

Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Papan 4C Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas III SDN 101777 Saentis

Riska Murni¹, Eva Betty Simanjuntak², Suyit Ratno³
^{1,2,3}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
Correspondence Email: alhayatrajan@gmail.com

Abstract: This study was conducted to determine the effect of the scramble learning model assisted by the 4C board on the English learning outcomes of grade III students of SDN 101777 Saentis. The population and sample of the study consisted of all grade III students of SDN 101777 in the even semester of 2025 totaling 32 students, the research sample was taken using random sampling. This study uses a Pre-experimental research type with the One Group Pretest-Posttest design type. Data were collected using learning outcomes during the Pretest and Post-test, then the data were analyzed using the Paired Sample t-Test and Effect Size Tests. From the calculation results, the average pretest score was obtained = 50.31 and the average posttest = 83.9. This shows an increase in learning outcomes of 33.59%. While through the Paired Sample t-Test, the p value (One-sided p) was obtained as <0.001, if the p value <0.05 then H_a is accepted and H_0 is rejected. This means that there is an influence on the use of the Scramble learning model assisted by the 4C Board on the English learning outcomes of grade III students of SDN 101777 Saentis. Furthermore, the Effect Size test aims to calculate the magnitude of the influence, by obtaining an effect size value with an interpretation of 3.8 in the category of "Very large". It can be concluded that the scramble learning model assisted by the 4C board has a very large significant positive influence on the English learning outcomes of Grade III Students of SDN 101777 Saentis.

Keywords: e-magazine, collaboration skills, guidance and counseling, ADDIE

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran scramble berbantuan papan 4C terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas III SDN 101777 Saentis. Populasi dan sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas III SDN 101777 semester genap 2025 yang berjumlah 32 siswa, sampel penelitian diambil dengan menggunakan random sampling. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pre-experimental dengan tipe One Grup Pretest-Posttest design. Data dikumpulkan dengan menggunakan hasil belajar pada saat Pretest dan Post-test, seterusnya data dianalisis dengan menggunakan Uji Paired Sample t-Test dan Uji Effect Size. Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata nilai pretest = 50,31 dan rata-rata posttest = 83,9. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 33,59%. Sedangkan melalui Uji Paired Sampe t-Test diperoleh nilai p (One-sided p) sebesar <0,001, jika nilai p <0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran Scramble berbantuan Papan 4C terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas III SDN 101777 Saentis. Selanjutnya pengujian Effect Size yang bertujuan menghitung besaran pengaruh, dengan memperoleh nilai effect size dengan interpretasi sebesar 3,8 berkategori "Sangat besar". Dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran scramble berbantuan papan 4C memiliki pengaruh positif signifikan yang sangat besar terhadap hasil belajar bahasa Inggris Siswa Kelas III SDN 101777 Saentis.

Kata Kunci: Scramble learning model, 4C board media, Student learning outcomes.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana utama komunikasi yang memungkinkan setiap individu untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Keberadaannya menjadi kunci dalam menyampaikan pesan dan berbagi informasi, baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan berbahasa sangat penting bagi setiap orang, sebagaimana yang tercantum dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi dan kompetensi lulusan. Aturan ini menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD/MI bertujuan untuk mengembangkan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan, sehingga peserta didik mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Bahasa juga memiliki peranan krusial dalam pengembangan kecerdasan

intelektual, sosial, dan emosional siswa, sekaligus menjadi faktor yang mendukung keberhasilan dalam memahami berbagai bidang studi.

Bahasa memainkan peran penting dalam komunikasi dan teknologi informasi, karena menjadi sarana utama bagi individu untuk berinteraksi dan memperoleh informasi dengan cepat serta akurat. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris menjadi alat komunikasi yang memungkinkan seseorang berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai negara. Hal ini menjadikan pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Inggris, sebagai bagian wajib dalam kurikulum sekolah. Selain itu, di era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan internet, penguasaan bahasa Inggris menjadi kebutuhan bagi setiap individu agar dapat beradaptasi dengan perubahan dan berkomunikasi secara lebih luas. Dengan demikian, penguasaan bahasa Inggris menjadi hal yang sangat penting untuk memperoleh informasi serta berkomunikasi secara efektif dalam berbagai aspek, termasuk ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi, sosial ekonomi, budaya, dan lainnya (Julaika & Syaputra, 2022).

