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara peserta belajar itu sendiri. Dalam proses belajar ini tercipta sebuah interaksi yang lebih luas yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan guru (*multi way traffic communication*).¹⁰ Menurut Ibrahim, pembelajaran kooperatif menekankan dalam diri siswa tumbuh sikap dan perilaku saling ketergantungan positif.¹¹

Isjoni menyebutkan model pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, suatu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan didalam benaknya. Guru dapat memberi peserta didik tangga yang membawa

⁹ Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h. 64.

¹⁰ A. A. Ayu Sri Vidya Artini, I Wyn. Sujana, I Km. Ngurah Wiyasa, *Op.Cit.*, h.3.

¹¹ Ida Fiteriani, Baharudin, “Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif yang Berkombinasi pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4. 2 (2017), h. 3.

peserta didik pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan peserta didik sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut.¹²

Kegiatan diskusi kelompok dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dengan peserta didik atau peserta didik dengan guru, biasanya dilaksanakan dengan saling bekerjasama untuk membahas atau memecahkan suatu persoalan atau untuk menjawab suatu pertanyaan yang diberikan oleh guru terhadap peserta didik.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru kemudian dapat dilaksanakan oleh peserta didik dengan guru atau peserta didik dengan peserta didik lainnya, dengan membentuk kelompok/membentuk tim berjumlah empat hingga enam orang pertim yang berkemampuan akademik, jenis kelamin dan suku berbeda-beda, kemudian saling bekerjasama untuk mengerjakan tugas, memecahkan persoalan atau menyelesaikan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama.

¹² Ni Nym. Widiantari, H. Syahrudin, I W. Widiana, "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD DI Gugus V Kecamatan Buleleng" *Jurnal PGSD*, 2.1 (2017), h.5.

c. Prinsip Dasar Model Pembelajaran Kooperatif

Falsafah yang menjadi dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah manusia sebagai makhluk sosial, gotong royong, dan kerja sama. Prinsip saling bekerjasama dan tolong-menolong diantara anggota kelompok ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam surat Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تُحِلُّوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْقَلَائِدَ
وَلَا ءَامِينَ الْبَيْتِ الْحَرَامَ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا حَلَلْتُمْ
فَأَصْطَادُوا وَلَا تَحْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَن
تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا
اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya:

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syi'ar-syi'ar Allah, dan jangan melanggar kehormatan bulan-bulan haram, jangan (mengganggu) binatang-binatang had-ya, dan binatang-binatang qalaa-id, dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitullah sedang mereka mencari kurnia dan keredhaan dari Tuhannya dan apabila kamu telah menyelesaikan ibadah haji, Maka bolehlah berburu. dan janganlah sekali-kali kebencian(mu) kepada sesuatu kaum karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat aniaya (kepada mereka). dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam

berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya” QS. Al-Maidah (5): 2.¹³

Berdasarkan penjelasan tersebut maka terbentuklah beberapa prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif. Terdapat lima prinsip dasar yang mendasari pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Positive Independence* artinya saling ketergantungan positif. Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok, pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.
- 2) *Personal responsibility* artinya tanggung jawab perseorangan. Tujuannya, agar membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat.
- 3) *Face to face promotive interaction* artinya antar anggota berinteraksi promotif. Ciri interaksi promotif adalah saling membantu, saling memberi informasi, saling mengingatkan, dan saling percaya.
- 4) *Interpersonal skill* artinya komunikasi antar anggota. Tujuannya, agar peserta didik saling mengenal, menerima dan saling mendukung, serta mampu menyelesaikan konflik.
- 5) *Group processing* artinya pemrosesan kelompok. Tujuannya, agar meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.¹⁴

¹³ Departement Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Diponegoro, 2005), h. 85.

¹⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), h. 77-80.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Scramble berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yang memiliki arti perebutan, pertarungan, dan perjuangan.¹⁵ Menurut Rober B. Taylor, *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Metode ini mengharuskan peserta didik untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak.¹⁶

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan beberapa peserta didik dalam kelompok untuk bekerja sama menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat atau kalimat yang teracak menjadi sebuah paragraf yang utuh dan bermakna.¹⁷

Menurut Shoimin, *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar

¹⁵ Dika Zauchdan Sumira, Acep Saepul Rahmat, Anggi Purwa Nugraha, "Pengaruh Metode *Scramble* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD", *Indonesian Journal of Primary Education*, 1.2 (2017), h. 72.

¹⁶ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), h. 303-304.

¹⁷ Sudarmi, Burhanuddin, "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar". *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1. 1 (2017), h. 73.

jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.¹⁸ Dengan kata lain, Model pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok.¹⁹

Menurut Hanafiah dan Suhana dalam Nur, model pembelajaran *scramble* bersifat aktif, siswa dituntut aktif bekerja sama serta bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk menyelesaikan kartu soal guna memperoleh poin dan diharapkan dapat meningkatkan kebersamaan siswa. Model ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa.²⁰

Suyatno berpendapat, *scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan model

¹⁸ Rohmalia Dita Khoirun Nisak, "Pengaruh Mode *Scramble* Didukung Media Bagan terhadap Kemampuan Memahami Kegiatan Jual Beli Di Lingkungan Rumah dan Sekolah Siswa Kelas III SD Mojoroto 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017", (*Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 2017), h. 4.

¹⁹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h.166.

²⁰ N.M. Putri Saridewi dan N Nym. Kusmariyatni, "Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa", *Journal of Education Action Research*, 1. 3 (2017), h. 232.

pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok kecil menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, yang mengajak peserta didik untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf–huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban/pasangan konsep.²¹ Dalam pembelajaran *scramble* ini keaktifan dan kreatifitas siswa menjadi hal yang penting karena tanpa hal tersebut siswa menjadi tidak berkembang.²²

Disisi lain, Laughlin dan Andrew menyampaikan, *scramble* dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa, karena memperkuat memori visual mereka pada kata, dan membantu mereka untuk mengeja kata yang ingin mereka tulis.²³

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah model pembelajaran yang melibatkan beberapa peserta didik yang tergabung dan saling bekerjasama dalam sebuah kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara mencari kemudian menyusun jawaban yang sebelumnya telah diacak oleh guru sehingga membentuk suatu kata atau kalimat yang logis.

²¹ A. A. Ayu Sri Vidya Artini, I Wyn. Sujana, I Km. Ngurah Wiyasa, *Op.Cit.*, h.3-4.

²² Rahma Diani, Yuberti, Shella Syafitri, “Uji *Effect Size* Model Pembelajaran *Scramble* dengan Media Video terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5. 2 (2016), h. 270.

²³ Eneng Ros Siti Saroh, Vismaia S. Damaianti, "Pengaruh Teknik *Scramble* terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Memparafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman”, *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar*, 8. 2 (2016), h. 146.

b. Bentuk-Bentuk Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble*

Bentuk-bentuk model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu sebagai berikut:

- 1) *Scramble* kata, yaitu sebuah permainan kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya kemudian disusun sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya: tpeian = petani, kbeajre = bekerja.
- 2) *Scramble* kalimat, yaitu sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, sopan dan benar, misalnya: kereta-naik-ke-kami-pergi-semarang-api = kami pergi ke Semarang naik kereta api, kantor-ayah-sedang-di-bekerja = ayah sedang bekerja di kantor.
- 3) *Scramble* paragraf, yaitu sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.²⁴

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini tidak hanya berbentuk huruf-huruf yang diacak hingga membentuk kata saja, melainkan terdapat bentuk-bentuk yang lain seperti *scramble* kalimat dan *scramble* paragraf.

²⁴ Ajeng Navy Intan Anggraini, Suprayitno, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto", *Jurnal PGSD*, 5. 3 (2017), h. 993.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Menurut Lestari terdapat beberapa keunggulan dari model pembelajaran *scramble* yaitu sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Sehingga setiap individu nantinya akan mampu menyelesaikan permasalahan yang sama tanpa bantuan anggota kelompok yang lain.
- 2) Model pembelajaran ini akan memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berfikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan.
- 3) Mampu menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, model pembelajaran *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- 4) Materi yang diberikan melalui salah satu model permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.²⁵

Menurut Huda kelemahan model pembelajaran *scramble* yaitu sebagai berikut:

²⁵ Ni Km Triana Ramadani, Ni Wyn Arini, I Nymn Arcana, "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD", *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2. 1 (2014), h. 4.

- 1) Peserta didik bisa saja mencontek jawaban temannya.
- 2) Peserta didik tidak dilatih untuk berpikir kreatif karena jawaban sudah disediakan pada kartu kata.
- 3) Peserta didik hanya menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik.²⁶

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble*

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menurut Artini, dkk ada beberapa tahap antara lain:

- 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.
- 2) Menyajikan informasi.
- 3) Mengorganisasi peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar, selanjutnya membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada kelompok.
- 4) Mengerjakan kartu soal secara berkelompok.
- 5) Memberi penghargaan.
- 6) Evaluasi.²⁷

Penjelasan lain mengatakan sintak model *scramble* ini adalah buatlah kartu soal sesuai materi bahan ajar, buat kartu jawaban dengan diacak nomornya, sajikan materi, membagi kartu soal dan kartu jawaban pada

²⁶ Ajeng Navy Intan Anggraini, Suprayitno, *Op. Cit.*, h. 991.

²⁷ Sudarmi, Burhanuddin, "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar", *Eralingua Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1. 1 (2017), h. 74.

kelompok, siswa berkelompok mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok.²⁸

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah:

- 1) persiapan awal sebelum mengajar, guru membuat kartu soal dan kartu jawaban sesuai materi yang akan diajarkan
- 2) kemudian saat praktik kegiatan pembelajaran didalam kelas. (a) guru menyampaikan materi/mengulas materi yang sudah dan yang akan di pelajari, (b) kemudian guru mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok kecil berjumlah 4-5 orang peserta didik dan membagikan tugas kartu soal dan kartu jawaban yang telah dipersiapkan sebelumnya yang dikerjakan oleh peserta didik secara kelompok, (c) kemudian memberi penghargaan pada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan cepat dan benar, (d) yang terakhir adalah evaluasi pembelajaran.

²⁸ Ngalimun, *Strategi Dan Model Pembelajaran* (Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2013), h. 176.

3. Media *Flip Chart*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.²⁹ Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.³⁰

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.³¹

²⁹ Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaid, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 120.

³⁰ Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran", *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4. 1 (2017), h. 36.

³¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 4.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.³² Media pendidikan memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran.³³ Menurut Dale pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal tersebut memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Maka dengan menggunakan media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret.³⁴ Oleh karena itu, alat/media dapat membantu mempertinggi kualitas proses belajar siswa yang pada akhirnya akan mencapai hasil belajar yang diinginkan.³⁵

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mengandung pesan-pesan atau informasi terkait dengan pendidikan, berupa buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, foto, gambar, grafik, diagram, televisi, komputer, *game education* dan sejenisnya yang digunakan oleh guru dalam

³² Muflihah, "Pendidikan; Dealektika Media dan Komunikasi", *Jurnal Elementary*, 2. 2 (2014), h. 238-239.

³³ Muhammad Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik", *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5. 1 (2013), h. 18.

³⁴ I Pt. Eka Putra Aryawan, Ndara T. Renda, Ni. Wyn. Rati, "Pengaruh Strategi Pembelajaran *The Power of Two* berbantuan Media Belajar Manipulatif terhadap Hasil Belajar Matematika", *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2. 1 (2014), h. 4.

³⁵ Ujeng, Sarjan N. Husain, Ritman Ishak Paudi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Alat Peraga IPA Kelas IV SD Inpes Siney", *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4. 6 (2013), h. 187.

proses belajar mengajar, agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media dalam pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Mempercepat proses belajar.
- 4) meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
- 5) Mengkonkretkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.³⁶

Manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyamakan persepsi siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.
- 2) Mengkonkretkan konsep-konsep abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya.
- 3) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalkan guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara, dan sebagainya.
- 4) Menampilkan objek yang terlalu besar dan terlalu kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai kapal laut, pesawat udara, pasar, bakteri, semut, nyamuk dan lain-lain.
- 5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Seperti memperlihatkan lintasan peluru, melesatnya anak panah dan sebagainya.
- 6) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 7) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya.³⁷

³⁶ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8. 1 (2013), h. 21-22.

c. *Flip Chart* sebagai Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton mengelompokkan media kedalam delapan jenis, salah satunya adalah media papan pajang. Media pajang umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi didepan kelompok kecil. Media ini meliputi pameran, papan tulis, papan magnet, papan kain, papan buletin, dan *flip chart*.³⁸ *Flip chart* merupakan lembaran kertas yang menyerupai album atau kalender, berukuran agak besar yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya.³⁹

Menurut Hosnan, *flip chart* yaitu lembar kertas dengan ukuran yang cukup besar agar dapat dilihat bersama-sama. *Flip chart* terdiri atas beberapa lembar kertas, yang pada bagian ujung atas dijepit. Pada saat akan menggunakan *chart* lembar kedua dan seterusnya, *chart* bagian depan digulung ke belakang atau dilepas.⁴⁰ Kustandi menyatakan bahwa *flip chart* adalah lembar kertas yang berisikan bahan pelajaran yang tersusun rapi dan baik.⁴¹

³⁷ Diana Aprisinta, "Pengaruh Media Pembelajaran Tiga Dimensi terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Kelas X", *Jurnal Akademis dan Gagasan Matematika*, 2. (2015), h. 69.

