PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE BERBANTU MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS VB DI SDN 36 PONTIANAK SELATAN

SKRIPSI

OLEH
DIAN PRATIWI
NIM F1082171066

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE BERBANTU MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN 36 PONTIANAK SELATAN

SKRIPSI

Diunjukan Sebagai Syarat untuk Memeroleh Gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH
DIAN PRATIWI
NIM F1082171066

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE BERBANTU MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS VB DI SDN 36 PONTIANAK SELATAN

SKRIPSI

DIAN PRATIWI
NIM F1082171066

Disetujui oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Hairida, M.Pd.	**Rio Pranata, M.Pd.**
NIP. 196611061991012001	**NIP 19881005201903010**
Penguji I	**Penguji II**
Dra. Asmayani Salimi, M.Si.	**Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd.**
NIP. 196206181988032001	**NIP. 199207192019032024**

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dyoty Auliya Vilda Ghasya, S.Pd, M.Pd
NIP. 199207192019032024

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE BERBANTU MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS VB DI SDN 36 PONTIANAK SELATAN

SKRIPSI

DIAN PRATIWI
NIM F1082171066

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Hairida, M.Pd.	**Rio Pranata, M.Pd.**
NIP. 196611061991012001	**NIP 19881005201903010**

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. H. Ahmad Yani T. M.Pd
NIP. 196604011991021001

Lulus Tanggal: Jum'at, 19 Juli 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dian Pratiwi

NIM : F1082171066

Jurusan / Prodi : Pendidikan Dasar / Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan ataupun pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan



Dian Pratiwi

NIM. F1082171066

ABSTRAK

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskrispsikan perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *scramble* dengan model konvensional, serta mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 36 Pontianak Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Adapun teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh yang terdiri dari 29 peserta didik di kelas VA dan 29 peserta didik kelas VB. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statisktik deskriptif dan analisis statistic inferensial berbantuan SPSS 25 *for windows.* Hasil penelitian menunjukkan perolehan nilai signifikan (Sig 2-*tailed*) dari uji *independent sample t-test* sebesar 0,000 dan t_{hitung} yaitu 3,887, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar peserta didik. Setelah dilakukan perhitungan *effect size* diperoleh angka sebesar 10,042 dengan interpretasi penerapan model kooperatif tipe *scramble* berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 36 Pontianak Selatan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Kooperatif, Pengaruh

PERSEMBAHAN

Puji dan Syukur saya haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan sehingga saya mampu menyelesakan skripsi ini untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Untuk Ibunda, Ayahanda dan Saudara tercinta, Ibu Diana Susanti, Bapak Umar Arief Prasetya serta Bhakti Prasetya, terima kasih untuk doa dan dukungan yang tiada henti. Terima kasih untuk selalu memberikan semangat dan kekuatan selama menempuh pendidikan ini. Setiap langkah dalam hidup ini dapat terlewati oleh doa yang tiada henti.

Untuk sahabat, rekan dan pihak-pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu, Tak banyak kata yang dapat saya sampaikan, selain kata terima kasih yang sebanyak-banyaknya untuk semua bantuan, support, motivasi, dan bimbingan. Semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.

Aamiin yaa robbal'alamin

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia dan izinNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantu Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik V di SD Negeri 36 Pontianak Selatan"

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Penyusun skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan, arahan, saran dan bantuan dari berbagai aspek. Maka dari itu diucapkan terima kasih kepada Dr. Hairida, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Pertama dan Rio Pranata, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan dan saran. Selain itu, diucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan dan izin untuk melaksanakan penelitian.
2. Dr. Hairida, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak, yang telah memberi layanan administrasi yang diperlukan dalam penyusuanan skripsi ini.
3. Dyoty Aulia Vilda Ghasya, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan pelayanan administrasi akademik selama

perkuliahan serta memberi pelayanan administrasi yang diperlukan dalam penyususunan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan pelayanan administrasi akademik selama perkuliahan.
5. Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan pelayanan administrasi akademik selama perkuliahan dan penyusunan skripsi.
6. Rafida, S.Pd. selaku Plt Kepala SDN 36 Pontianak Selatan yang telah memberikan izin penelitian di SDN 36 Pontianak Selatan.
7. Melisa, S.Pd. selaku guru kelas VA SDN 36 Pontianak Selatan yang telah membantu selama proses penelitian di SDN 36 Pontianak Selatan.

