

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Rancangan Undang-Undang Republik Indonesia bulan Agustus tahun 2022 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB 1, Pasal 1, ayat 1 dijelaskan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memfasilitasi dan mewujudkan Pembelajaran dan suasana belajar agar Pelajar secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pada ayat 2 dijelaskan bahwa Pembelajaran adalah proses perolehan atau modifikasi informasi, pengetahuan, pemahaman, sikap, nilai, keterampilan, atau perilaku melalui pengalaman, latihan, atau Pendidikan.

Sebagai suatu komponen pendidikan, tujuan pendidikan menduduki posisi penting diantara komponen-komponen pendidikan lainnya. Tujuan pendidikan itu bersifat normatif, yaitu mengandung unsur norma yang bersifat memaksa, tetapi tidak bertentangan dengan hakikat perkembangan peserta didik serta dapat diterima oleh masyarakat sebagai nilai hidup yang baik, dan yang menjadi tujuan utama pengelolaan proses pendidikan yaitu terjadinya proses belajar dan pengalaman belajar juga pencapaian hasil belajar yang optimal. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Jadi, dapat dipahami bahwa makna hasil belajar yaitu

perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku, perubahan itu mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik yang terjadi melalui latihan atau pengalaman. Ini berarti bahwa seseorang baru dapat dikatakan belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut mencakup aspek penting yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) sehingga ada perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.. Namun dalam kenyataannya guru mengajar hanya dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan begitu siswa sulit memahami setiap materi yang disampaikan guru dan hasil belajar pun tidak tercapai dengan optimal. Khususnya pada tingkat Sekolah Dasar guru tidak hanya memberi bekal kemampuan untuk membaca, menulis, dan berhitung tetapi harus juga memberikan unsur sosial yang diperoleh dari konsep penerapan materi yang diajarkan setiap mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menjadi dasar suatu pembelajaran. Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi yang wajib dipelajari oleh siswa di Sekolah Dasar. Tujuan mempelajari muatan bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulis dengan baik dan benar, serta dapat menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan masyarakat

Indonesia. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia dapat ditunjukkan dari keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Resnani, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek penting yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis sebagai salah satu empat keterampilan berbahasa mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan dalam komunikasi secara tidak langsung. Keterampilan menulis tidak didapatkan secara alamiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih. Menulis merupakan keterampilan berbahasa produktif dan resptif. Dalam kegiatan menulis, penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, kosa kata, struktur kalimat, pengembangan paragraf dan logika berbahasa (Wagiran, 2009:12) Sedangkan menulis ditujukan untuk meningkatkan apresiasi siswa (Tahir, 2015:64). Kegiatan mengapresiasi berkaitan erat dengan latihan mempertajam perasaan, penalaran dan daya khayal, serta kepekaan terhadap masyarakat, budaya dan lingkungan hidup. Salah satu cara mengembangkan apresiasi sastra kepada siswa adalah melalui menulis pantun.

Meskipun pembelajaran menulis sudah diajarkan kepada siswa, namun masih ditemukan siswa yang keterampilan menulisnya rendah, khususnya menulis pantun. Siswa kurang memahami syarat-syarat penulisan pantun yang baik seperti persyajakan, serta aspek sampiran dan isi, sehingga pantun yang dihasilkan tidak memenuhi syarat pantun yang

baik. Pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar terhadap pantun sangatlah penting karena kemampuan menulis pantun bisa menjadi jembatan dan awal untuk siswa kelas V Sekolah Dasar menguasai jenis teks dan karya sastra lainnya. Selain itu penelitian yang dilakukan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar bisa ditindak lanjuti dengan penelitian lanjutan untuk melihat peningkatan terhadap kemampuan menulis pantun siswa.