³⁸ Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, h. 42.

³⁹ Erik Wahyudin, "Pengaruh Media *Flipchart* terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Kelompok B TK Negeri Pembina Ciawigebang", *Jurnal PAUD Agapedia*, 1. 2 (2017), h. 137.

⁴⁰ Hayatun Fitri, Abdul Wahab Abdi, M. Yusuf Harun, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Flash Card* dan *Flip Chart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Inshafuddin Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, Vol. 2. 4 (2017), h. 47.

⁴¹ Andri dan Didin Syafrudin, "Pengaruh Media *Flip Chart* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA", *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 1. 1 (2015), h. 3-4.

Susila dan Riyana mengemukakan bahwa *flip chart* merupakan salah satu media cetakan yang sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya yang relatif mudah dan efektif karena media *flip chart* dijadikan media penyampai pesan pembelajaran secara terencana maupun secara langsung dan menjadikan percepatan ketercapaian tujuan dengan menghemat waktu bagi guru untuk menulis atau menggambar di papan tulis.⁴² Penggunaan *flip chart* pesan atau isi materi dapat disampaikan secara bertahap yaitu dengan cara membalikkan gambar satu per satu, tiap gambar atau pesan yang akan disampaikan diletakkan pada lembar kertas yang berbeda.⁴³

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran *flip chart* adalah sebuah media pembelajaran yang bentuknya menyerupai album atau kalender, didalamnya terdapat materi pembelajaran dapat berupa gambar, konsep, simbol dan lain sebagainya yang dimuat dalam lembaran-lembaran kertas yang tersusun secara sistematis yang pada bagian atas diikat atau dijepit, cara penggunaannya dapat dengan membalikkan kertas satu per satu/menggulungnya kebelakang ataupun dapat dilepaskan.

Menurut Susilana dkk, kelebihan dari media pembelajaran *flip chart* adalah:

⁴² Andhika Yoga Prasetyo, Triyono, Imam Suyanto, "Penggunaan Media *Flip Chart* dalam Peningkatan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar", *Jurnal PGSD FKIP UNS*, 3. (2013), h. 2.

⁴³ Salim, Andi Muh. Fahresyah, "Efektivitas Media Kartu Variabel dan Media *Flip Chart* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Kediri", *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 4. 7, (2017), h. 465.

- 1) Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis
- 2) Dapat digunakan didalam ruangan dan diluar ruangan
- 3) Bahan pembuatan relatif murah
- 4) Mudah dibawa kemana-mana (*moveable*)
- 5) Meningkatkan kreativitas belajar siswa

Kelemahan media pembelajaran *flip chart* menurut Indriana antara lain sebagai berikut:

- 1) Hanya bisa digunakan untuk kelompok siswa yang berisi sekitar 30 orang
- 2) Penyajiannya harus disesuaikan dengan jumlah dan jarak maksimum siswa yang melihat media papan balik (*flip chart*)
- 3) Tidak tahan lama karena bahan dasar pembuatan *flip chart* adalah kertas.

Cara mendesain media papan balik/*flip chart* menurut Susilana dkk, adalah sebagai berikut:

- 1) Tentukan tujuan pembelajaran
- 2) Menentukan bentuk papan balik
- 3) Membuat ringkasan materi
- 4) Merancang draf kasar (sketsa)
- 5) Menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai.⁴⁴

⁴⁴ Desi Eka Pratiwi, Mulyani, "Penerapan Media Papan Balik (*Flip Chart*) pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal PGSD UNESA*, 1. 2 (2013), h. 4-5.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power of Two*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power of Two*

Model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* berarti menggabungkan dua kepala dalam hal ini adalah membentuk kelompok kecil, yaitu masing-masing peserta didik berpasangan. Kegiatan ini dilakukan agar munculnya satu sinergi yakni dua kepala lebih baik dari satu.⁴⁵

Menurut Suprijono, model pembelajaran *the power of two* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan mengajukan pertanyaan yang membutuhkan pemikiran kritis, dilanjutkan dengan diskusi dan membandingkan informasi dengan kelompok lain serta yang terakhir membuat ringkasan dari hasil diskusi kelas.⁴⁶

Mel Siberman dalam Hidayat, menyatakan bahwa model pembelajaran kekuatan berdua (*the power of two*) adalah kegiatan dilakukan untuk meningkatkan belajar kolaboratif dan mendorong munculnya keuntungan dari sinergi itu, sebab dua orang itu lebih baik dari satu orang. Model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* adalah salah satu model pembelajaran yang mampu mengajak peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mendorong peserta didik berpikir aktif dalam memecahkan

⁴⁵ Ryan Humardani Syam Pratomo, "Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe The Power of Two dengan Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Biologi (Studi tentang Aktivitas, Respon, dan Hasil Belajar Siswa)", *Jurnal Biotek*, 5. 1 (2017), h. 38.

⁴⁶ Agni Danaryanti, Julianti, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power of Two* dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Ruang di Kelas VIII SMP", *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 2. 3 (2014), h. 195.

permasalahan secara bersama. Kerjasama diwujudkan dalam bentuk diskusi menitikberatkan pada aktivitas bertanya, menjawab, bertukar pikiran untuk mengemukakan alasan logis dalam mencapai suatu kesimpulan.⁴⁷

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* merupakan kegiatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk memecahkan permasalahan bersama dengan cara menyatukan dua pemikiran menjadi satu kesimpulan yang logis. Tujuannya agar muncul satu sinergi yakni dua kepala lebih baik dari satu.

b. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power of Two*

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu peserta didik untuk bisa bekerja sama dengan teman anggota kelompok.
- 2) Menghargai pendapat serta mengkonstruksi berbagai macam gagasan menjadi satu gagasan sebagai jawaban dari suatu permasalahan yang diberikan oleh guru.

⁴⁷ Fatmawati, Hera Deswita, Rino Richardo, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power of Two* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP N 1 Kepenuhan Hulu” (Online), tersedia di: <http://e-journal.upp.ac.id/index.php/mtkfkkip/article/view/261>, diakses pada 14 Januari 2018.

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* ini adalah bagi peserta didik yang sulit menerima jawaban alternatif dari suatu permasalahan, dia akan selalu menganggap bahwa jawabannya adalah yang benar sehingga sulit untuk menerima jawaban lain apalagi memadukan jawabannya dengan teman sekelompoknya.⁴⁸

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power of Two*

Menurut Suprijono, langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two*, yaitu:

- 1) Guru memberikan peserta didik pertanyaan yang membutuhkan pemikiran. Pertanyaan tersebut disajikan dalam LKS yang dibagikan kepada seluruh peserta didik.
- 2) Guru meminta peserta didik menyelesaikan atau melengkapi jawabannya.
- 3) Guru membagi peserta didik kedalam kelompok (pasangan). Setiap kelompok beranggotakan dua orang dengan kemampuan yang *heterogen*.
- 4) Guru meminta peserta didik dalam pasangan untuk berbagi (*sharing*) jawabannya dengan jawaban yang telah dibuat oleh teman lain.
- 5) Guru meminta setiap kelompok untuk menyusun jawaban akhir yang telah disepakati bersama.

⁴⁸ Agni Danaryanti, Julianti, *Op.Cit.*, h. 196.

- 6) Guru meminta setiap kelompok untuk membandingkan jawaban dengan jawaban pasangan yang lain.
- 7) Guru bersama peserta didik membuat rangkuman atas pertanyaan yang telah diberikan.⁴⁹

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Gagne, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru.⁵⁰

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan

⁴⁹ Mega Tiara Rahmawati, Ika Kurniasari, Sutinah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power of Two* pada materi operasi himpunan" *Jurnal Mahasiswa Unesha*, 1 (2013), 40–46.

⁵⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), h. 1-2.

lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.⁵¹

Burton dalam Usman dan Setiawati, berpendapat bahwa belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.⁵² Sejalan dengan penjelasan tersebut, Hamiya menyatakan belajar merupakan suatu proses perubahan pribadi atau perilaku seseorang berdasarkan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, aspek-aspek lain yang ada pada diri individu tersebut. Selain itu menurut Siahaan, bahwa belajar adalah suatu bentuk perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkaahlaku yang baru berdasarkan pengalaman dan latihan.⁵³

Bagi seorang peserta didik belajar merupakan suatu kewajiban hal ini sesuai dengan pandangan Islam yang tercantum dalam kitab suci Al-Qur'an yakni QS. Al-Mujadalah ayat 11 tentang menuntut ilmu (belajar) dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka.

⁵¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.

⁵² Ahmad Susanto, *Op. Cit.*, h. 3.

⁵³ Ajeng Navy Intan Anggraini, Suprayitno, *Op. Cit.*, h. 993.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿٥٨﴾

Artinya:

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan” Q.S. Al-Mujadalah (58): 11.⁵⁴

Berdasarkan beberapa penjelasan dan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah kegiatan berinteraksi dan berproses yang dilakukan oleh individu terhadap individu lain maupun individu dengan lingkungannya yang menghasilkan suatu perubahan baik perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap serta aspek-aspek lain yang ada pada diri individu tersebut.

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari perbuatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses, dan hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut.⁵⁵

⁵⁴ Departement Agama RI, *Op.Cit.*, h. 434.

⁵⁵ Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifrianti, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan”, *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4. 1 (2017), h. 4.

Nawawi dalam K. Brahim menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.⁵⁶

Purwanto, menyatakan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku akibat belajar. Perubahan tingkah laku disebabkan karena mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pencapaian itu atas tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵⁷

Berdasarkan penjelasan tentang konsep belajar dan hasil belajar diatas, dapat dipahami dan disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar, perubahan yang terjadi dapat menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

⁵⁶ *Ibid.*, h. 5.

⁵⁷ I Made Suryanta, dkk “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Gambar Animasi terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar”, *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2. 1 (2014), h. 3.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu setelah melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran. Menurut Bloom bentuk perilaku yang berhubungan dengan hasil belajar terbagi menjadi tiga domain, yaitu:

- 1) Domain Kognitif, berkenaan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir, seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecah masalah. Domain kognitif menurut Bloom terdiri dari enam tingkatan, yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi/penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Domain Afektif, berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Domain ini merupakan kelanjutan dari domain kognitif. Artinya seseorang hanya akan memiliki sikap tertentu terhadap suatu objek manakala telah memiliki kemampuan kognitif tingkat tinggi. Menurut Krathwohl dan kawan-kawan dalam bukunya *Taxonomy of Educational Objectives: Affective Domain*, domain afektif memiliki tingkatan, yaitu: penerimaan, merespon, menghargai, mengorganisasi/mengatur diri, dan karakterisasi nilai atau pola hidup.
- 3) Domain Psikomotorik, meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan. Aspek ini sering berhubungan dengan bidang studi yang lebih banyak menekankan kepada gerakan-gerakan atau keterampilan, misalnya seni lukis, musik, pendidikan jasmani dan olah

raga, atau mungkin pendidikan agama yang berkaitan dengan bahasan tentang gerakan-gerakan tertentu, termasuk juga pelajaran bahasa. Domaian psikomotorik berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau *skill* seseorang. Ada lima tingkatan yang termasuk ke dalam domain ini, yaitu: keterampilan meniru, menggunakan, ketepatan, merangkaikan dan keterampilan naturalisasi.⁵⁸

c. Pengukuran Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan berfikir. Menurut Benyamin S. Bloom, ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar terdiri dari enam aspek, berikut ini:

Tabel 2 Aspek Tingkatan Ranah Kognitif

Ranah Kognitif	Kata Oprasional
Mengingat (C1)	Menyebutkan, mengidentifikasi, menunjukkan, memberi nama, menyusun daftar, menggaris bawahi, menjodohkan, memilih, memberi definisi, menyatakan, membaca, menyadap, mengenal, mengutip, menerbitkan, meninjau, mentabulasi, memberi kode, menulis, menghafal, mencatat, meniru.
Memahami (C2)	Menjelaskan, menguraikan, merumuskan, merangkum, mengubah, memberi contoh, menyadur, meramalkan, menyimpulkan, memperkirakan, menerangkan, menggantikan, menarik kesimpulan, meringkas, mengembangkan, membuktikan, menceritakan, mengemukakan, mengartikan, menerangkan, membedakan,

⁵⁸ Dirman dan Cich Juarsih, *Penilaian dan Evaluasi dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 38-42.

	menafsirkan, menghitung.
Mengaplikasikan (C3)	Menentukan, mendemonstrasikan, menghitung, menghubungkan, melakukan, membuktikan, menghasilkan, meragakan, melengkapi, menyesuaikan, menemukan, menghubungkan, menerapkan, mensimulasikan, menjalankan, mengoprasikan, membangun, membiasakan.
Menganalisis (C4)	Memecahkan, menegaskan, menganalisis, menyimpulkan, menjelajah, mengaitkan, mengedit, menemukan, menyeleksi, mengoreksi, mendeteksi, menelaah, mengukur, membangunkan, mendiagnosis, memfokuskan, memadukan,
Mengevaluasi (C5)	Mengevaluasi, mengkritik, menilai, memberi argumentasi, memutuskan, memperjelas, mengetes, memilih, merangkum, menafsirkan, merekomendasi, mengarahkan.
Mencipta (C6)	Merancang, membuat, mengkonstruksi, menciptakan, menampilkan, merumuskan, mengkombinasikan, mengatur, menyusun.