Apabila skripsi ini terdapat kekurangan baik dari segi penulisan, materi, maupun penyajian, maka diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki skripsi ini.

Pontianak, Juni 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

LEMBAR LOGO ii

HALAMAN JUDUL iii

LEMBAR PERSETUJUAN iv

LEMBAR PENGESAHAN v

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN vi

ABSTRAK vii

PERSEMBAHAN viii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan penelitian 6

D. Manfaat Hasil Penelitian 6

E. Ruang Lingkup Penelitian 7

F. Definisi Operasional 8

BAB II KAJIAN TEORI 10

A. Model Pembelajaran Kooperatif 10

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* 11
1. Pengerian Model Pembelajaran Model Pembelajaran Tipe *Scramble*.. 11
2. Bentuk – bentuk Model Penggunan Kooperatif Tipe *Scramble* 12
3. Kelebihan Model Penggunan Kooperatif Tipe *Scramble* 13
4. Kelemahan Model Penggunan Kooperatif Tipe *Scramble* 15
5. Fase – fase Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* 16
6. Langkah – langkah Model Penggunan Kooperatif Tipe *Scramble*..... 16
C. Media *Power Point*..... 18
1. Pengertian Media *Power Point*..... 18
2. Kelebihan Media *Power Point* 20
3. Kekurangan Media *Power Point* 20
D. Hasil Belajar..... 21
1. Pengertian Hasil Belajar..... 21
2. Jenis – jenis Hasil Belajar 22
3. Faktor – faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar..... 23
E. Pembelajaran Tematik..... 26
1. Pengertian Pembelajaran Tematik..... 26
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik..... 27
3. Materi Pembelajaran Tematik 28
F. Hipotesis Penelitian..... 30
BAB III METODE PENELITIAN 31
A. Desain Penelitian..... 31
B. Populasi dan Sampel..... 34

C. Teknik Pengumpulan Data 34
D. Instrumen Pengumpulan Data 37
E. Teknik Analisis Data 44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN 52
A. Deskripsi Data 52
B. Pengujian Hipotesis 56
1. Uji Prasyarat Analisis 56
2. Hasil Uji Statistik 57
C. Pembahasan 60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 64
A. Kesimpulan 64
B. Saran 64
DAFTAR PUSTAKA 66
LAMPIRAN 69
RIWAYAT HIDUP 109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fase-Fase Model Kooperatif Learning Tipe *Scramble* 16

Tabel 2.2 Contoh Soal dan Kunci Jawaban..... 17

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* 39

Tabel 3.2 Kriteria Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*..... 40

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Aspek Materi 41

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Aspek Konstruk..... 41

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Aspek Bahasa 41

Tabel 3.6 Penetapan Skor Skala *Likert* 42

Tabel 3.7 Kategori Kelayakan Uji Validasi 43

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Lembar Daftar Dokumentasi 43

Tabel 3.9 Klasifikasi *Effect Size*..... 45

Tabel 4.1 Hasil Validasi Aspek Materi 52

Tabel 4.2 Hasil Validasi Aspek Kontstruk 52

Tabel 4.3 Hasil Validasi Aspek Bahasa 53

Tabel 4.4 Data Hasil Penelitian 54

Tabel 4.5 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen 54

Tabel 4.6 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol 55

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas 56

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas 57

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis 58

Tabel 4.10 Hasil Hitung *Effect Size* 59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 *Quasi exsperimental design bentuk non-equivalent control group*.... 32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Soal *Pre-test* dan *Post-test* 69