Pembelajaran bahasa merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan di tingkat sekolah dasar. Dalam prosesnya, siswa diajarkan berbagai aspek bahasa, seperti mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Selain sebagai sarana komunikasi, pembelajaran bahasa juga membantu siswa dalam memahami diri sendiri, mengenali budaya asal, serta menghargai budaya lain. Lebih dari itu, bahasa menjadi alat bagi individu untuk mengekspresikan pendapat, gagasan, dan perasaan, berpartisipasi dalam kehidupan sosial, serta mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan kreativitas yang ada dalam diri peserta didik.

Bahasa Inggris telah menjadi salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa tingkat SMP dan SMA di Indonesia, bahkan telah diperkenalkan sejak taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris memiliki peran penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sebagian besar buku dan jurnal ilmiah mengenai perkembangan ilmu dan teknologi ditulis dalam bahasa Inggris, sehingga penguasaan bahasa ini sangat diperlukan, baik untuk komunikasi lisan maupun tulisan, di tingkat nasional maupun internasional. Dengan pembelajaran bahasa Inggris, diharapkan masyarakat Indonesia dapat bersaing secara global dan berkontribusi dalam berbagai bidang ilmu dan teknologi (Hidayati, 2021, h. 1).

Pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing perlu dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal tanpa menciptakan suasana yang monoton. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pengajaran yang dapat memicu keingintahuan siswa dan memotivasi mereka untuk terus menggali lebih dalam kemampuan berbahasa Inggris. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam hal ini, bertindak sebagai pelatih, fasilitator, dan motivator untuk membantu siswa meraih pemahaman dan penguasaan bahasa Inggris yang lebih baik dan menyenangkan. (Bursial, 2022).

Merangsang penguasaan kosakata bahasa memerlukan kegiatan yang menyenangkan agar siswa dapat memahami bahasa secara optimal. Salah satu cara yang efektif dalam pengajaran bahasa Inggris adalah dengan memanfaatkan permainan. Metode belajar yang menggabungkan unsur bermain ini sangat disukai oleh anak-anak karena memberikan ruang yang lebih luas untuk berekspresi. Selain itu, pendekatan ini berkontribusi terhadap perkembangan anak dalam berbagai aspek, seperti keterampilan psikomotorik, sosial-emosional, serta sistem komunikasi. Maka dari itu, guru hendaknya menciptakan suasana yang

mendorong kolaborasi dan menumbuhkan kepercayaan diri siswa, serta memberikan bimbingan dan pengawasan yang diperlukan agar mereka dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran, guru dianjurkan untuk menerapkan langkah-langkah yang terstruktur, mengelola waktu secara efektif, serta memberikan apresiasi terhadap usaha siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan motivasi siswa meningkat dan hasil belajar menjadi lebih optimal. (Ratno, dkk, 2024)

Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak agar mereka dapat berkomunikasi dengan baik sesuai harapan. Meskipun demikian, sebagian siswa masih kesulitan dalam berbahasa Inggris, yang bisa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang efektif dan monoton. Umumnya, pembelajaran di kelas masih didominasi metode tradisional yang seringkali membatasi interaksi antara guru dan murid maupun antar siswa. Konsekuensinya, tujuan pembelajaran sulit tercapai, sumber belajar menjadi terbatas, dan siswa hanya bergantung pada informasi dari guru, yang pada akhirnya menurunkan motivasi belajar mereka dan berpotensi menghasilkan prestasi akademik yang kurang memuaskan.

Rendahnya hasil belajar bahasa Inggris di kelas III SDN 1017777 Saentis dipengaruhi oleh ketidakseimbangan dalam perubahan kurikulum, variasi model pengajaran, serta kurangnya optimalisasi media pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Inggris kelas III pada 4 September 2024, diketahui bahwa kesulitan siswa dalam memahami bahasa Inggris berakar pada kebijakan kurikulum yang menghapus pelajaran bahasa Inggris di kelas I dan II. Akibatnya, siswa harus mulai belajar bahasa Inggris dari awal di kelas III, yang menyebabkan nantinya mereka harus memiliki tingkat pemahaman yang setara dengan siswa kelas IV. Untuk mengejar ketertinggalan ini, diperlukan keterampilan mengajar yang efektif agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih optimal.