Berdasarkan penjelasan aspek tingkatan ranah kognitif menurut Bloom diatas, maka kemampuan peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu kemampuan tingkat rendah yang terdiri dari pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan aplikasi (C3) yang dapat diterapkan di sekolah dasar, kemudian kemampuan tingkat tinggi yang terdiri dari analisis (C4), sintesis (C5) dan Evaluasi (C6) yang dapat diterapkan di menengah atas atau perguruan tinggi. Pada penelitian tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif peserta didik adalah tes pencapaian berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda atau *multiple choice*.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Ngalim Purwanto, dibedakan menjadi dua golongan, yaitu:

- 1) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri atau yang kita sebut dengan faktor individual. Yang termasuk faktor individual antara lain, faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor yang ada diluar individu atau yang kita sebut faktor sosial. Yang termasuk faktor sosial antara lain, faktor keluarga (rumah tangga), guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.⁵⁹

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi

⁵⁹ Ahmad Syarifuddin, "Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative* Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya", *Jurnal TA'DIB*, Vol. 16. 1 (2011), h. 125

belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

- 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Perhatian orang tua yang kurang terhadap anak dan kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. Sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi kemampuan belajar peserta didik dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik.⁶⁰

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu faktor internal/dalam diri individu meliputi motivasi belajar, ketekunan, kecerdasan, minat belajar, pertumbuhan dan perkembangan serta kondisi fisik dan kesehatan. Kemudian faktor eksternal/luar diri individu meliputi faktor lingkungan belajar, gaya belajar, orang tua, guru, sekolah, teman, masyarakat, alat yang digunakan untuk belajar dan gaya mengajar guru.

⁶⁰ Ahmad Susanto, *Op. Cit.*, h. 12-13.

6. Aksara Lampung

a. Asal Mula Aksara Lampung

Seperti halnya suku-suku lain di Indonesia, Lampung memiliki abjad/aksara sendiri yang dikenal dengan aksara Lampung. Aksara Lampung yang disebut Had Lampung adalah bentuk tulisan yang memiliki hubungan dengan Aksara Pallawa dan India Selatan. Macam tulisannya fonetik berjenis suku kata yang merupakan huruf hidup seperti dalam huruf Arab, dengan menggunakan tanda-tanda fathah pada baris atas dan tanda kasrah pada baris bawah, tetapi tidak menggunakan tanda dammah pada baris depan, melainkan menggunakan tanda dibelakang, dimana masing-masing tanda mempunyai nama tersendiri.⁶¹

Had Lampung terdiri dari huruf induk, anak huruf, anak huruf ganda dan gugus konsonan, juga terdapat lambang, angka, dan tanda baca. Had Lampung disebut dengan istilah Kaganga ditulis dan dibaca dari kiri ke kanan dengan huruf induk berjumlah 20 buah.

Razi Arifin, seorang penasihat hukum adat Lampung yang aktif melaksanakan penelitian mengenai bahasa dan budaya Lampung. Arifin mengatakan bahwa ia belum mengetahui mengapa aksara Lampung tersusun secara demikian seperti (ka, ga, nga, pa, ba, dan seterusnya). Arifin hanya menjelaskan mengenai bentuk hurufnya, yaitu aksara Lampung dahulu

⁶¹ Firman Sujadi, *Lampung Sai Bumi Ruwa Jurai*” (Jakarta: Cita Insan Madani, 2013), h. 81-

diciptakan oleh penduduk sebagai tanda-tanda yang digoriskan pada batang kayu dan jalan. Goresan-goresan itu dimaksudkan sebagai penunjuk arah atau tanda agar tidak tersesat. Tanda-tanda berbentuk goresan inilah yang kemudian pada perkembangannya menjadi aksara Lampung yang sekarang.⁶²

Had Lampung dipengaruhi dua unsur, yaitu Aksara Pallawa dan Huruf Arab. Had Lampung memiliki bentuk kekerabatan dengan Aksara Rencong, Aksara Renjang Bengkulu, Aksara Sunda, dan Aksara Lontara. Aksara Lampung telah mengalami perkembangan atau perubahan. Sebelumnya Had Lampung kuno jauh lebih kompleks, sehingga dilakukan penyempurnaan sampai yang dikenal sekarang. Huruf atau Had Lampung yang diajarkan disekolah-sekolah sekarang adalah hasil dari penyempurnaan tersebut.⁶³

b. Penggunaan Aksara Lampung

Sejak sebelum perang dunia kedua masyarakat Lampung telah mempelajari tulisan Lampung baik dalam bentuknya yang lama maupun yang sekarang. Kedua jenis tulisan itu dipelajari bersama-sama baik secara informasi maupun disekolah-sekolah rendah. Mereka menggunakan kedua jenis aksara itu untuk berbagai hal dari alat komunikasi sarana pergaulan sampai kepada penulisan surat-surat penting, oleh karena itu masyarakat

⁶² Titik Pudjiastuti, *Aksara dan Naskah Kuno Lampung dalam Pandangan Masyarakat Lampung Kini*, (Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2012), h. 45.

⁶³ Firman Sujadi, *Op.Cit.*, h. 82.

lampung dapat dikatakan sudah sejak lama bebas dari buta huruf pun terbatas pada huruf daerahnya.⁶⁴

1) Masa lampau

Berdasarkan informasi Razi Arifin, Hadi Kusuma, dan Said Arifin. Dimasa lampau kira-kira tahun empat puluhan semua orang lampung asli pandai membaca dan menulis *surat Lampung*. *Surat Lampung* sudah membudaya dalam kehidupan masyarakat lampung, mereka memakai *surat Lampung* untuk berbagai keperluan sebagai berikut:

- a) Sebagai sarana komunikasi;
- b) Sebagai alat pergaulan muda-mudi;
- c) Sebagai alat untuk menulis hal-hal yang bersifat rahasia;
- d) Penulisan mantra, memang (doa dalam bahasa Lampung), petuah dan larangan;
- e) Penulisan karya sastra dan hukum adat; dan
- f) Menulis surat-surat penting, seperti jual-beli dan surat perjanjian.

2) Masa kolonial

Menurut Bakr, bahwa ketika masa penjajahan Belanda aksara lampung ternyata juga dimanfaatkan untuk berbagai keperluan antara lain sebagai berikut:

- a) Untuk menulis surat keputusan pengangkatan kepala kampung
- b) Untuk membuat surat daftar lahir atau surat keterangan kematian
- c) Untuk membuat surat dinas lainnya
- d) Untuk membuat cap stempel, dibawah ini adalah contoh stempel yang dipakai oleh Kebandaran Limau Cukuh Balak, terbuat dari perunggu, didalamnya terdapat tulisan lampung yang berbunyi Bandar Limaw.

3) Masa kini

Dari penelitian dilapangan diperoleh kesan bahwa aksara Lampung pada masa sekarang juga tengah diusahakan untuk dibudayakan lagi hal itu terbukti dari pemakaian aksara Lampung untuk menulis:

- a) Nama jalan;
- b) Plat nomor, alamat rumah;

⁶⁴ *Ibid*,h. 55.

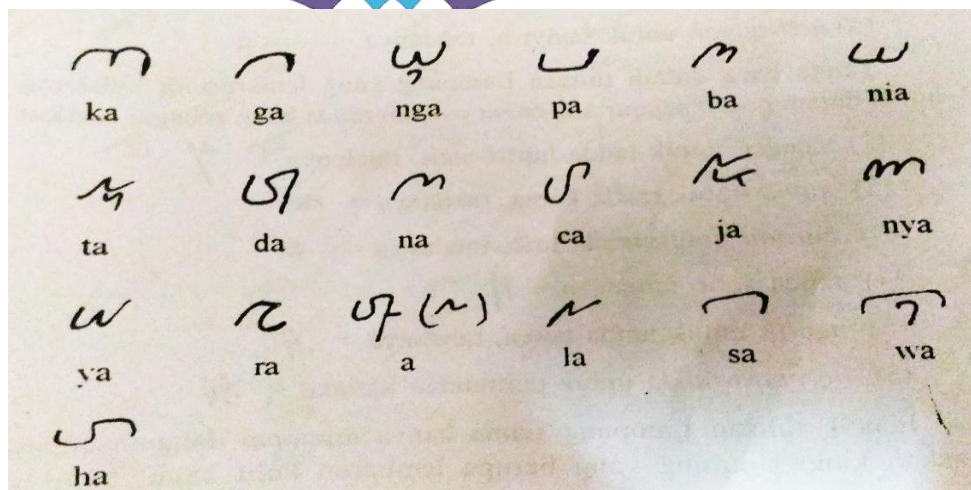
- c) Hiasan rumah;
- d) Undangan untuk pesta adat.⁶⁵

c. Bentuk-Bentuk Aksara Lampung

1) Induk Huruf

Bentuk aksara lampung ada dua macam, yaitu aksara lampung lama dan aksara lampung sekarang. Kedua aksara ini mempunyai beberapa perbedaan. Perbedaan yang pertama adalah dari segi jumlahnya aksara Lampung lama terdiri dari 19 huruf sedangkan aksara lampung sekarang terdiri dari 20 huruf. Perbedaan yang kedua mengenai tanda bunyi dan tanda bacanya. Berikut alfabet kedua macam aksara lampung tersebut disertai dengan tanda bunyi dan tanda baca yang dikutip dari Bakr, Hadi Kusuma, dan Arifin.⁶⁶ Berikut bentuk aksara lama dan aksara sekarang:

Gambar 1 Bentuk Aksara Lampung Lama⁶⁷



⁶⁵ Titik Pudjiastuti, *Op.Cit.*,h. 55-59.

⁶⁶ *Ibid*,h. 47.

⁶⁷ *Ibid.*, h. 48.

Gambar 2 Bentuk Aksara Lampung Sekarang⁶⁸




2) Anak Huruf

a) Terletak diatas huruf

Tabel 3 Anak Huruf Aksara Lampung yang Terletak diatas Huruf




Nama	Aksara Lampung	Keterangan
Bicek		Tanda vokal e
Ulan		Tanda vokal i
Ulan		Tanda vokal é
Datasan		Tanda ganti konsonan n
Rejunjung		Tanda ganti konsonan r

⁶⁸ Wikipedia, "Aksara Lampung" (online), tersedia di https://id.m.wikipedia.org/wiki/Aksara_Lampung, diakses pada 6 februari 2018.

Tekelubang		Tanda ganti konsonan ng
------------	---	-------------------------




b) Terletak dibawah huruf

Tabel 4 Anak Huruf Aksara Lampung yang Terletak dibawah Huruf

Nama	Aksara Lampung	Keterangan
Bitan		Tanda vokal u
Bitan		Tanda vokal o
Tekelungau		Tanda vokal au

c) Terletak disamping huruf

Tabel 5 Anak Huruf Aksara Lampung yang Terletak disamping Huruf

Nama	Aksara Lampung	Keterangan
Tekelingai		Tanda vokal ai
Keleniah		Tanda ganti konsonan h
Nengen		Tanda mati suatu konsonan











3) Angka

Tabel 6 Angka dalam Aksara Lampung

Angka	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Aksara Lampung	o 9 z z t t y 7 7 7

4) Tanda Baca

Tabel 7 Tanda Baca dalam Aksara Lampung

Aksara Lampung	Keterangan
	Tanda mula
	Tanda koma
	Tanda titik
	Tanda tanya
	Tanda seru
	Tanda penghubung
	Tanda atau
	Tanda kutip
	Tanda titik dua
	Tanda kurung ⁶⁹

⁶⁹ Wikipedia, "Aksara Lampung" (online), tersedia di https://id.m.wikipedia.org/wiki/Aksara_Lampung, diakses pada 6 februari 2018.

d. Aksara Lampung di SD/MI

Aksara Lampung yang dipelajari disekolah merupakan aksara Lampung yang telah mengalami penyempurnaan yaitu aksara Lampung sekarang. Untuk jenjang SD/MI umumnya mengenal dan mempelajari cara membaca dan menulis aksara Lampung seperti induk huruf, anak huruf, kemudian mengenal angka dan tanda baca dalam aksara Lampung. Kemudian mempelajari menyambung huruf demi huruf sehingga membentuk kata, kalimat, hingga paragraf yang bermakna logis. Dan belajar menerjemahkan huruf-huruf aksara Lampung kedalam bahasa Lampung ataupun bahasa Indonesia.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian diperoleh bahwa hasil belajar IPA pada peserta didik kelompok eksperimen berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata (M) 21,03. Kemudian hasil belajar IPA peserta didik kelompok kontrol berada pada kategori sedang dengan rata-rata (M) adalah 13,73%. Pada uji-t diperoleh ($t_{hitung}=9,125$ dan $t_{tabel}=1,671$ pada taraf signifikan 5%) berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga disimpulkan dan dapat diketahui pembelajaran dengan model

pembelajaran *scramble* berbantuan kartu pertanyaan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V SD Desa Dauharu.⁷⁰