Pantun merupakan bentuk sastra lisan dan tulisan yang masih hidup ditengah masyarakat. Biasanya pantun digunakan sebagai bahasa hiburan, sindiran, media dakwah bagi para ulama, pemuka adat dan cerdik pandai di tanahh Melayu. Pantun memiliki tempat khusus ditengah masyarakat. Hal inilah yang membuat pantun menjadi salah satu karya sastra yang sangat dekat dengan masyarakat. Menurut Tarign (Basuni, 2018:18) pantun adalah puisi lama atau puisi rakyat yang terikat oleh sajak atau rima yang berpola a-b-a-b, memiliki empat larik/baris dalam setiap bait, larik pertama dan kedua berupa sampiran, larik ketiga dan keempat merupakan isi. Pantun oleh masyarakat Indonesia dipergunakan untuk menyatakan perasaan cinta atau kebencian, nasehat atau pendidikan, dakwah agama, bisnis atau perdagangan, hiburan, dan lain-lain. Menulis pantun ini memiliki tujuan agar siswa memperoleh kesadaran yang lebih terhadap dirinya sendiri orang lain dan lingkungan sekitar, memperoleh kenangan, memperoleh pengetahuan, dan pengertian dasar tentang pantun. Menulis pantun pada hakikatnya adalah sebuah proses penciptaan suatu karya sastra tulis berdasarkan kreativitas, dan peristiwa nyata yang mempunyai nilai atau

makna kehidupan (Haryati, 2019:15). Pantun sebaiknya disusun dengan baik agar dapat dipahami dan dipetik manfaatnya dengan mudah oleh pembaca atau penyimak.

Keterampilan menulis pantun ditekankan pada keseimbangan antara proses dan hasil. Menulis pantun, berdasarkan ciri khas paradigma pembelajaran kooperatif, akan lebih baik jika dilaksanakan dengan memutuskan keaktifan dan keterlibatan siswa sesuai dengan kemampuan, pengetahuan awal, dan gaya belajar masing-masing siswa (Haryati, 2019:15). Keterampilan menulis pantun di kelas V sekolah dasar lebih mengarah kepada membuat pantun anak-anak. Dalam hal ini, guru memiliki kedudukan tinggi yaitu sebagai fasilitator yang membantu siswa apabila siswa mengalami kesulitan dalam upaya membuat pantun. Selain itu, guru juga diharapkan memahami karakteristik atau perilaku siswa. Hal ini diharapkan guru dapat mendeteksi kemampuan dan pengetahuan awal siswa dalam proses belajar mengajar.

Istilah pantun berasal dari akar kata tun yang dapat ditemukan dalam banyak bahasa yang ada di kepulauan nusantara, antara lain dalam bahasa Pampanga dan bahasa Tagalog. Kata “pantun” berasal dari bahasa Minangkabau, yaitu “pantuntun” yang artinya penuntun atau alat menuntun perilaku manusia. Dalam bahasa Jawa, pantun dikenal sebagai “parikan”, dalam bahasa Sunda pantun biasa dikenal sebagai “paparikan”, di Batak bernama “umpasa”. Dan berbeda-beda istilahnya di daerah lain. Perbedaan istilah tersebut membuktikan bahwa pantun adalah sastra lama yang sangat

disukai dan hidup dalam kebudayaan bangsa Indonesia yang harus dilestarikan salah satunya melalui pendidikan karena pendidikan merupakan media yang cukup efektif untuk melestarikan kebudayaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Ketika anak memasuki usia sekolah dasar, anak-anak akan terkondisikan untuk mempelajari bahasa tulis. Pada masa ini anak dituntut untuk berfikir lebih dalam lagi sehingga kemampuan berbahasa anak pun mengalami perkembangan. Mereka dapat menyusun cerita dengan cara mengemukakan masalah, rencana pemecahan masalah, dan menyelesaikan masalah.

Salah satu model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran adalah model kooperatif tipe *scramble*. Model *scramble* mengajak siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang telah disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia (Shoimin, 2016:166). Melalui pembelajaran *scramble* siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, alimat, atau wacana yang acak susunanya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya (Shoimin, 2016:166). Dengan demikian, siswa dapat berkreasi menyusun kata untuk membentuk pantun yang sesuai dengan ciri-ciri dan syarat-syarat pantun.

Kelebihan model *scramble* antara lain melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat, mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak dan melatih kedisiplinan siswa (Huda, 2013 : 306). Siswa

harus berpikir dengan cepat karena dalam pelaksanaan model kooperatif tipe Iscramble I siswa akan dibatasi oleh waktu, sehingga dengan waktu, sehingga dengan waktu yang terbatas siswa harus mengerjakan soal dengan tepat. Selain itu, siswa juga dituntut untuk mengerjakan soal dengan jawaban acak, hal ini merupakan sesuatu yang tidak biasa dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran sehari-hari. Jawaban acak menuntut siswa untuk kreatif dan berpikir cepat dalam menyusun kata ataupun kalimat.