Lampiran 2 Lembar Soal *Pre-test* dan *Post-test* 71

Lampiran 3 RPP Kelas Eksperimen 74

Lampiran 4 LKPD Kelas Eksperimen 80

Lampiran 5 RPP Kelas Kontrol 83

Lampiran 6 LKPD Kelas Kontrol 89

Lampiran 7 Surat Izin Penelitian 92

Lampiran 8 Surat Tugas Mengadakan Penelitian 93

Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Penelitian 94

Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Instrumen 95

Lampiran 11 Hasil Validasi Instrumen oleh Validator 1 97

Lampiran 12 Hasil Validasi Instrumen oleh Validator 2 102

Lampiran 13 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian 107

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hakikat suatu pendidikan yaitu adanya perubahan tingkah laku. Namun jika tidak ada perubahan, berarti pendidikan tersebut tidak berhasil. Salah satu usaha yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah seorang guru dapat atau menggunakan berbagai macam metode atau model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Menurut Mardianto (2014) bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan guru memerlukan berbagai macam strategi, metode ataupun model yang dapat menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas dan baik.

Astuti dkk (2022) mengatakan penguasaan model pembelajaran merupakan salah satu penguasaan kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh guru. Menurut Silitonga dkk (2021) Kompetensi guru sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan yang harus dikuasai, dipahami, dan dimiliki oleh setiap guru sebagai bekal untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik dan pengajar. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang

digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Menurut Shoimin (2014) Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan membantu peserta didik dalam memahami materi adalah model kooperatif yang menekankan kerja sama antar peserta didik atau berkelompok dalam kelompok kecil.

Model pembelajaran kooperatif sangat beragam, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Menurut Octaviana (2020) Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan model dengan pola belajar merangkai dan menyusun kata, kalimat, ataupun paragraf dengan sistem berkelompok. *Scramble* menjadi model pembelajaran yang memberikan kesan belajar sambil bermain. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* akan lebih membuat peserta didik aktif bermain, namun tetap dalam konteks belajar tentang materi tertentu. Menurut Dewi dkk (2017, h.105) 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. Fajar dkk (2022) mengatakan Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* akan lebih mudah jika dibantu dengan media pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendorong dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik peserta

didik yang merupakan generasi Z (*digital native*). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *powerpoint.*

Microsoft Power Point merupakan salah satu software yang dapat membantu menyusun materi pada saat presentasi dengan mudah dan efektif (Anyan dkk, 2020). Aplikasi *PowerPoint* dilengkapi fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik seperti misalnya kemampuan mengolah teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, video, dan terdapat efek yang bisa diatur sesuai keinginan, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik (Misbahudin dalam Hikmah 2020). *Microsoft powerpoint* ini juga sangat mudah digunakan oleh semua kalangan sehingga *microsoft powerpoint* ini banyak digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi. Karakteristik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif terletak pada peserta didik, di samping menyimak materi yang dijelaskan peserta didik juga secara tidak langsung diajak untuk berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu mengembangkan media dan merancang model pembelajaran dengan menerapkan dan mengkombinasikan berbagai model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi, aktif, kreatif terhadap proses pembelajaran sehingga lebih memahami materi yang diberikan agar hasil belajarnya meningkat.

Namun pada kenyataan di lapangan, guru kurang opsional menggunakan media dan model pembelajaran. Dari hasil observasi dengan guru dan peserta didik SDN 36 Pontianak Selatan pada tanggal 29 Maret 2022 ditemukan fakta bahwa guru SDN 36 Pontianak Selatan guru sering menerapkan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi yang biasa disebut dengan model pembelajaran konvensional,