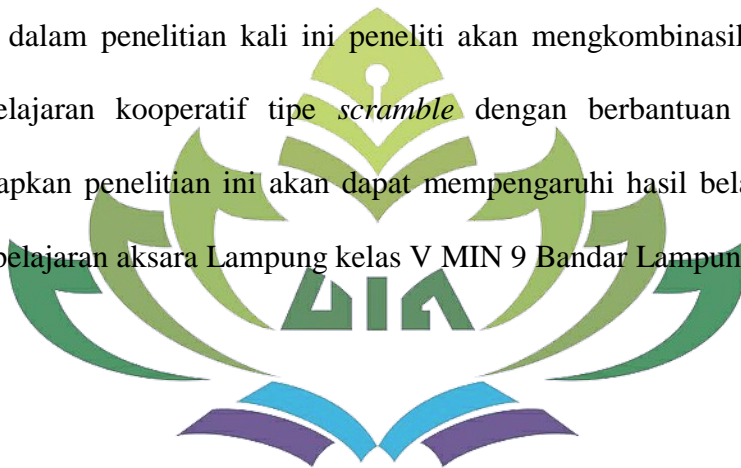
2. Hasil penelitian dari tindakan siklus I tingkat ketuntasan meningkat menjadi 24 peserta didik atau (70,58%) dan ketidak tuntas sebesar 10 peserta didik atau (24,41%) dan pada siklus II ketuntasan hasil belajar peserta didik kembali mengalami kenaikan hingga mencapai 31 peserta didik atau (89,28%) dan ketidak tuntas peserta didik hanya mencapai 3 peserta didik (10,70%). Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di Kelas III SDN Sumogawe 03 Kabupaten Semarang.⁷¹
3. Hasil belajar peserta didik pada evaluasi pertama diperoleh nilai rata-rata 58,52% dan termasuk dalam kriteria cukup. Kemudian pada evaluasi kedua diperoleh nilai rata-rata 83,70% dan termasuk dalam kriteria amat baik. Dan dari 28 peserta didik yang mengikuti pembelajaran matematika, terdapat 22 peserta didik atau 78,57% yang termasuk dalam kategori motivasi sangat tinggi dan 6 peserta didik atau 21,43% yang termasuk dalam motivasi tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui skor rata-rata motivasi belajar matematika peserta didik adalah 84,68% dan termasuk dalam kategori motivasi sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui

⁷⁰ Ni Km Triana Ramadani, Ni Wyn Arini, I Nymn Arcana, "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD", *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2. 1 (2014).

⁷¹ Metta Ariyanto, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model *Scramble*", *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 3. 2 (2016).

bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam Pembelajaran Matematika.⁷²

Setelah menelaah hasil dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, telah diketahui bahwa hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran yang diteliti oleh peneliti sebelumnya. Maka dalam penelitian kali ini peneliti akan mengkombinasikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan berbantuan media *flipchart*. Diharapkan penelitian ini akan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada pelajaran aksara Lampung kelas V MIN 9 Bandar Lampung.



⁷² Sumartono dan Normalina, “Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* di SMP”, *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 3. 1 (2015).

C. Kerangka Berfikir

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen.⁷³

Harapan kedepannya, peserta didik mampu membaca dan menulis huruf-huruf aksara Lampung dengan baik dan benar, hal ini merupakan salah satu wujud dari pelestarian unsur budaya Lampung yang diperkenalkan dan diturunkan pada peserta didik sedini mungkin. Namun, terdapat faktor yang dapat menghambat tercapainya tujuan tersebut, yakni kurang tepatnya pemilihan model dan media pembelajaran. Ketika hal tersebut terjadi maka akan dapat mempengaruhi proses pembelajaran dikelas dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan berbantuan media pembelajaran yang sesuai dengan model serta materi pembelajaran akan membantu berhasilnya proses pembelajaran dikelas. Salah satu model dan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flipchart*.

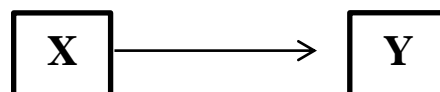
⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 60.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan beberapa peserta didik dalam kelompok untuk bekerja sama menjawab pertanyaan yang jawabannya telah tersedia namun masih dalam kondisi yang acak. Dan media *flipchart* merupakan lembar kertas berukuran besar yang berisikan bahan pelajaran yang tersusun rapi dan baik. Pada proses pembelajaran, peserta didik akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru apabila mereka terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran serta meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas dan terikat adalah:

1. Variabel bebas atau independen (X) adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flipchart*
2. Variabel terikat atau dependen (Y) adalah hasil belajar.

Hubungan antara kedua variabel tersebut, dapat digambarkan sebagai berikut:



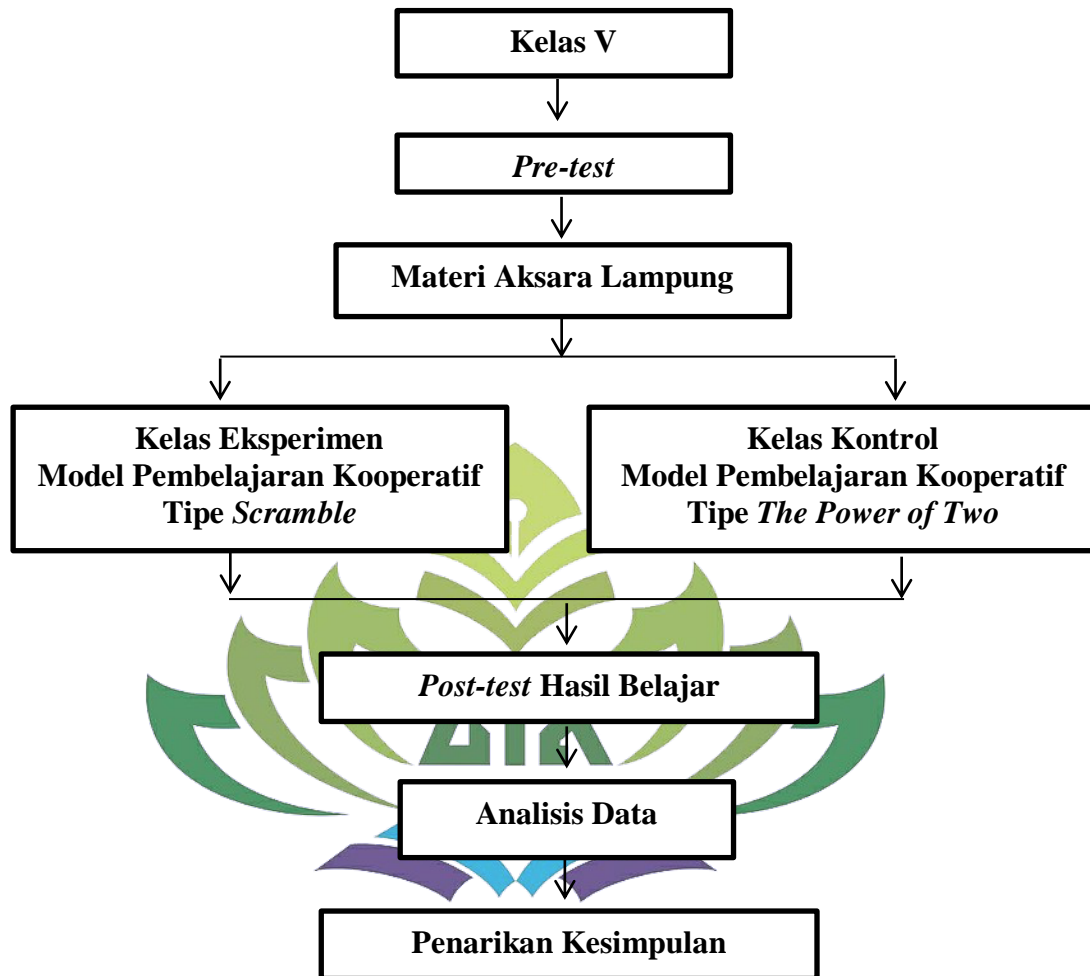
Gambar 3 Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

Keterangan:

X = Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan
media *flip chart*

Y = Hasil belajar.

Berikut bagan alur penelitian dalam penelitian ini:



Gambar 4 Bagan Alur Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Nazir menyatakan bahwa hipotesis tidak lain dari jawaban sementara terhaap permasalahan penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Menurutnya, hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau yang ingin kita pelajari. Hipotesis adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan

merupakan dasar kerja serta panduan dalam verifikasi.⁷⁴ Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Penelitian

- a. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flip chart* terhadap hasil belajar pada pelajaran aksara Lampung.
- b. H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flip chart* terhadap hasil belajar pada pelajaran aksara Lampung.

2. Hipotesis Statistik

- a. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flip chart* terhadap hasil belajar pada pelajaran aksara Lampung.
- b. $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flip chart* terhadap hasil belajar pada pelajaran aksara Lampung.

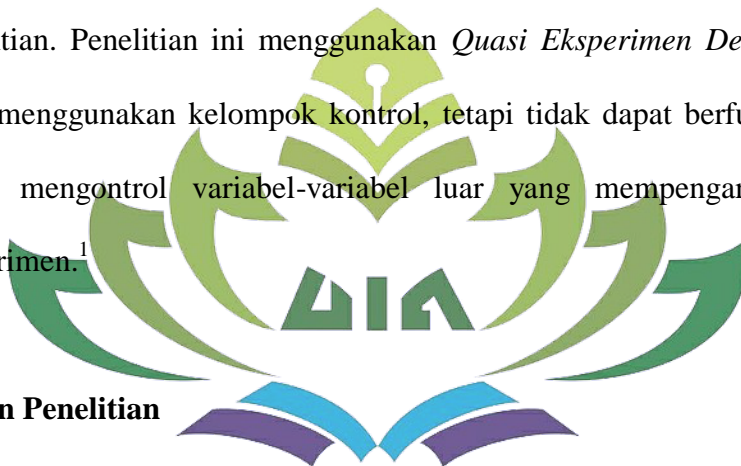
⁷⁴ Rudi Susilana, "Modul 5 Landasan Teori dan Hipotesis" (online), tersedia di: http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/PENELITIAN_PENDIDIKAN/BBM_5.pdf, diakses pada 25 Januari 2018.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Peneliti menggunakan penelitian eksperimen karena peneliti akan menguji pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimen Design* yaitu desain yang menggunakan kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.¹



B. Desain Penelitian

Bentuk desain *Quasi Eksperimen* yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, dalam desain ini terdapat kelompok dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol,² kemudian mengetahui skor peserta didik sebelum diberi perlakuan. Setelah diberi perlakuan selanjutnya diberi *posttest* untuk mengetahui skor hasil akhir setelah mendapat perlakuan.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 77.

² *Ibid.*, h. 76.

Tabel 8
Desain Penelitian Quasi Eksperimen

Kelompok	Tes Awal (Pretest)	Perlakuan	Tes Akhir (Posttest)
Eksperimen	Q_1	X_1	Q_2
Kontrol	Q_3	X_2	Q_4

Keterangan:

Q_1 dan Q_3 : hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan

X_1 : pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe
scramble berbantuan media *flip chart*

X_2 : pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *the*
power of two

Q_2 : hasil belajar peserta didik menggunakan model kooperatif
tipe *scramble* berbantuan media *flip chart*

Q_4 : hasil belajar peserta didik menggunakan model kooperatif
tipe *the power of two*.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Bertempat di MIN 9 Bandar Lampung yang berada di Jl. Tamin No. 36 Suka Jawa, Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung.

D. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu:

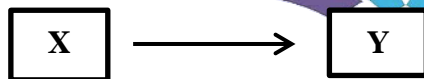
1. Variabel Bebas (Independen)

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lainnyadan merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat.³ Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart*.

2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.⁴ Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas maka, hubungan antara variabel bebas (X) dengan (Y) dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X = Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart*

Y = Hasil belajar.

³ Syamsu Rizal, Tri Suari, "Hubungan Sistem Akuntansi Keuangan Daerah dengan Kualitas Laporan Keuangan pada Badan Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah Kota Bandar Lampung", *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 5. 2 (2014), h. 116.

⁴ *Ibid.*, h. 116.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap akhir penelitian.

1. Tahap Perencanaan

- a. Membuat surat izin pra survey ke Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk melakukan penelitian
- b. Mengadakan observasi pra survey ke sekolah tempat akan diadakannya penelitian untuk mendapatkan informasi tentang keadaan kelas yang akan diteliti.
- c. Wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran bahasa dan aksara Lampung dan peserta didik kelas V untuk melihat dan mengetahui bagaimana keadaan sampel sebelum diteliti dan bagaimana proses pembelajaran dan teknik penilaian dalam belajar.
- d. Menentukan sampel penelitian untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- e. Menetapkan pokok bahasan yang akan dijadikan materi pembelajaran dalam penelitian.
- f. Merancang dan membuat perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan model pembelajaran yang akan diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar. Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini adalah lembar *pretest* dan *posttest*, silabus dan RPP.

- g. Merancang dan membuat instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda atau *multiple choice* yang terdiri dari kisi-kisi soal, jawaban dan panduan penskoran.
 - h. Memvalidasi instrumen penelitian ke dosen ahli dalam bidang kajiannya.
 - i. Merevisi instrumen penilaian yang sudah divalidasi oleh dosen ahli dalam bidang kajiannya.
 - j. Menguji coba soal di kelas V untuk mengukur Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Daya Beda dan Pengecoh.
 - k. Menghitung hasil uji coba instrumen untuk melihat Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Daya Beda dan Pengecoh.
 - l. Membuang soal yang dianggap tidak layak dan menyimpan soal yang layak untuk *pretest*.
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Memberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal ranah kognitif peserta didik sebelum diberikan *treatment* (perlakuan).
 - b. Melaksanakan proses pembelajaran materi penulisan huruf Lampung/ Aksara Lampung yang baik dan benar, dengan memberikan *treatment* (perlakuan) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* pada kelas kontrol.