Observasi awal yang dilakukan pada Jumat, 6 September 2024, bersama guru bahasa Inggris kelas III menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berlangsung secara satu arah dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran. Peneliti mengamati bahwa selama kegiatan belajar berlangsung, guru tidak menggunakan media pendukung dalam pengajaran. Selain itu, interaksi antar siswa di kelas terlihat kurang aktif, karena pembelajaran lebih bersifat individual, di mana masing-masing siswa hanya fokus pada tugas mereka sendiri. Kurangnya variasi dan daya tarik dalam metode pembelajaran ini berdampak pada hasil belajar bahasa Inggris siswa yang kurang optimal.

Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian serta nilai ujian akhir sekolah bahasa Inggris siswa kelas III SDN 101777 Saentis tahun 2024.

Tabel 1.1 Perolehan Hasil Ulangan Harian dan UAS Bahasa Inggris Siswa Kelas III SDN 101777 Saentis

Pelajaran	Rentang Nilai	Jumlah siswa Tuntas	
		UH	UAS
Bahasa Inggris	< 70	15	14
	= 70	7	7
	> 70	11	11

Peningkatan hasil belajar siswa bisa dicapai melalui pemberian stimulasi dengan menerapkan berbagai model pembelajaran. Nabillah (2019) menegaskan pentingnya bagi guru untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan situasi serta kesiapan siswa, sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan penggunaan metode yang inovatif dan menarik, diharapkan siswa mampu mengungkapkan pemahamannya secara maksimal, berperan aktif, serta merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan di kelas. Saat ini, terdapat berbagai model pembelajaran yang terus berkembang, sehingga guru memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan menerapkan metode yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa guna memaksimalkan hasil belajar bahasa Inggris. Guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 101777 Saentis, diperlukan variasi dalam metode pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Scramble*.

LANDASAN TEORI

Model pembelajaran *Scramble*, adalah model kooperatif yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok guna menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Selama kegiatan berlangsung, siswa akan berkolaborasi dalam menyusun huruf menjadi kata, merangkai kata menjadi kalimat, atau menyusun kembali potongan kalimat agar membentuk makna yang utuh. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya membuat siswa lebih aktif, tetapi juga membantu mereka memahami materi pelajaran secara lebih interaktif dan menarik. (Sudarmi dalam Sumira dkk., 2018).

Sumira, dkk. (2018) mendefinisikan model pembelajaran *Scramble* sebagai model belajar kelompok yang mengintegrasikan unsur permainan. Dalam model ini, siswa bekerja sama dalam kelompok menggunakan berbagai jenis kartu, seperti kartu huruf, kalimat, dan paragraf, untuk memecahkan masalah yang diberikan. Senada dengan itu, Sudarmi, (2017) mengemukakan beberapa kelebihan model *Scramble*, di antaranya adalah: (1) memotivasi siswa untuk menjadi lebih aktif dan responsif, (2) memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks melalui interaksi, dan (3) meningkatkan kemampuan sosial serta kolaborasi dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan media atau alat bantu yang tepat. Salah satu media yang cocok digunakan bersama model pembelajaran *Scramble* adalah media Papan 4C, yaitu media yang dirancang khusus untuk permainan menyusun huruf. Media pembelajaran Papan 4C (*Critical thinking, Communication, Creative thinking, dan Collaboration*) adalah media yang dibuat khusus oleh peneliti untuk melengkapi model pembelajaran *Scramble*. Sesuai dengan nama media tersebut, dalam penggunaan media Papan 4C ini diharapkan terpacunya berpikir kritis dan kreatif pada siswa dalam menyusun huruf serta komunikasi dan kolaborasi dalam tim untuk menyelesaikan tantangan berupa soal-soal yang diberikan oleh guru.

Selain itu dengan adanya bantuan media berupa Papan 4C, juga diharapkan adanya keaktifan, komunikasi, kolaborasi, serta berpikir kritis antar siswa dalam setiap tim untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam waktu yang sudah ditetapkan. Berdasarkan kegiatan tersebut maka siswa akan terlibat aktif dan bekerja sama dengan tim yang membuat mereka melakukan interaksi antar individu. Hal inilah yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar bagi siswa.

