

ABSTRAK

Festawanti, Errina Dinda 2025. Penerapan Model Pembelajaran Scramble Game

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I
Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi
Mengeksplorasi Lingkungan Sekitar Di SDN
Sukabumi 7 Kota Probolinggo. Skripsi, Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca
Marga Probolinggo. Pembimbing 1: Ribut
Sriwijayanti, S.Pd.I, M.Pd., Pembimbing 2: Ludfi
Arya Wardana, S.Pd., M.Pd

. **Kata Kunci:** *Scramble Game*, hasil belajar, pembelajaran kooperatif, PTK, Bahasa Indonesia, kelas I SD.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Scramble Game pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi eksplorasi lingkungan sekitar di kelas I SDN Sukabumi 7 Kota Probolinggo. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Model Scramble Game merupakan metode pembelajaran berbasis permainan acak kata, kalimat, atau paragraf yang menekankan pada kerja sama kelompok dan berpikir kritis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan belajar cuma 60%, sedangkan 40% lainnya belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, terjadi peningkatan ketuntasan belajar hingga mencapai 90%, dengan rata-rata nilai siswa mencapai KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa model Scramble Game efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus memperkuat partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Festawanti, Errina Dinda 2025. Implementation of Scramble Game Learning Model to Improve Learning Outcomes of Grade I Students in Indonesian Language Subject on Environmental Exploration Material at SDN Sukabumi 7, Probolinggo City. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Panca Marga University, Probolinggo. Supervisor 1: Ribut Sriwijayanti, S.Pd.I, M.Pd., Supervisor 2: Ludfi Arya Wardana, S.Pd., M.Pd

Keywords: Scramble Game, learning outcomes, cooperative learning, Classroom Action Research, Indonesian language, first grade.

This study aims to improve student learning outcomes through the implementation of the Scramble Game learning model in Indonesian language subjects, specifically on the topic of exploring the surrounding environment for first-grade students at SDN Sukabumi 7 Kota Probolinggo. The research method

used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. The Scramble Game model is a learning approach based on word, sentence, or paragraph arrangement games that emphasize group collaboration and critical thinking. The results showed a significant improvement in student learning outcomes. In the first cycle, only 60% of students achieved mastery learning, while 40% did not reach the Minimum Mastery Criteria (KKM). After revising the learning approach in the second cycle, the learning mastery rate increased to 90%, with the class average meeting the KKM threshold. These findings indicate that the Scramble Game model is effective in enhancing student learning outcomes while also strengthening student engagement and participation in the learning process.