- c. Memberikan *posttest* dikelas eksperimen dan dikelas kontrol untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif peserta didik setelah mendapatkan *treatment* (perlakuan).
3. Tahap Akhir Penelitian
 - a. Mengolah data hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya pada tahap pelaksanaan penelitian.
 - b. Melakukan analisis terhadap seluruh hasil data penelitian yang diperoleh.
 - c. Menyimpulkan hasil analisis data.
 - d. Menyusun laporan penelitian.

F. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵ Populasi dalam penelitian ini ditetapkan pada seluruh peserta didik kelas V MIN 9 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 77 peserta didik yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas V_A berjumlah 27 peserta didik, kelas V_B 28 peserta didik dan kelas V_C 22 peserta didik, dengan distribusi kelas sebagai berikut:

⁵ Sugiyono, *Op.Cit.*, h. 80.

Tabel 9
Distribusi Peserta Didik Kelas V MIN 9 Bandar Lampung
Tahun Ajaran 2018/2019

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		Laki-Laki	Perempuan	
1	V _A	11	16	27
2	V _B	12	16	28
3	V _C	9	13	22
Jumlah		32	45	77

Sumber: Dokumentasi Data Peserta Didik Kelas V MIN 9 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang dapat mewakili populasi.⁶ Dalam penelitian ini diambil dua kelas sebagai sampel yaitu kelas V_A berjumlah 27 peserta didik sebagai kelas eksperimen yang dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart* dan kelas V_B berjumlah 28 peserta didik sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two*. Sehingga jumlah sampel secara keseluruhan 55 peserta didik.

⁶ Linda Sekar Utami dan Supriadin, "Pengaruh Model Pembelajaran Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 2 Gerung Tahun Pelajaran 2014 / 2015", *Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 1.1 (2015), h. 37.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁷ Dengan teknik ini, maka seluruh kelas yang menjadi populasi dalam penelitian ini mempunyai peluang yang sama untuk menjadi sampel, selanjutnya dipilih 2 kelas untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun langkah-langkahnya adalah:

- a. Peneliti membuat undian dari ketiga kelas yaitu dengan cara menuliskan nomor subyek kelas V_A , V_B , dan V_C pada kertas kecil yang setiap nomor untuk satu kelas.
- b. Kemudian kertas yang telah ditulis nomor subyek tersebut digulung dan diundi dengan melakukan dua kali pengambilan, hingga terpilih 2 buah nomor.
- c. Kemudian dua buah nomor yang terpilih diundi kembali untuk menentukan kelas eksperimen yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart* dan kelas kontrol yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two*.

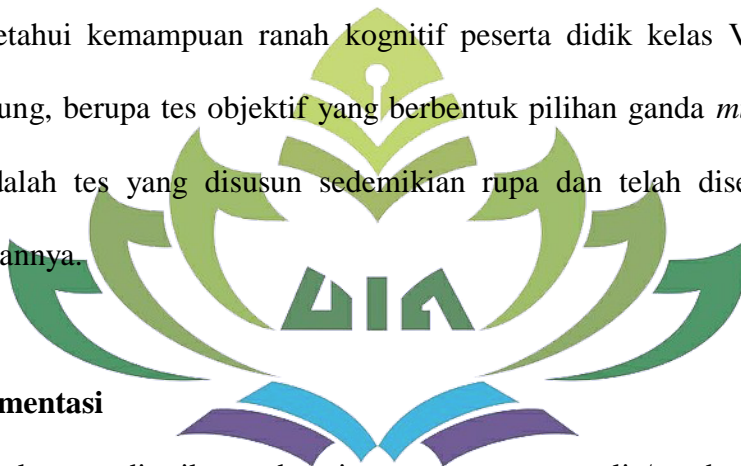
⁷ Sugiyono, *Op.Cit.*, h. 82.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes adalah cara yang digunakan atau prosedur yang ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan, yang memberikan tugas dan serangkaian tugas yang diberikan oleh guru sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi peserta didik.⁸

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan ranah kognitif peserta didik kelas V MIN 9 Bandar Lampung, berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda *multiple choice*, tes ini adalah tes yang disusun sedemikian rupa dan telah disediakan alternatif jawabannya.



2. Dokumentasi

Dokumen diartikan sebagai suatu catatan tertulis/gambar yang tersimpan tentang sesuatu yang sudah terjadi. Dokumen merupakan fakta dan data tersimpan dalam berbagai bahan yang berbentuk dokumentasi.⁹ Maka dapat diartikan dokumentasi adalah catatan yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan (catatan harian, cerita, peraturan, kebijakan, dan sebagainya) dan berbentuk

⁸ Fatimah Depi Susanty, "Analisis Validasi Soal Tes Hasil Belajar pada Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab di Pusat Pengembangan Bahasa (P3B) UIN Suska Riau", *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 19. 2 (2016), h. 119.

⁹ Aunu Rofiq Djaelani, "Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif", (*Majalah Ilmiah Pawiyatan*, 20. 1 (2013), h. 88.

gambar (foto, gambar hidup dan sketsa).¹⁰ Peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk mendapatkan data profil dan foto MIN 9 Bandar Lampung, data peserta didik kelas V Tahun Ajaran 2018/2019 (nama dan jenis kelamin, data nilai hasil belajar semester ganjil, dan hal-hal lain yang diperlukan dalam penelitian.

H. Teknik Analisis Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Sebuah instrumen tes disebut valid apabila tes tersebut dapat tepat mengukur apa yang hendak diukur.¹¹ Bentuk instrumen pada penelitian ini adalah tes *multiple choice* atau pilihan ganda. Untuk mengukur validitas butir soal, atau validitas item tes digunakan korelasi *product moment* dengan angka kasar sebagai berikut:¹²

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y , dua variabel yang dikorelasikan.

N = Banyaknya peserta tes.

¹⁰ Iskandar dkk, “Pengaruh Transformasi Sistem *E-Learning* terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Wikrama di Kota Bogor”, *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 12. 2 (2014), h. 43.

¹¹ Fatimah Depi Susanty, *Op.Cit.*, h. 121.

¹² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.

ΣX = Skor butir soal/hasil uji coba.

ΣY = Skor total

Σxy = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi skor X dan Y .

Apabila koefisien korelasi telah didapat maka yang dilakukan selanjutnya adalah menginterpretasikan/menafsirkan hasil koefisien korelasi tersebut.

Dengan pedoman sebagai berikut:

Tabel 10
Kriteria Validitas Butir Soal¹³

Besarnya nilai r <i>Product Moment</i> (r_{xy})	Keterangan Interpretasi
0,00 – 0,20	Kategori rendah sekali
0,20 – 0,40	Kategori rendah
0,40 – 0,60	Kategori cukup
0,60 – 0,80	Kategori baik
0,80 – 1,00	Kategori sangat baik

Jika nilai r berada dibawah 0,40 maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tidak valid sehingga harus diperbaiki atau tidak dipakai.

Diketahui jika taraf signifikan 5% apabila dari hasil perhitungan didapat $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka dikatakan butir soal tersebut telah signifikan atau valid.

Apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka dikatakan butir soal tidak signifikan atau tidak valid.¹⁴

¹³ Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 223.

¹⁴ Hery Susanto, Achi Rinaldi, Novalia, "Analisis Validitas Reliabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Beda pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika Kelas XII IPS di SMA Negeri 12 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015", *E-Jurnal IAIN Raden Intan Lampung*, 6. 2 (2015), h.148.

2. Uji Reliabilitas

Setelah mengetahui validitas instrumen, maka tahap selanjutnya adalah menguji reliabilitas instrumen. Reliabilitas berasal dari kata *reliable* yang artinya dapat dipercaya. Tes dapat dikatakan dapat dipercaya/*reliable* jika memberikan hasil yang tetap apabila dites berkali-kali¹⁵ Seandainya hasilnya berubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti.¹⁶ Jika dihubungkan dengan validitas, maka validitas adalah ketepatan dan reliabilitas adalah ketetapan.

Untuk mengetahui reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan rumus Kuder-Ricardson (K – R 20), yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1 - p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians).¹⁷

Setelah melakukan perhitungan, selanjutnya untuk mengetahui instrumen reliable atau tidak maka dapat dilihat tabel kriteria berikut ini.

¹⁵ Fatimah Depi Susanty, *Op.Cit.*, h, 121.

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.*, h, 100.

¹⁷ *Ibid.*, h. 115

Tabel 11
Kriteria Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
$0,00 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Kuat
$0,80 \leq r_{11} < 1$	Sangat Kuat


Apabila hasil perhitungan diperoleh angka $< 0,40$ maka berada pada kriteria rendah dan sangat rendah maka perlu diadakan perbaikan soal atau mengganti soal dengan yang baru agar item dapat digunakan sebagai alat ukur yang *reliable*. Menurut Anas Sudjiono, suatu tes dikatakan baik bila memiliki reliabilitas lebih dari 0,70.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Asumsi yang digunakan untuk memperoleh kualitas soal yang baik, disamping memenuhi validitas dan reliabilitas, adanya keseimbangan dari tingkat kesulitan soal.¹⁸ Tingkat kesukaran butir soal merupakan salah satu indikator yang dapat menunjukkan kualitas butir soal tersebut apakah termasuk sukar, sedang atau mudah. Suatu soal dikatakan mudah bila sebagian besar siswa dapat menjawabnya dengan benar dan suatu soal dikatakan sukar bila sebagian besar siswa tidak dapat menjawab soal dengan benar.

¹⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), h. 135.

Tingkat kesukaran diperoleh dari menghitung persentase siswa yang dapat menjawab soal dengan benar. Tingkat kesukaran dihitung melalui indeks kesukaran *difficult index* yaitu angka yang menunjukkan proporsi siswa yang menjawab dengan benar pada soal tersebut. Semakin tinggi angka indeks kesukaran semakin mudah soal tersebut. Sebaliknya semakin kecil angka indeks kesukaran semakin sukar soal tersebut. Indeks kesukaran disingkat dengan huruf D.¹⁹ Untuk menguji tingkat kesukaran sebuah instrumen tes dapat digunakan rumus berikut ini:



$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

J_s = jumlah seluruh siswa peserta tes.

Tabel 12
Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal²⁰

Indeks Kesukaran	Keterangan Kategori Soal
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Dari semua soal yang diujikan kepada peserta didik, ketika nilai yang diperoleh berkisar antara 0,00 – 0,30 maka soal tersebut dianggap sukar atau soal tersebut sulit, ketika nilai yang diperoleh berkisar antara 0,31 – 0,70 maka soal

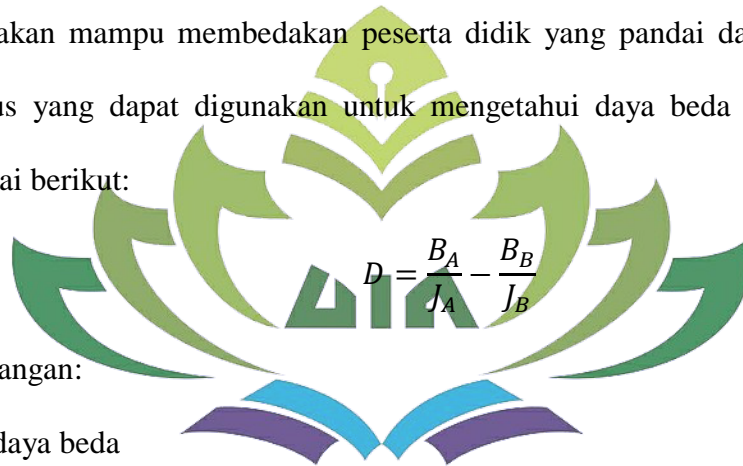
¹⁹ Ali Hamzah, *Op.Cit.*, h. 244.

²⁰ Linda Sekar Utami, Supriadin, *Op.Cit.*, h. 39

tersebut dianggap sedang, dan ketika nilai yang diperoleh berkisar antara 0,71 – 1,00, maka soal tersebut dianggap mudah.

4. Uji Daya Beda

Daya beda butir soal yaitu kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Butir soal yang didukung oleh potensi daya beda yang baik akan mampu membedakan peserta didik yang pandai dan kurang pandai. Rumus yang dapat digunakan untuk mengetahui daya beda butir soal adalah sebagai berikut:



$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = daya beda

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah.²¹

²¹ Linda Sekar Utami, Supriadin, *Op.Cit.*, h. 39.

Tabel 13
Kriteria Daya Beda

Koefisien	Keputusan
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik sekali

Butir soal yang baik dan diterima adalah butir soal yang mempunyai daya beda $0,40 \leq D \leq 0,70$.