Model pembelajaran *Scramble* sebagai bagian dari model pembelajaran kooperatif dapat melibatkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun. Zhu (2012) menjelaskan bahwa permainan bahasa seperti *scramble* kalimat sebagai bagian dari teknik bahasa komunikatif sebaiknya digunakan dalam pembelajaran bahasa karena dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam penggunaan bahasa yang pragmatis, otentik dan fungsional untuk tujuan yang berarti.

Permasalahan yang dialami siswa tersebut menyebabkan rendahnya nilai keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri 2 Depok. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian tahun lalu keterampilan menulis pantun yang telah dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2023 pada kelas tersebut. Dari seluruh siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa, hanya 5 siswa yang mampu mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sisanya sebanyak 23 siswa belum mampu mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70. Dengan kata lain, hanya 18% dari jumlah

siswa kelas V yang sudah mampu mencapai KKM, dan 82% dari jumlah siswa kelas V belum mampu mencapai KKM. Penyebab dari banyaknya siswa yang belum dapat mencapai KKM dalam keterampilan menulis pantun diantaranya adalah siswa masih kesulitan mengorganisasi kosakata yang mereka miliki dan menuliskannya menjadi sebuah pantun. Selain itu, dalam pembelajaran menulis pantun, siswa kurang diberikan latihan sehingga mereka tidak terbiasa dan pada akhirnya siswa mendapat kesulitan pada saat diberikan tugas menulis pantun. Penugasan secara langsung tanpa adanya variasi model pembelajaran juga mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan dalam belajar, khususnya dalam hal menulis pantun yang membutuhkan kreativitas.

Melihat berbagai kesulitan yang menyebabkan rendahnya keterampilan menulis pantun tersebut dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Ada berbagai macam model pembelajaran ditemui dalam proses belajar mengajar. Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun, digunakan model pembelajaran yang dirasa tepat yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble*. Dengan model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun. Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* merupakan model pembelajaran yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Model pembelajaran *Scramble* adalah model yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang

dikerjakan secara berkelompok (Shoimin, 2014:167). Dengan belajar sambil bermain, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Selain itu, materi yang disampaikan menggunakan metode permainan biasanya mengesankan dan sulit dilupakan.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* cocok untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Selain itu juga dapat melatih siswa untuk berpikir kritis. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Shoimin (2014:168) mengemukakan bahwa dalam model pembelajaran ini siswa tidak sekedar memahami dan menemukan susunan teks yang baik dan logis, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis analitis. Hal-hal yang berkenaan dengan aspek kebahasaan, kebearan, keterampilan menulis.

Penggunaan media pembelajaran harus terpusat pada siswa, sebab berfungsi membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dipandang menarik adalah media kartu. Media kartu adalah kertas tebal yang berisi gambar-gambar atau tulisan tertentu yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia, maka selain membantu pemahaman siswa tentang konsep tertentu, guru pun akan lebih mudah dalam mengelola kelas karena siswa diarahkan untuk belajar secara berkelompok. Penggunaan kartu pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menarik perhatian dan menambah aktivitas siswa karena siswa dapat melihat, mencoba, berbuat dan berfikir. Kartu dalam penelitian ini adalah alat bantu berbentuk persegi panjang, terbuat dari

kertas berwarna, kartu tersebut berisi kata atau kalimat isi atau sampiran pantun Wasilah (2012).

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Seperti halnya wawasan pemikiran kosakata. Seperti halnya dalam menulis pantun, penguasaan kosakata sangat diperlukan yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah pantun. Dengan demikian akan memicu siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun. Model pembelajaran inovatif seperti *Scramble* memang sudah membantu untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi akan lebih baik jika dibumbui dengan menggunakan media yang dapat menarik minat siswa. Untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN 2 Depok tidak hanya digunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* tetapi ditambah dengan menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan adalah kartu (*flash card*), yang merupakan kartu kecil berisi gambar atau teks yang digunakan untuk meningkatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan teks atau gambar pada kartu Arsyad (2015: 115).