Penerapan model pembelajaran *Scramble* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, yang terlihat dari perbedaan nilai sebelum dan sesudah penggunaan model tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Silvia Hernalis dkk dalam penelitian berjudul "Pengaruh Model *Scramble* terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran Kelas V di Sekolah Dasar". Hasil penelitian

tersebut menunjukkan bahwa model *Scramble* mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa pada subtema benda tunggal dan campuran di kelas V. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol sebelum penerapan model (*pretest*) adalah 46,7, dan meningkat menjadi 78 setelah penerapan model *Scramble* (*posttest*). Uji statistik yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan model *scramble* ini efektif dan berhasil diterapkan, sehingga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

METODE

Metode penelitian merujuk pada serangkaian langkah yang sistematis dan terstruktur yang digunakan untuk mengumpulkan data, dengan fokus pada tujuan dan manfaat yang jelas (Sugiono, 2021, h. 2). Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain pra-eksperimental dengan tipe *one-group pretest-posttest*. Desain ini dikategorikan sebagai non-eksperimen karena keberadaan variabel-variabel di luar perlakuan yang berpotensi memengaruhi hasil penelitian dan tidak dapat dikontrol oleh peneliti. Tujuan utama dari metode eksperimen ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang berusaha dikendalikan. Ciri khas dari Desain Pra-Eksperimental meliputi ketiadaan kelompok pembanding (kontrol) dan penggunaan sampel yang tidak dipilih secara acak (Sugiono, 2021, h. 127).

Dalam penelitian dengan desain pra-eksperimental, langkah pertama yang dilakukan adalah memberikan *pretest* kepada siswa yang menjadi sampel penelitian. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat kemampuan awal mereka sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Kemudian, siswa akan mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* yang didukung oleh media Papan 4C sebagai bentuk perlakuannya. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa akan kembali diberikan *posttest*. Pemberian *posttest* ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran menggunakan model *scramble* dengan bantuan Papan 4C terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai metode untuk mengumpulkan data yang relevan dari lapangan. Metode-metode tersebut mencakup observasi, wawancara, dan tes. Sugiyono (2013, h. 102) menekankan pentingnya instrumen penelitian yang berkualitas dalam mengukur hasil penelitian. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur berbagai kejadian, fenomena, hubungan sebab akibat, serta aspek lingkungan alam dan sosial yang menjadi fokus penelitian. Fenomena-fenomena inilah yang kemudian disebut sebagai variabel dalam penelitian. Dalam penelitian eksperimen ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, serta tes.

Uji Validitas

Arikunto (2013, h. 211) menyatakan bahwa validitas merujuk pada sejauh mana instrumen penelitian dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid akan memberikan data yang tepat, sementara instrumen yang tidak valid cenderung menghasilkan data yang tidak akurat. Tingkat validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang diperoleh dapat mencerminkan variabel yang sedang diteliti. Untuk menguji validitas instrumen, penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* (Arikunto, 2010, h. 213).

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara x dan y (*r_{hitung}*)

N: Jumlah responden

$\sum X$: skor nomor tertentu

Σy : skor total

Setelah nilai koefisien korelasi r_{xy} diperoleh, langkah selanjutnya adalah membandingkannya dengan nilai r pada tabel *product moment* dengan tingkat signifikansi 5%. Jika nilai r_{xy} lebih besar atau sama dengan nilai r_{tabel} ($r_{xy} \geq r_{tabel}$), maka butir soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika nilai r_{xy} lebih kecil dari nilai r_{tabel} ($r_{xy} < r_{tabel}$), maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Uji Reabilitas

Reliabilitas merujuk pada tingkat kepercayaan dan keandalan suatu instrumen atau alat penelitian dalam mengumpulkan data. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang efektif dan dapat menghasilkan data yang konsisten serta dapat diandalkan. Pengujian reliabilitas diperlukan untuk memastikan keabsahan instrumen. Dalam penelitian ini, rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen adalah rumus KR-20, seperti yang dijelaskan berikut ini:

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

(sumber: Arikunto, 2018, h.217)

Keterangan:

R_{11} = Reliabilitas tes dengan menggunakan persamaan KR-20

S = Standart deviasi dari tes

p = Poporsi subjek yang menjawab pertanyaan dengan benar

q = Poporsi subjek yang menjawab pertanyaan dengan salah ($q = 1 - p$)

Σpq = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

k = Banyaknya item

Pengujian tingkat kesulitan soal penting dilakukan untuk menentukan apakah setiap soal dalam tes termasuk dalam kategori mudah, sedang, atau sulit. Soal yang baik seharusnya tidak terlalu mudah sehingga semua siswa dapat menjawab dengan benar, dan juga tidak terlalu sulit sehingga dapat membuat siswa merasa frustrasi. Soal yang terlalu mudah mungkin memberikan motivasi awal, tetapi soal yang terlalu sulit tidak dapat dijangkau pola pikirnya. Oleh karena itu, analisis tingkat kesulitan setiap soal menjadi penting dan dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