5. Analisis Pengecoh (*Distractor*)

Berbeda dengan bentuk soal uraian, pada soal pilihan ganda telah dilengkapi beberapa pilihan jawaban. Diantara pilihan jawaban yang ada, hanya satu yang benar. Selain jawaban yang benar itu adalah jawaban yang salah. Jawaban yang salah itulah yang dikenal dengan *distractor* (pengecoh). Butir soal yang baik, pengecohnya akan dipilih secara merata oleh peserta didik yang menjawab salah. Sebaliknya, butir soal yang kurang baik, pengecohnya akan dipilih secara tidak merata.²²

Tujuan utama dari pemasangan *distractor* pada setiap butir item adalah agar dari sekian banyak peserta tes yang mengikuti tes hasil belajar ada yang tertarik untuk memilihnya. *Distractor* akan mengecoh peserta didik yang kurang mampu untuk dapat dibedakan dengan yang mampu. *Distractor* yang baik adalah yang dapat dihindari oleh peserta didik yang kurang pandai. Dengan demikian

²² Ata Nayla Amalia, Ani Widayati, “Analisis Butir Soal Tes Kendali Mutu Kelas XII SMA Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi di Kota Yogyakarta Tahun 2012”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10. 1 (2012), h. 10.

distractor baru dapat dikatakan telah berfungsi dengan baik apabila *distractor* tersebut telah memiliki daya rangsang atau daya tarik yang baik.²³

Menurut Anas Sudijono, pengecoh dinyatakan telah menjalankan fungsinya dengan baik apabila *distractor*/pengecoh tersebut sekurang-kurangnya sudah dipilih oleh 5% dari seluruh peserta tes.²⁴ Sejalan dengan penjelasan Arikunto bahwa, suatu *distractor* dapat dikatakan berfungsi baik jika paling sedikit dipilih oleh 5% peserta tes.²⁵ Indeks pengecoh dihitung dengan rumus:²⁶

$$IP = \frac{P}{(N - B)/(n - 1)} \times 100\%$$

Keterangan:

IP= indeks pengecoh

P = jumlah peserta didik yang memilih pengecoh

N = jumlah peserta didik yang ikut tes

B = jumlah peserta didik yang menjawab benar pada setiap soal

n = jumlah alternatif jawaban (opsi)

1 = bilangan tetap.

²³ *Ibid.*, h. 10

²⁴ Maria Agustina Amelia, "Analisis Soal Tes Hasil Belajar *High Order Thinking Skills* (HOTS) Matematika Materi Pecahan untuk Kelas 5 Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*, 20. 2 (2016), h. 126.

²⁵ Anita Puspita Handayani, Muhardjito, Sumarjono, "Pengembangan Instrumen Tes Pilihan Ganda Distraktor Bermakna untuk Mengidentifikasi Karakteristik Konsepsi Fisika Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Malang", (*Jurnal Universitas Negeri Malang*, 10. 2 (2013), h. 7.

²⁶ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015), h. 279.

Dalam menyimpulkan efektivitas pengecoh pada setiap butir soal, peneliti menggunakan kriteria yang diadaptasi dari skala *Likert* sebagai berikut:

Tabel 14
Kriteria Penilaian Efektivitas Pengecoh

Pengecoh yang Berfungsi	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik
0	Tidak Baik

Berikut ini penjelasan dari tabel kriteria penilaian efektivitas pengecoh di atas.

- a. Jika keempat jawaban pengecoh berfungsi maka soal dikatakan memiliki efektivitas pengecoh yang sangat baik.
- b. Jika terdapat tiga jawaban pengecoh yang berfungsi maka soal dikatakan memiliki efektivitas pengecoh yang baik.
- c. Jika terdapat dua jawaban pengecoh yang berfungsi maka soal dikatakan memiliki efektivitas pengecoh yang cukup baik.
- d. Jika terdapat 1 jawaban pengecoh yang berfungsi maka soal dikatakan memiliki efektivitas pengecoh yang kurang baik.
- e. Jika semua jawaban pengecoh tidak berfungsi maka soal dikatakan memiliki efektivitas pengecoh yang tidak baik.²⁷

²⁷ Wika Sevi Oktanin, Sukirno, "Analisis Butir Soal Ujian Akhir Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13. 1 (2015), h. 39-40.

I. Teknik Uji Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas populasi harus dipenuhi dengan syarat untuk menentukan perhitungan yang akan dilakukan pada uji hipotesis berikutnya. Uji normalitas yang digunakan dikenal dengan uji *Liliefors*.

Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_0 = data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_1 = data sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

Uji *Liliefors*, rumusnya adalah:²⁸

$$L_{hitung} = \text{Max} |F(z_i) - S(z_i)| \quad L_{tabel} = L_{\alpha, n}$$

$$Z_i = \frac{(X_i - \bar{X})}{s}$$

Dengan,

$$F(z_i) = P(z \leq z_i); Z \sim N(0,1)$$

$S(z_i)$ = proporsi cacah $z \leq z_i$ terhadap seluruh cacah z_i

X_i = skor responden

Daerah kritik (DK) = $\{L | L_{hit} < L_{\alpha, n}\}$; n adalah ukuran sampel.

Keputusan uji, H_0 diterima jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$. Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%).

²⁸ Novalia dan Muhamad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan* (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2014), h. 53.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih.²⁹ Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen, yang selanjutnya untuk menentukan statistik uji t yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis.

Hipotesis yang akan diuji adalah:

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (sampel mempunyai varians yang sama atau homogen)

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (sampel mempunyai varians yang berbeda tidak homogen)

Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dua varians atau *uji fisher*, dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \text{ dimana } S^2 = \frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

F = homogenitas

S_1^2 = varians terbesar

S_2^2 = varians terkecil

Kriteria uji:

H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{\frac{1}{2}\alpha(n_1-1; n_2-1)}$ atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti data bersifat

homogen. Dalam hal lain H_0 ditolak. Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%).

²⁹*Ibid.*, h. 54.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dipergunakan untuk melihat perbedaan yang signifikan antara hasil tes peserta didik dari kelompok eksperimen dan kontrol. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan tes statistik yaitu uji-t. Tes t atau uji t adalah salah satu tes statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa diantara dua buah Mean Sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan.³⁰ Rumus uji-t yang digunakan adalah:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Dengan $t_{tabel} = t_{(\alpha, n_1 + n_2 - 2)}$

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata nilai kelas eksperimen

\bar{x}_2 = rata-rata nilai kelas kontrol

s_1^2 = varians kelas eksperimen

s_2^2 = varians kelas kontrol

n_1 = banyaknya peserta didik kelas eksperimen

n_2 = banyaknya peserta didik kelas kontrol.³¹

³⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 278.

³¹ Sugiyono, *Op.Cit.*, h. 197.

Hipotesis yang digunakan adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flip chart* terhadap hasil belajar aksara Lampung.

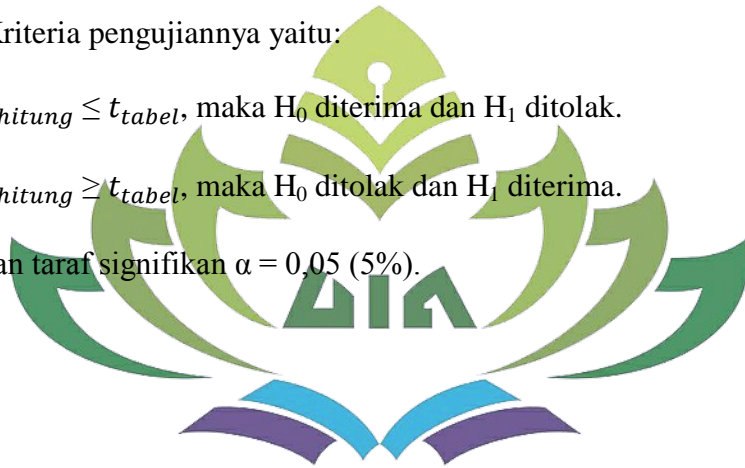
$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flip chart* terhadap hasil belajar aksara Lampung.

Kriteria pengujiannya yaitu:

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Uji Coba Instrumen

Analisis uji coba instrumen merupakan analisis data nilai hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari soal yang diuji cobakan yaitu berjumlah 40 soal, dan diuji cobakan pada kelas yang telah pernah mendapatkan materi pelajaran yaitu peserta didik kelas VI MIN 9 Bandar Lampung dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 peserta didik. Data-data uji coba dapat dilihat pada lampiran.

1. Uji Validitas

Analisis validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya item tes yang akan digunakan pada saat penelitian. Berdasarkan uji coba soal yang telah dilakukan dengan jumlah peserta didik $N=20$ dan taraf signifikan 5% didapat $r_{tabel} = 0,4438$. Item soal dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 15
Hasil Analisis Uji Validitas Butir Soal Pretest

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Valid	1, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 16, 17, 19, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40	29 soal
2	Invalid	2, 3, 4, 10, 13, 15, 18, 20, 23, 25, 38	11 soal

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan pada Lampiran Halaman 122)

Tabel 16
Hasil Analisis Uji Validitas Butir Soal Posttest

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Valid	1, 2, 4,5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 36, 37, 38, 39	31 soal
2	Invalid	3, 12, 14, 20, 28, 30, 33, 35, 40	9 soal

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan pada Lampiran Halaman 133)

Berdasarkan perhitungan validitas butir soal, maka pada soal pretest diperoleh 29 soal yang valid dan 11 soal yang tidak valid. Kemudian pada soal posttest diperoleh 31 soal yang valid dan 9 soal yang tidak valid. Dari soal-soal yang valid selanjutnya akan diuji reliabilitas soal, tingkat kesukaran, daya beda, dan analisis pengecoh.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi/ketetapan jawaban/hasil apabila dites berkali-kali. Uji reliabilitas ini menggunakan rumus $K - R 20$ sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 17
Hasil Analisis Uji Reliabilitas Butir Soal Pretest

Karakteristik	Hasil Uji Reliabilitas	Hasil	Interpretasi
r_{hitung}	0,914	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Reliabel
r_{tabel}	0,4438		

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan pada Lampiran Halaman 124)

Tabel 18
Hasil Analisis Uji Reliabilitas Butir Soal Posttest

Karakteristik	Hasil Uji Reliabilitas	Hasil	Interpretasi
r_{hitung}	0,936	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Reliabel
r_{tabel}	0,4438		

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan pada Lampiran Halaman 135)

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas soal yang valid maka diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,914$ pada soal pretest dan diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,937$ pada soal posttest. Karena masing-masing soal pretest dan posttest memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal-soal tersebut dikatakan reliabel serta reliabilitas tes secara keseluruhan atau $r_{11} > 0,70$ maka instrumen dikatakan sangat kuat.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat sukar atau tidaknya butir soal dengan berdasarkan pada kriteria sukar, sedang, maupun, mudah. Adapun hasil analisis uji tingkat kesukaran yaitu sebagai berikut:

Tabel 19
Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal Pretest

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Sukar	-	-
2	Sedang	1, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 16, 17, 19, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40	28 soal
3	Mudah	31	1 soal

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan pada Lampiran Halaman 126)

Tabel 20
Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal Posttest

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Sukar	-	-
2	Sedang	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 36, 37, 38, 39	29 soal
3	Mudah	17, 19	2 soal

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan pada Lampiran Halaman 137)

Berdasarkan hasil analisis uji tingkat kesukaran dari masing-masing soal pretest dan posttest, maka pada soal pretest dapat diketahui terdapat 1 soal

tergolong mudah, 28 soal yang tergolong sedang, dan tidak ditemukan soal yang tergolong sulit/sukar. Kemudian pada soal posttest dapat diketahui terdapat 2 soal tergolong mudah, 29 soal yang tergolong sedang, dan tidak ditemukan soal yang tergolong sulit/sukar.

4. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Berdasarkan perhitungan daya pembeda diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 21
Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal Pretest

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Jelek	12, 28, 32, 36	4 soal
2	Cukup	1, 6, 9, 14, 19, 21, 22, 24, 27, 34, 39, 40	12 soal
3	Baik	5, 7, 8, 11, 16, 17, 26, 29, 30, 31, 32, 35, 37	13 soal
4	Baik sekali	-	-

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan pada Lampiran Halaman 128)

Tabel 22
Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal Posttest

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Jelek	11, 13, 25	3 soal
2	Cukup	1, 2, 4, 6, 9, 10, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 36, 38, 39	24 soal
3	Baik	5, 7, 8, 37	4 soal
4	Baik sekali	-	-

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan pada Lampiran Halaman 139)

Berdasarkan analisis uji daya pembeda maka pada soal pretest terdapat 4 soal yang tergolong jelek, terdapat 12 soal yang tergolong cukup, 13 soal yang

tergolong baik, dan tidak terdapat soal yang tergolong baik sekali. Kemudian pada soal posttest terdapat 3 soal yang tergolong jelek, terdapat 24 soal yang tergolong cukup, 4 soal yang tergolong baik, dan tidak terdapat soal yang tergolong baik sekali.

5. Analisis Pengecoh / Distractor

Distractor digunakan untuk mengecoh peserta didik yang kurang mampu untuk dapat dibedakan dengan yang mampu dalam memilih jawaban soal yang paling tepat. Berdasarkan perhitungan analisis pengecoh maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 23
Hasil Analisis Efektivitas Pengecoh / Distractor Butir Soal Pretest

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Sangat Baik	-	-
2	Baik	1, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 16, 17, 19, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40	29 Soal
3	Cukup Baik	-	-
4	Kurang Baik	-	-
5	Tidak Baik	-	-

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan pada Lampiran Halaman 130)

Tabel 24
Hasil Analisis Efektivitas Pengecoh / Distractor Butir Soal Posttest

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Sangat Baik	-	-
2	Baik	1, 2, 4,5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 36, 37, 38, 39	31 Soal
3	Cukup Baik	-	-
4	Kurang Baik	-	-
5	Tidak Baik	-	-

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan pada Lampiran Halaman 141)

Berdasarkan analisis efektivitas pengecoh maka pada soal pretest tidak terdapat butir soal yang memiliki kriteria sangat baik, terdapat 29 butir soal yang memiliki kriteria baik, dan tidak terdapat butir soal yang memiliki kriteria cukup baik, kurang baik serta tidak baik. Selanjutnya ada soal posttest tidak terdapat butir soal yang memiliki kriteria sangat baik, terdapat 31 butir soal yang memiliki kriteria baik, dan tidak terdapat butir soal yang memiliki kriteria cukup baik, kurang baik serta tidak baik.