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti seberapa besar pengaruh model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dan peneliti mengambil judul “**Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Scramble* Berbantuan Media Kartu untuk**

Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun dan Kreativitas Berbahasa Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka rumusan secara umum, masalah penelitian ini adalah mengetahui “Bagaimakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe scramble untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa sekolah dasar?”. Kemudian, untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan tersebut, maka secara khusus dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Penerapan Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Scramble* Berbantuan Media Kartu untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun dan Kreativitas Berbahasa Siswa Kelas V Sekolah Dasar?
2. Kendala apa saja yang dihadapi oleh Guru dan Peserta didik Sekolah Dasar dalam melaksanakan pembelajaran dngan menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Scramble*?
3. Apakah penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* efektif pada pembelajaran menulis pantun dan kreativitas berbahasa di Sekolah Dasar dilihat dari:
 - a. Pencapaian hasil keterampilan menulis pantun
 - b. Ketuntasan hasil belajar menulis pantun

c. Kreativitas Berbahasa

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah:

1. Proses Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Scramble* Berbantuan Media Kartu Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Dan Kreativitas Berbahasa Siswa Kelas V Sekolah Dasar
2. Kendala yang dihadapi oleh Guru dan Peserta didik Sekolah Dasar dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Model *Cooperative Learning*.
3. Efektivitas penerapan Model *Cooperative Learning* pada pembelajaran menulis pantun dan kreativitas berbahasa di Sekolah Dasar dilihat dari:
 - a. Pencapaian hasil pembelajaran menulis pantun
 - b. Ketuntasan hasil belajar menulis pantun
 - c. Peningkatan Kreativitas Berbahasa peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi:

1. Guru

- a. Menjadi alternatif yang mampu meningkatkan kemampuan dan menambah wawasan dalam melaksanakan pembelajaran
- b. Mengembangkan kreativitas guru menggunakan model pembelajaran dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia

2. Peserta Didik:

- a. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis pantun
- b. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam kreativitas berbahasa

3. Sekolah

- a. Meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah tersebut khususnya pada kelas yang diteliti
- b. Dapat memotivasi guru-guru agar dalam pembelajaran lebih kreatif.

Secara teoritis melalui penelitian dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mendorong pengembangan model pembelajaran *Cooperative Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Dengan menguji efektivitas *Cooperative Learning* dalam meningkatkan keterampilan menulis dan kreativitas berbahasa siswa, penelitian ini dapat memberikan landasan teori untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif

2. Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana *Cooperative Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan menulis pantun. Implikasi teoritis dapat mencakup pemahaman factor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas berbahasa dalam bahasa Indonesia.
3. Menghasilkan temuan tentang bagaimana model *Cooperative Learning* dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun. Implikasi teoritisnya dapat meliputi pemahaman tentang hubungan antara model pembelajaran dengan pengembangan kreativitas berbahasa siswa.
4. Memberikan kontribusi terhadap teori pembelajaran khususnya dalam konteks menggali keterampilan menulis pantun di sekolah dasar. Implikasi teoritis mungkin termasuk mengembangkan pemahaman tentang bagaimana factor-faktor seperti gaya belajar, interaksi dengan lingkungan belajar mempengaruhi prestasi siswa dalam kreativitas berbahasa.

Memberikan rekomendasi kebijakan Pendidikan bagi penerapan *Cooperative Learning* dalam kurikulum sekolah dasar, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu Pendidikan bahasa Indonesia dan pengembangan keterampilan siswa secara umum.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap maksud peneliti dan pembaca perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Istilah *scramble* berasal dari Bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. *Scramble* merupakan model pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang telah disediakan dengan soal. Model *scramble* merupakan sebuah permainan yang berbentuk acak kata, kalimat atau paragraf. Pembelajaran model *scramble* ini menggunakan penekanan Latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam model pembelajaran ini perlu adanya Kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok untuk dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah mencari penyelesaian soal. *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Model pembelajaran ini untuk mengasah kecepatan berpikir siswa dalam menjawab pertanyaan. Skor seorang siswa ditentukan oleh berapa banyak pertanyaan yang benar dan seberapa cepat mereka selesai.

Model Pembelajaran *Cooperative learning* merupakan suatu pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja sama dan kolaborasi dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan bersama dalam suatu kelompok campuran dengan kecakapan berbeda-beda antar siswa, merujuk pada penerapan pembelajaran yang terstruktur untuk para peserta didik

bekerjasama secara optimal dan saling membantu dengan teman lainnya, untuk menyelesaikan tugas-tugas belajarnya. (Nurhasanah, Meta analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar, 2020).

Adapun model *scramble* yang dimaksud didalam penelitian ini yaitu dapat disimpulkan bahwa *scramble* adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dalam pembelajarannya membagi siswa beberapa kelompok kecil untuk kemudian dibagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok tersebut. Siswa diharapkan dapat Menyusun jawaban acak yang telah disiapkan kemudian mencirikan dengan kartu soal yang ada dengan benar. Sehingga tidak membuat siswa jenuh dalam proses belajar mengajar.

