

Azzahra' Rahita Taufiq, 2025. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble Game Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Dr. Agung Setyawan, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble game* berbantuan multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif siswa dan penggunaan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari 56 siswa, yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berjumlah 28 siswa, yang diambil secara random sampling. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi uji-t sebesar $0,00 < 0,05$. Selisih rata-rata hasil belajar antara kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 26,536 poin lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble game* berbantuan multimedia berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan.

Kata-kata kunci: *Scramble game*, pembelajaran kooperatif, hasil belajar, Bahasa Indonesia.

Azzahra' Rahita Taufiq. 2025. *The Effect of the Cooperative Learning Model Type Scramble Game Assisted by Multimedia on the Learning Outcomes of Second Grade Elementary School Students*. Undergraduate Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo Madura University. Advisor: Dr. Agung Setyawan, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of the Scramble Game type of cooperative learning model assisted by multimedia on the Indonesian language learning outcomes of second-grade students at SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan. The background of this research is based on the low student learning outcomes in Indonesian, caused by a lack of active student involvement and the continued use of teacher-centered learning models. This study employed a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of 56 students, divided into an experimental class and a control class, each comprising 28 students, selected through random sampling. The research instrument was a learning outcome test administered before (pretest) and after (posttest) the treatment. The results showed a significant difference between the posttest scores of students in the experimental and control classes. This was evidenced by a t-test significance value of $0.00 < 0.05$. The mean score difference between the two classes indicated that the experimental class experienced an improvement of 26.536 points higher than the control class. Thus, it can be concluded that the Scramble Game type of cooperative learning model assisted by multimedia has a significant influence on improving the Indonesian language learning outcomes of second-grade students at SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan.

Keywords: *Scramble Game, cooperative learning, learning outcomes, Indonesian language.*