6. Kesimpulan Uji Coba Instrumen

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda yang telah dilakukan dari 40 soal pretest dan 40 soal posttest maka dapat diuraikan pada tabel berikut ini:

Tabel 25
Kesimpulan Hasil Uji Coba Instrumen Soal Pretest

No	No. Soal	Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Analisis Pengecoh	Kesimpulan
1	1	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
2	5	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
3	6	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
4	7	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
5	8	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
6	9	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
7	11	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
8	12	Valid	Sedang	Jelek	Baik	Tidak Digunakan
9	14	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
10	16	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
11	17	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
12	19	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
13	21	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
14	22	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
15	24	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
16	26	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan

17	27	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
18	28	Valid	Sedang	Jelek	Baik	Tidak Digunakan
19	29	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
20	30	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
21	31	Valid	Mudah	Baik	Baik	Digunakan
22	32	Valid	Sedang	Jelek	Baik	Tidak Digunakan
23	33	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
24	34	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
25	35	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
26	36	Valid	Sedang	Jelek	Baik	Tidak Digunakan
27	37	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
28	39	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
29	40	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan

Tabel 26
Kesimpulan Hasil Uji Coba Instrumen Soal Posttest

No	No. Soal	Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Analisis Pengecoh	Kesimpulan
1	1	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
2	2	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
3	4	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
4	5	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
5	6	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Tidak Digunakan
6	7	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
7	8	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
8	9	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
9	10	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
10	11	Valid	Sedang	Jelek	Baik	Tidak Digunakan
11	13	Valid	Sedang	Jelek	Baik	Tidak Digunakan
12	15	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
13	16	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
14	17	Valid	Mudah	Cukup	Baik	Tidak Digunakan
15	18	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
16	19	Valid	Mudah	Cukup	Baik	Tidak Digunakan
17	21	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
18	22	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
19	23	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
20	24	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
21	25	Valid	Sedang	Jelek	Baik	Tidak Digunakan
22	26	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
23	27	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan

24	29	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
25	31	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
26	32	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
27	34	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
28	36	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
29	37	Valid	Sedang	Baik	Baik	Digunakan
30	38	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan
31	39	Valid	Sedang	Cukup	Baik	Digunakan

Berdasarkan kesimpulan hasil uji coba instrumen pretest dan posttest yang telah dilakukan yaitu analisis uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, dan analisis pengecoh maka dalam penelitian ini soal yang digunakan untuk melaksanakan pretest dan posttest sebanyak 25 butir soal pretest dan 25 butir soal posttest.

B. Uji Analisis Data

1. Uji Normalitas dan Homogenitas

Penelitian ini dilakukan uji prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Kemudian uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Adapun hasil analisis statistik dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 27
Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Pretest

Karakteristik	Hasil Pretest		Hasil	Interpretasi
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen		
L_{hitung}	0,117	0,124	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Berdistribusi Normal
L_{tabel}	0,173	0,173		
F_{hitung}	1,062		$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
F_{tabel}	1,921			

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan pada Lampiran Halaman 241-243)

Tabel 28
Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Posttest

Karakteristik	Hasil Posttest		Hasil	Interpretasi
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen		
L_{hitung}	0,134	0,145	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Berdistribusi Normal
L_{tabel}	0,173	0,173		
F_{hitung}	1,178		$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
F_{tabel}	1,921			

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan pada Lampiran Halaman 241-243)

Nilai L_{tabel} diambil berdasarkan nilai pada tabel kritis L untuk uji *liliefors* pada taraf signifikan 5%. Kolom keputusan dibuat berdasarkan pada ketentuan pengujian normalitas, yaitu $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka dinyatakan data berdistribusi normal. Sebaliknya jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Dari tabel hasil uji normalitas diatas, untuk kelas kontrol pretest diperoleh $L_{hitung} = 0,117 < L_{tabel} = 0,173$ dan kelas kontrol posttest diperoleh $L_{hitung} = 0,134 < L_{tabel} = 0,173$. Sedangkan untuk kelas eksperimen hasil uji normalitas pretest diperoleh $L_{hitung} = 0,124 < L_{tabel} = 0,173$ dan kelas eksperimen posttest diperoleh $L_{hitung} = 0,145 < L_{tabel} = 0,173$. Dengan demikian hasil uji normalitas untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen baik data pretest maupun

data posttest telah didapat hasil data berdistribusi normal karena seluruh data $L_{hitung} < L_{tabel}$.

Uji homogenitas didasarkan pada ketentuan pengujian homogenitas yaitu jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dinyatakan kedua data memiliki varians yang homogen, sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dinyatakan kedua data tidak memiliki varians yang homogen. Dari tabel hasil uji homogenitas diatas, untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen pretest diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,062 < F_{tabel} = 1,921$. Sedangkan untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen posttest diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,178 < F_{tabel} = 1,921$. Dengan demikian hasil uji homogenitas untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen baik data pretest maupun data posttest telah didapat hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa uji kesamaan dua variabel memiliki sifat sama (homogen)

Ketika uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, maka analisis perhitungan statistik dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis penelitian menggunakan uji *t independent*.

2. Uji Hipotesis (Uji - t)

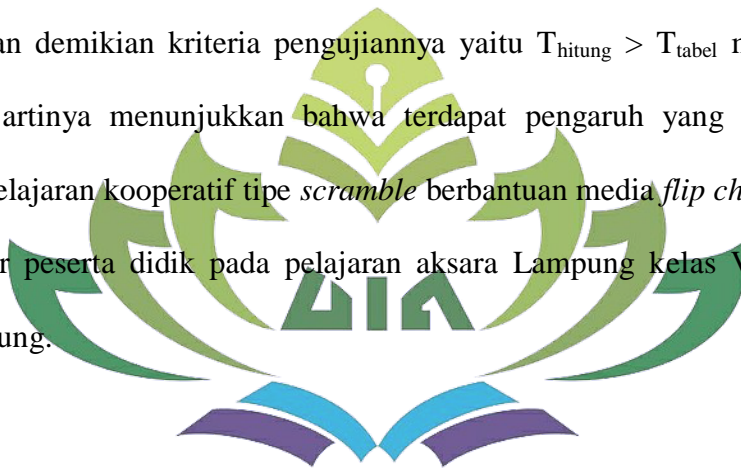
Uji normalitas dan uji homogenitas telah dilakukan dan didapat sampel berdistribusi normal dan sampel berasal dari varians yang homogen maka dilanjutkan dengan uji hipotesis yang dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan uji-t, sebagaimana hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 29
Hasil Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Karakteristik	Nilai		Hasil
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	
T_{hitung}	2,204		$T_{hitung} > T_{tabel}$
T_{tabel}	2,005		
Taraf Signifikan (α)	5 % (0,05)		

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan pada Lampiran Halaman 244)

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis nilai hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen didapat hasil $T_{hitung} = 2,204$ dan $T_{tabel} = 2,005$. Dengan demikian kriteria pengujiannya yaitu $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_1 diterima yang artinya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran aksara Lampung kelas V MIN 9 Bandar Lampung.



C. Pembahasan

Pembahasan berikut ini mengacu pada permasalahan yang dimunculkan yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flip chart* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran Aksara Lampung kelas V MIN 9 Bandar Lampung? Menjawab rumusan masalah tersebut bahwa hasil penelitian menunjukkan sampel berasal dari distribusi normal dan memiliki varians yang homogen, artinya kedua sampel memiliki kemampuan yang sama sehingga dapat dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flip chart* terbukti dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui diagram berikut ini:

Gambar 5
Hasil Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

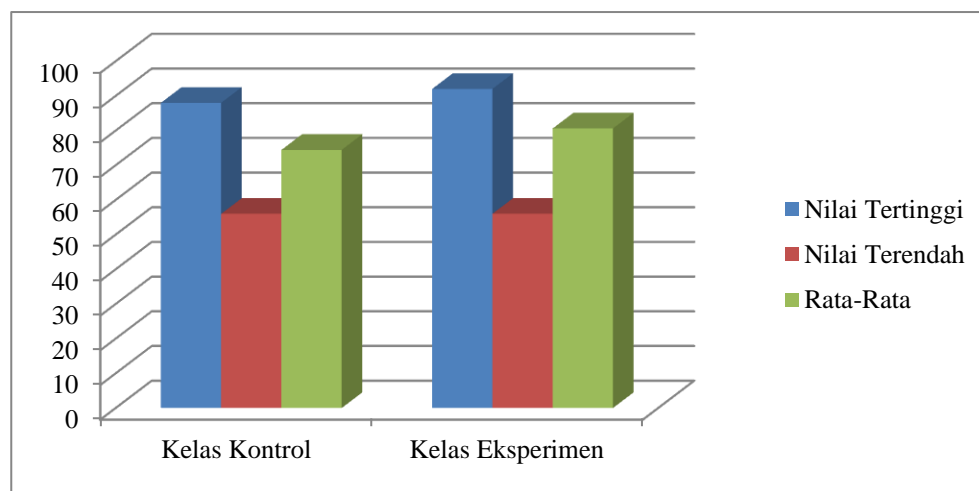


Diagram diatas menunjukkan bahwa pada kelas kontrol nilai tertinggi 88 dan nilai terendah adalah 56 dengan rata-rata kelas adalah 74,428. Sedangkan untuk kelas eksperimen nilai yang diperoleh peserta didik lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu nilai tertinggi adalah 92 dan nilai terendah adalah 56 dengan rata-rata kelas adalah 80,592.

Disisi lain, hasil pengujian hipotesis diperoleh $T_{hitung} = 2,204$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% diperoleh $T_{tabel} = 2,005$ artinya $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka dapat dikatakan H_1 diterima dan H_0 ditolak ini berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart* memberikan

pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran aksara Lampung di kelas V di MIN 9 Bandar Lampung.

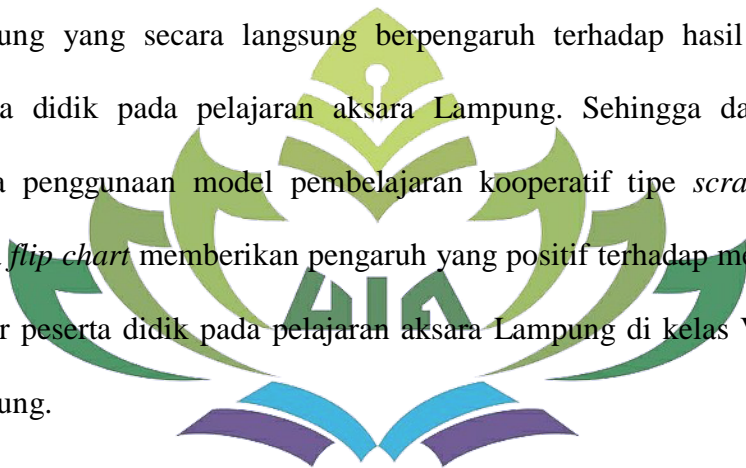
Hasil tersebut disebabkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart* terdiri dari kegiatan diskusi yang membelajarkan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dengan cara bekerja sama dengan teman dalam kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan menyusun jawaban yang telah disediakan namun masih dalam kondisi acak. Kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang peserta didik, terdiri dari peserta didik berkemampuan tinggi, sedang dan kurang. Fungsi kelompok disini adalah untuk mengarahkan semua anggota untuk belajar, berdiskusi, membantu anggota yang kemampuan akademiknya kurang sehingga mereka secara kelompok nantinya siap untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Kekompakkan kerjasama kelompok akan mampu meningkatkan hubungan antar sesama anggota kelompok, rasa percaya diri, dan keakraban antar siswa. Pada langkah ini terdapat diskusi kelompok dengan anggota yang heterogen kemampuan kognitifnya. Sehingga, setiap peserta didik dapat saling membantu anggota kelompoknya yang kurang mampu memahami materi. Hal ini memungkinkan adanya cara penyampaian khusus yang diberikan anggota kelompok agar anggota kelompok yang lain dapat dengan mudah menafsirkan apa yang telah dipelajari. Sehingga dapat lebih mudah memahami materi dan juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik

Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada tingginya pemahaman peserta didik dalam hal kognitif atau mengenai huruf-huruf aksara Lampung namun peserta didik dituntut untuk memiliki konsentrasi dan memiliki kecepatan dalam berpikir. Berdasarkan pengamatan peneliti saat proses belajar mengajar berlangsung dikelas eksperimen, terlihat peserta didik yang aktif menjadi lebih terarah dan belajar mengajar dapat berjalan kondusif karena peserta didik terlihat konsentrasi dalam menyusun huruf demi huruf dan kata demi kata yang menjadi jawaban dari soal yang diberikan, kemudian peserta didik mampu berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan cara bekerja sama, belajar bersama dengan teman dan bertanggung jawab dengan tugas yang telah diberikan serta terjalinnya komunikasi antara peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan peneliti. Faktor-faktor yang disebutkan diatas dapat menjadi penunjang meningkatnya hasil belajar peserta didik dikelas V_A (kelas eksperimen).