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

(Sumber: Arikunto, 2013, h. 233)

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyak siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS : Jumlah seluruh peserta tes

Uji Daya Beda

Sebuah instrumen tes yang berkualitas harus dapat membedakan antara siswa dengan tingkat kecerdasan intelektual tinggi dan mereka yang berada pada tingkat kecerdasan rata-rata atau rendah. Untuk mengevaluasi sejauh mana suatu soal mampu membedakan kemampuan siswa, digunakan rumus tertentu guna mengukur daya pembeda soal tersebut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

(Sumber: Arikunto, 2013, h. 228)

Keterangan:

JA : Banyak peserta kelompok atas

- JB : Banyak peserta kelompok bawah
- BA : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar
- BB : Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar
- PA : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
- PB : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk menghitung hasil *pretest* dan *posttest*, langkah pertama adalah mengidentifikasi jawaban siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Skor jawaban salah = 0, sedangkan jawaban benar = 1. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{jawaban benar}}{\sum \text{jawaban salah}} \times 100$$

(Sumber: Pramono, 2014, h.103)

HASIL

Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari sampel penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji *Shapiro-Wilk* diterapkan melalui aplikasi SPSS 30.0 untuk menguji normalitas data *pretest* dan *posttest*.

Berikut adalah tabel yang menyajikan hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest*:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Test of Normality	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Nilai Bahasa Inggris Pretest	0.936	32	0.058
Nilai Bahasa Inggris Posttest	0.944	32	0.095

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas *pretest* dan *posttest* yang tertera pada Tabel 1, kesimpulan mengenai normalitas data dapat ditarik dengan memperhatikan nilai signifikansi (Sig.) pada kolom *Shapiro-Wilk*. Suatu set data dianggap berdistribusi normal apabila nilai Sig. lebih besar dari 0,05. Dalam penelitian ini, nilai Sig. untuk *pretest* bahasa Inggris adalah 0,058, yang mana lebih besar dari 0,05 ($0,058 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* bahasa Inggris berdistribusi normal. Demikian pula, nilai Sig. untuk *posttest* bahasa Inggris adalah 0,095, yang juga lebih besar dari 0,05 ($0,095 > 0,05$). Dengan demikian, data *posttest* bahasa Inggris juga berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pada penelitian dengan desain *one group pretest-posttest*, pengujian homogenitas dilakukan dengan Ms. Excel. Peneliti melakukan analisis data pada menu *F-Test Two-Sample for Variances*, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Mean	50,31	83,90
Variance	95,06	57,63
Observations	32	32
df	31	31
F		1,64
P (F <= f) one-tail		0,08
F Critical one-tail		1,82

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji F pada tabel 2 diatas, terlihat bahwa nilai $F_{hitung} = 1,64$ dan $F_{tabel} 1,82$. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, yang artinya varians atau data *pretest* dan *posttest* dikatakan homogen.

Uji Hipotesis

1) Uji T-test

Setelah dipastikan bahwa data penelitian memenuhi persyaratan normalitas dan homogenitas, langkah berikutnya adalah menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* melalui program SPSS 30.0, sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3 Uji Paired Sample t-Test

	Paired Samples Test								
	Mean	Paired Differences			t	df	Significance		
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			One-Sided p	Two-Sided p	
				Lower					Upper
Pair 1 Nilai Bahasa Inggris Pretest – Nilai Bahasa Inggris Postest	-33.59	8.728	1.543	-30.44	-21.77	3	<,001	<,001	

Berdasarkan tabel 3 hasil uji *paired sample t-test* dengan tingkat signifikansi satu arah (*1-tailed*) sebesar 5% ($\alpha=0,05$), diperoleh nilai *p* (*One-sided p*) sebesar $< 0,001$. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah jika nilai *p* kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik, yang berarti Hipotesis Alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nol (H_0) ditolak. Mengacu pada tabel hasil uji, nilai *p* yang diperoleh adalah 0,001 yang mana kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Dengan demikian, terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan Papan 4C terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas III SDN 101777 Saentis. Dengan kata lain, hipotesis penelitian (H_a) diterima.