2. Media Kartu

Media kartu merupakan salah satu media visual yang tidak diproyeksikan, dengan penggunaan media ini diharapkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat meningkat, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa lebih baik. Media kartu mengandung unsur belajar sebagai unsur pokok dan permainan sebagai unsur hiburan. Media kartu berisi materi ajar, pertanyaan atau jawaban pertanyaan sesuai dengan materi yang akan disajikan. Penggunaan media kartu diharapkan membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, tanpa harus terbebani oleh situasi belajar yang kaku dan membosankan. Siswa diajak belajar sambil bermain untuk menghilangkan kejenuhan

mereka, tanpa mengabaikan konsentrasi dalam belajar, sehingga konsep dapat ditemukan sendiri oleh siswa dan hasil belajar akan meningkat. Istilah kartu dapat diartikan sebagai kertas tebal, berbentuk segi empat untuk berbagai keperluan. Kartu berisi materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa, bisa berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan atau jawaban pertanyaan, tergantung kreativitas guru dalam organisasi materi. Kartu-kartu tersebut dapat berupa kartu tidak berpasangan tetapi juga dapat berpasangan. Kartu berpasangan maksudnya kumpulan kartu yang mempunyai pasangan berkesesuaian, misalnya salah satu kartu berisi gambar, kartu lain berisi keterangan gambar yang merupakan pasangannya, dapat juga berupa kartu pertanyaan dan kartu jawaban.

3. Keterampilan Menulis Pantun

Salah satu aspek kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif yang harus dimiliki siswa agar terampil berkomunikasi secara tertulis. Dengan keterampilan tersebut, siswa dapat terampil dalam menggunakan kosa kata, ejaan, tanda baca yang tepat serta ragam kalimat yang variatif dalam menulis. Kemampuan menulis pantun merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus diajarkan di kelas V tepatnya pada kompetensi dasar 3.6, yaitu “Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan”. Dari Kompetensi Dasar tersebut setelah proses pembelajaran siswa kelas V diharapkan akan

menghasilkan karya sastra yang indah berupa pantun dengan pilihan kata yang tepat.

4. Kreativitas Berbahasa

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan atau menciptakan hal baru, bentuk baru yang berguna bagi dirinya atau masyarakat (Irawan, 2020). Kreativitas adalah kemampuan membentuk ide-ide atau gagasan baru, serta mengkombinasikan ide-ide tersebut kedalam sesuatu yang baru berdasarkan informasi atau unsur-unsur yang sudah ada, yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berpikir divergen yang terungkap secara verbal. (Mardiati, 2020). Kreativitas berbahasa, diperlukan sebagai dasar bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, karena bahasa bukanlah sekedar pengucapan kata-kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, mengatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran, ide maupun perasaan.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai dalam belajar baik berupa aspek pengetahuan, penguasaan atau keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa selama mengikuti Pelajaran di sekolah serta dinyatakan dalam bentuk angka. Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan Pendidikan. Menurut Sudjana, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Adapun hasil belajar yang dimaksud didalam penelitian ini ialah keberhasilan siswa didalam mengikuti proses pembelajaran atau perubahan perilaku belajar siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran. Hasil belajar siswa tidak hanya diukur dari Tingkat penugasan ilmu pengetahuan saja, tetapi juga sikap dan keterampilan terkait dengan Pelajaran yang diberikan kepada siswa. Berikut adalah table definisi: **Table 1. 1 Definisi Operasional**

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Cara Ukur	Hasil Ukur
Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Scramble</i> Berbantuan Media Kartu Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun dan Kreativitas Berbahasa Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Scramble</i> adalah model pembelajaran yang menekankan pada kerjasama siswa dalam pembelajaran melalui metode menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan jawaban berupa huruf, kata, atau kalimat yang diacak sehingga menjadi kata, kalimat atau paragraf yang lengkap dan bermakna, sehingga siswa dituntut untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran di kelas	Metode Penelitian dengan <i>Mixed Methods Sequential Exploratory Design</i> , terdiri dari 2 jenis instrumen penelitian, yaitu: 1. Non tes yang terdiri dari wawancara, observasi, angket 2. Tes; soal dan rubrik penilaian.	Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui proses dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya Analisis data untuk mengurutkan, mengelompokkan, mengorganisasikan data, dan memberikan suatu kode tertentu dan mengkatagorikan nya.