Adanya bantuan media *flip chart* peserta didik dapat melihat dan mempelajari huruf-huruf aksara Lampung dengan cara yang berbeda. Warna, bentuk dan penyusunan letak huruf aksara Lampung pada media *flip chart* mampu menjadi daya tarik peserta didik untuk lebih giat belajar hal tersebut menjadi salah satu faktor pendukung meningkat nya hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen bila dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two*.

Kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two*, terlihat peserta didik kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik terlihat pasif, hanya sebagian saja yang konsentrasi saat belajar dan mengerjakan tugas dan tidak jarang tugas yang seharusnya dikerjakan secara bersama namun dikerjakan oleh salah seorang anggota kelompok saja. Hal ini berpengaruh terhadap rendah kemampuan peserta didik dikelas kontrol dalam memahami huruf-huruf aksara Lampung yang secara langsung berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada pelajaran aksara Lampung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart* memberikan pengaruh yang positif terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran aksara Lampung di kelas V MIN 9 Bandar Lampung.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran aksara Lampung kelas V MIN 9 Bandar Lampung. Hal ini berdasarkan pengumpulan dan analisis data melalui pengolahan data yang diperoleh dari hasil uji - t yaitu $T_{hitung} = 2,204 > T_{tabel} = 2,005$, maka dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga hasil pengujian hipotesis dinyatakan H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar, karena keaktifan dan semangat belajar misalkan bertanya kepada guru apabila terdapat suatu materi yang belum dipahami, berdiskusi dengan teman mengenai materi yang belum dipahami dan sebagainya dalam proses belajar mengajar dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam bidang kognitif.

2. Bagi guru

Guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi, jenjang kelas serta keadaan dan situasi peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih semangat belajar dan keaktifan peserta didik yang aktif dikelas dapat lebih terarah sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan mampu membantu meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar dikelas. Tersedianya sarana dan prasarana seperti media pembelajaran untuk berbagai mata pelajaran khususnya pada pelajaran aksara Lampung diharapkan mampu menunjang meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi peneliti

Dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan yang disebabkan minimnya pengalaman peneliti dalam mengajar dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flip chart* dan model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two*. Oleh sebab itu, peneliti tidak akan berhenti belajar guna perbaikan kedepannya agar peneliti menjadi calon guru atau guru yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agama RI, Departement. 2005. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Bandung: Diponegoro
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ali, Muhamad. 2013. 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik'. *Jurnal Edukasi@Elektro*. 5.
- Amelia, Maria Agustina. 2016. 'Analisis Soal Tes Hasil Belajar High Order Thinking Skills (HOTS) Matematika Materi Pecahan Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar'. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*. 20.
- Andri, dan Didin Syafrudin. 2015. 'Pengaruh Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA', *The World Economy*, 1.
- Anggraini, Ajeng Navy Intan, dan Suprayitno. 2017. 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto'. *Jurnal PGSD*. 5.
- Aprisinta, Diana. 2015. 'Pengaruh Media Pembelajaran Tiga Dimensi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Kelas X', *Jurnal Akademis Dan Gagasan Matematika*, 2.
- Ariani, Tri, dan Nurma Fitriyani. 2016. 'Perbandingan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Group Investigation Dan Think Pair Share Di SMA Negeri Purwodadi', *Pancaran*, 5 .
- Arifin, Zainal. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanto, Metta. 2016. 'Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble', *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 3.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Artini, A.A. Ayu Sri Vidya, I. Wyn. Sujana, dan I Km. Ngurah Wiyasa, 'Pengaruh Model Pembelajaran Scramble berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten Kompiang Sujana', *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2.

- Aryawan, I PT Eka Putra, Ndara T Renda, dan Ni Wyn Rati. 2014. 'Pengaruh Strategi Pembelajaran The Power of Two berbantuan Media Belajar Manipulatif terhadap Hasil Belajar Matematika, 2.
- Danaryanti, Agni, dan Julianti. 2014. 'Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe The Power Of Two Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas VIII SMP', *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 2.
- Dewi, Eka Puspita, Agus Suyatna, Abdurrahman, dan Chandra Ertikanto. 2017. 'Efektivitas Modul Dengan Model Inkuiri Untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Kalor', *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2
- Dewi, Suci Kusuma, Slamet Santosa, dan Muzayyinah. 2013. 'Penerapan Pembelajaran Aktif Student-Created Case Studies Disertai Flip Chart Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010 Implementation', *BIO-PEDAGOGI*, 2
- Diani, Rahma, Yuberti Yuberti, dan Shella Syafitri. 2016. 'Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5
- Dirman, and Cicih Juarsih. 2014. *Penilaian Dan Evaluasi Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djaelani, Aunu Rofiq. 2013. 'Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif', *Majalah Ilmiah Pawiyatan*, 20
- Djamarah, Saiful Bahri, dan Aswan Zaid. 2013. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatmawati, Hera Deswita, dan Rino Richardo. 2014. 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe the Power of Two Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII'.
- Fiteriani, Ida, dan Baharudin. 2017. 'Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA Di MIN Bandar Lampung', *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4.
- Fitri, Hayatun, Abdul Wahab Abdi, dan M Yusuf Harun. 2017. 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card dan Flipchart Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Inshafuddin Banda Aceh', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2

Hamdayana, Jumanta. 2017. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia

Hamzah, Ali. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.

Handayani, Anita Puspita, Muhardjito, dan Sumarjono. 2013. 'Pengembangan Instrumen Tes Pilihan Ganda Distraktor Bermakna Untuk Mengidentifikasi Karakteristik Konsepsi Fisika Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Malang'

Hidayah, Nurul. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Gharudawaca

Hidayah, Nurul, dan Rifky Khumairo Ulva. 2017. 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4.

Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

———. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Isjoni. 2013. *Cooperatif Learning*. Jakarta: Pustaka Belajar.

Iskandar, Abubakar, Gina, Wibowo, dan Cahyono T. 2014. 'Pengaruh Transformasi Sistem E-Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Wikrama Di Kota Bogor', *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 12

Muflihah. 2014. 'Pendidikan ; Dealektika Media', *Elementary*, 2

Ngalimun. 2013. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.

Nisak, Rohmalia Dita Khoirun. 2017. Jurnal Pengaruh Model Scramble Didukung Media Bagan Terhadap kemampuan Memahami Kegiatan Jual Beli Di Lingkungan Rumah Dan Sekolah Siswa Kelas III SDN Mojoroto 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2016 / 2017. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Novalia, and Muhammad Syazali. 2014. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja

Nurseto, Tejo. 2013. 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8.

Nym.Widiantari, Ni, H. Syahrudin, dan I W. Widiana. 2017. 'Pengaruh Model

- Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Di Gugus V Kecamatan Buleleng', *Jurnal PGSD*, 2
- Oktanin, Wika Sevi, dan Sukirno. 2015. 'Analisis Butir Soal Ujian Akhir Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13
- Prasetyo, Andhika, Triyono, dan Imam Suyanto. 2013. 'Penggunaan Media Flip Chart Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *PGSD UNS Kebumen*, 3
- Pratiwi, Desi Eka, dan Mulyani. 2013. 'Penerapan Media Papan Balik (Flipchart) Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal PGSD*, 1
- Pratomo, Ryan Humardani Syam. 2017. 'Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe The Power Of Two Dengan Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Biologi (Studi Tentang Aktivitas, Respon, Dan Hasil Belajar Siswa)', *Jurnal Biotek*, 5
- Putri, Ariska Destina, dan Syofnidah Ifrianti, 'Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan', 4.
- Rahayu, Siti. 2014. 'Pengembangan Aksara Lampung Braille'. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahmawati, Mega Tiara, Ika Kurniasari, dan Sutinah. 2013. 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe The Power Of Two Pada Materi Operasi Himpunan', *Jurnal Mahasiswa Unesha*, 1
- Ramadani, Ni Km Triana, Ni Wyn Arini, dan I Nymn Arcana. 2014. 'Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Siswa Kelas V SD', *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2
- Retnanto, Agus. 2014. 'Studi Korelasi Pembelajaran Kooperatif Di Mi Manba'ul Falah Sidorejo Pamotan Rembang', *Elementary*, 2
- Rizal, Syamsu, dan Tri Suari. 2014. 'Hubungan Sistem Akuntansi Keuangan Daerah Dengan Kualitas Laporan Keuangan Pada Badan Pengelolaan Keuangan & Aset Daerah Daerah Kota Bandar Lampung', *JURNAL Akuntansi & Keuangan*, 5
- Ros, Eneng, Siti Saroh, dan Vismaia S Damaianti. 2016. 'Pengaruh Teknik Scramble Terhadap Kemampuan', *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Salim, dan Andi Muh Fahresyah. 2017. 'Efektivitas Media Kartu Variabel Dan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Kendari', *Indonesia Digital Journal of Mathematics and Education*, 4
- Saridewi, N M Putri, dan N Nym Kusmariyatni. 2017. 'Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas', *Journal of Education Action Research*, 1
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sohibun, dan Filza Yulina Ade. 2017. 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive', *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2.
- Sudarmi, dan Burhanuddin. 2017. 'Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar', *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi, Firman. 2012. *Lampung Sai Bumi Ruwa Jurai*. Jakarta: Cita Insan Madani.
- Sumartono, dan Normalina. 2015. 'Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Di SMP', *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 3.
- Sumira, Dika Zuchdan, Acep Saepul Rahmat, dan Anggi Purwa Nugraha. 2018. 'Pengaruh Metode Scramble Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD', *Indonesian Journal of Primary Education*, 1.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryanta, I Made, Ida Bagus Gede Surya Abadi, and IGA. Agung Sri Asri. 2014.

‘Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar’, *Mimbar PGSD Undiksha*, 2.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.

Susanto, Hery, Achi Rinaldi, dan Novalia. 2015. ‘Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika’, *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.

Susanty, Fatimah Depi. 2016. ‘Analisis Validasi Soal Tes Hasil Belajar Pada Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab Di Pusat Pengembangan Bahasa (P3B) UIN Suska Riau’, *Kutubkhanah: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 19.

Susilana, Rudi, “Modul 5 Landasan Teori dan Hipotesis” (online), tersedia di: http://file.upi.edu/Direktori/DUALMODES/PENELITIAN_PENDIDIKAN/BB_M_5.pdf, diakses pada 25 Januari 2018.

Syarifuddin, Ahmad. 2013. ‘Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya’, *Ta’dib*, 16.

Ujeng, Sarjan N Husain, and Ishak Paudi Ritman. 2013. ‘Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Alat Peraga IPA Kelas IV SD Inpres 1 Siney’, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4.

Utami, Linda Sekar, and Supriadin. 2015. ‘Pengaruh Model Pembelajaran Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 2 Gerung Tahun Pelajaran 2014 / 2015’, *Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 1.

Wahyudin, Erik. 2017. ‘Pengaruh Media Flipchart Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Kelompok B TK Negeri Pembina Ciawigebang’, *Jurnal PAUD Agapedia*, 1.

Wikipedia, ‘Aksara Lampung’ <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Aksara_Lampung,>

DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST KELAS KONTROL

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Afrinza Yurisa	68	80
2	Alifa Azahra	72	80
3	Al-Qiya Annafiu R	56	84
4	Andreas Pratama	60	60
5	Atiqoh Murzannus	84	84
6	Azkiya Zahra Syafira	64	72
7	Azzukhruf Muqoffi	76	76
8	Hanan Al-mughni	56	56
9	Intan Nurfatimah	60	72
10	Khadafi Khasyi K	84	80
11	Kirana Nur R	48	76
12	Lutvi Yani	52	64
13	M. Afdal Juliansyah	68	68
14	M. Asyofatul Kamil	76	80
15	M. Chikal Putra H	64	68
16	M. Ilham Assegaf	44	56
17	M. Rais Algiffari	80	84
18	M. Zulfikar Eldais	52	80
19	Nabila Askana R	76	84
20	Nadia Aulia Qistina	48	56
21	Pooja Nheesa S	56	64
22	Qhisya Aurelia	68	68
23	Qonita Calista	72	76
24	Rasya Aditia P	80	88
25	Resat Alfatir	84	88
26	Reva Fitri Yurizal	56	76
27	Tina Junarhata	64	76
28	Zahwa Nur Hanifa	80	88

DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST KELAS EKSPERIMEN

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Addhi Fajri Rahman	68	72
2	Ajeng Surya Pangge	64	80
3	Alqisya Annafiu R	76	84
4	Arsya Prayoga	64	68
5	Aulia Putri Anugrah	80	88
6	Azizah Khoirunnisa	52	56
7	Dela Arsifa	60	72
8	Ersa Debyana	84	92
9	Gita Sahara	56	80
10	Ibnu Malik	48	64
11	Karlisa Naila Asfia	68	88
12	Laura Dwi Untari	56	84
13	Mahmud Arifin	84	92
14	M. Ade Kurniawan	52	84
15	M. Alfais Iqbal	60	76
16	M. Hafidzudin	64	88
17	M. Ilham Al amin	80	92
18	Natasya Fira Putri M	48	60
19	Nesya Izzati Dhini	52	76
20	Nur Defa Juliana	44	92
21	R.A. Masua Syarifah	72	88
22	Rahlil Alghani	52	80
23	Regita Karina	48	64
24	Rista Ramadhani	60	84
25	Uswatun Putri H	76	92
26	Zahratus Syifa	60	88
27	Zaki Bayu Pamudi	44	92