2) Uji Effect Size

Uji *Effect Size* bertujuan untuk mengukur seberapa besar proporsi varians dalam variabel dependen (hasil belajar bahasa Inggris) dapat dijelaskan oleh variabel independen (penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan bantuan Papan 4C). Dengan kata lain, uji ini digunakan untuk menilai seberapa besar pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan Papan 4C terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas III SDN 101777 Saentis.

Hasil uji *Effect Size* ditunjukkan pada tabel dibawah:

Tabel 4 Hasil Uji Effect Size

	Paired Samples Effect Sizes		
	Standardizer	Point Estimate	95% Confidence Interval
			Lower

Pair 1 Pretest Bhs	Cohen's d	8.728	-3.849	-4.859	-2.830
Inggris – Posttest Bhs	Hudges'	8.836	-3.802	-4.800	-2.796
Inggris	correction				

Untuk menentukan besaran pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dilihat pada nilai *point estimate* pada tabel *paired samples Effect Size*. *Point estimate* pada tabel 4.13 diatas menunjukkan nilai sebesar -3,849 pada *cohen's d*, yang artinya besar nilai pengaruh yang diberikan model pembelajaran *scramble* berbantuan papan 4C terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas III adalah sebesar 3,8 dengan kategori “Sangat Besar”.

KESIMPULAN

Penelitian di SDN 101777 Saentis menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan Papan 4C secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas III. Model ini menggabungkan kegiatan menyusun huruf dan kata secara kelompok dengan media visual, yang terbukti mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa. Hasil *pretest* siswa menunjukkan nilai rata-rata 50,31, sementara nilai *posttest* meningkat tajam menjadi 83,9. Hasil belajar siswa memiliki kenaikan sebesar 33,59%. Uji hipotesis menunjukkan nilai $p < 0,001$ yang artinya H_0 diterima, dan hasil *Effect Size* diperoleh sebesar 3,8 dengan kategori “Sangat Besar”, yang menandakan bahwa model pembelajaran *scramble* berbantuan papan 4C ini memberikan pengaruh positif yang sangat besar terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas III SDN 101777 Saentis.

REKOMENDASI

Model pembelajaran *scramble* yang dipadukan dengan papan 4C (*Critical thinking, Communication, Creative thinking, dan Collaboration*) direkomendasikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran bahasa Inggris di kelas. Papan 4C yang digunakan sebagai pelengkap model pembelajaran *scramble* ini tidak hanya bisa digunakan pada satu materi *adjective* saja, namun bisa disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, guru sangat dianjurkan untuk menggunakan model pembelajaran *scramble* yang dipadukan dengan media papan 4C sebagai salah satu strategi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan strategi ini diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Hernalis, S., Syaflin, S., & Imansyah, F. (2022). Pengaruh Model Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14914-14918.
- Hidayati, N. B. (2021). *Metode Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Kalimat Bahasa Inggris*. Bojong: Penerbit NEM.
- Julaika, S., & Syaputra, E. (2022). Interferensi Bahasa Indonesia ke Dalam Bahasa Inggris pada Abstrak Jurnal Ilmiah. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (Mude)*, 1(3). 10-17
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa, *Prodising Sesiomadika*, 2(1), 659–663.
- Ratno, S., Tambunan, R.S.P., Situmorang, D., Sitorus, K., Sianturi, N.D., Putri, N.A., Manurung, S.A., & Siburian, W.G. (2024). Analisis Penerapan Taksonomi Bloom dalam

- Pembelajaran Siswa Kelas VI SD Negeri 105293 Medan Estate. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 127-136.
- Ratno, S., Amelia, F.R., Putri, A.S., Fakhrany, I., Lumbantobing, D.W.J., Siregar, H., Purba, N.H., Sigalingging, N.W., & Salsabila,S. (2024). Analisis Pengaruh Berbagai Macam Model-model Pembelajaran Kreatif Pada Mata Pelajaran IPAS Di Yayasan Tarbiyah Islamiyah Al-Musthofawiyah. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(9), 6356-6362.
- Ratno,S., Amelia,F.R., Sabela,A., Ade, N.F., Naibaho,Y., Silaen,S., Simangunsong,S., Utami,S.R., Simangunsong, V.,& Herlambang,A.(2024). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 2(2).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sumira, D. Z., Deasyanti,D., & Herawati,T. (2018). Pengaruh Metode Scramble dan Minat Baca terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Indonesia Journal of Primary School*, 2(1), 62-71.