serta guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku dan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan mengulang pembelajaran di rumah serta menghafal ketika ada ulangan. Guru terlalu mendominasi dalam proses pembelajaran dan peserta didik kurang diberikan ruang untuk berbicara, berpendapat, bertanya dan mengutarakan pendapat. Pada pembelajaran tematik diharapkan peserta didik harus menguasai 5M yaitu: mengamati, menaya, mengasosiasi, mengeksplorasi, dan mengkomunikasikan, dengan mengadopsi prinsip belajar PAIKEM (aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Padahal banyak model yang dapat digunakan untuk guru dalam mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu inovasi pada pembelajaran diantaranya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Menurut Huda (2014, h.32) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran kelompok kecil yaitu peserta didik yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama. Model pembelajaran kooperatif memiliki beragam tipe, salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah tipe *scramble*. Model pembelajaran *scramble* merupakan bagian dari model kooperatif yang menekankan peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Indrianti dkk (2017) mengungkapkan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* (berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa indonesia berarti perebutan, pertarungan atau perjuangan) adalah aktivitas pembelajaran bersama-sama (kooperatif) berupa permainan bahasa dengan cara menggembirakan yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam satu kelompok kecil untuk

menjawab pertanyaan dimana guru sudah menyediakan jawaban namun dengan susunan yang acak. Pada permainan ini, peserta didik harus mengkoreksi jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang benar. Peserta didik dituntut berpikir kreatif dalam pembelajaran di kelas, untuk dapat menyusun kata-kata dalam kunci jawaban. Secara tidak langsung model ini menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam pengajaran dan meninggalkan kesan yang menyenangkan sehingga sulit untuk dilupakan.

Berdasarkan latar belakang dan realitas yang terjadi di SD Negeri 36 Pontianak Selatan khususnya pada kelas V, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang penggunan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berantu media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 36 Pontianak Selatan".

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 36 Pontianak Selatan menggunakan model pembelajran kooperatif tipe *scramble* berbantu media pembelajaran *powerpoint*?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 36 Pontianak Selatan menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 36 Pontianak Selatan?

4. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 36 Pontianak Selatan?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 36 Pontianak Selatan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media pembelajaran *powerpoint*.
2. Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 36 Pontianak Selatan menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Mendeskripsikan perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan yang tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 36 Pontianak Selatan.
4. Mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 36 Pontianak Selatan.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Memudahkan peserta didik kelas V MI/SD untuk meningkatkan kerjasama, memotivasi serta meningkatkan ketertarikan peserta didik saat belajar khususnya pada materi “Pengaruh Kondisi Geografi Indonesia Terhadap Kondisi Sosial

Ekonomi di Indonesia." Selain itu, penggunaan model pembelajaran *scramble* bertujuan agar peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat memberikan pengalaman yang bermakna.

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan alternatif dalam menentukan model pembelajaran yang tepat dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantu Media *PowerPoint* dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas guru dalam mengajar.

3. Bagi Sekolah

Sebagai sumber referensi untuk menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran dalam Kurikulum 2013, khususnya model pembelajaran tipe *scramble* berbantu media *powerpoint*. Jika hasil belajar baik, dapat meningkatkan kualitas sekolah.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian berguna untuk memberikan batasan penelitian ini agar meminimailisir kesalahan pada proses penelitian, maka diperlukan ruang lingkup penelitian berupa variable penelitian dan definisi operasonal.

Sugiyono (2017) menyatakan bahwa, "Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulan" (h. 38). Adapun variabel yang diteliti dalam penelitian ini menurut Sugiyono (2017) yaitu:

1. Variabel Independen atau sering disebut sebagai variabel *stimulus, predictor, antecedent.* Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Varibel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variable bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media *powerpoint* di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol.
2. Variabel Dependen atau sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (h. 39). Variabel terikat dalam penelitian yaitu Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas VB di SDN 36 Pontianak Selatan.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah tahapan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dalam menyelesaikan dan menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, atau kalimat teracak menjadi sebuah paragraf yang utuh dan bermakna dengan tepat.

2. Media Powerpoint

Media *PowerPoint* dalam penelitian ini digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi proses pembelajaran berupa slide berisi ringkasan materi

“Pengaruh Kondisi Geografi Indonesia Terhadap Kondisi Sosial Ekonomi di Indonesia” kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil *pretest* dan *postest* setelah melakukan pembelajaran. Untuk mengetahui adanya pengaruh nilai pelajaran peserta didik kearah yang lebih baik lagi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media *PowerPoint*.