

**PENERAPAN MEDIA *SCRAMBLED BOARD* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VI SDN KERTOSARI 01
MADIUN**

Oleh:

May Melliantika Gatra Pertiwi¹

Vivi Rulviana²

Prestanti Hayuningtyas³

Universitas PGRI Madiun

Alamat: Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur
(63118).

Korespondensi Penulis: maymelliantika@gmail.com

Abstract. *The aim of this research is to improve the ability of sixth grade students in SDN Kertosari 01, Geger, Madiun to express feelings in the past form by using Scrambled Board learning media for the 2023–2024 school year. The ability of students to express feelings in the past tense (expressing feelings) is the ability to compose sentences mentioned in this study. The method of this research is known as Classroom Action Research (CAR), where researchers actually carry out learning. The Kemmis and Mc. Taggart models were used in the design of this study. This research was carried out in August of the odd school year 2023–2024. The subjects of this study are ten students of sixth grade in SDN Kertosari 01. The ability to express feelings in the past tense is the focus of the research. In the process of collecting data, interviews and observations are used. Tables are used to present a descriptive analysis of the data. The results of the study showed that the ability of students to express feelings in the past tense increased, in the first cycle this ability was shown by as many as 6 students or 60% of the number of students. On the other hand, in the second cycle there was an increase of 90% with 9 students who completed the KKM. Thus, the use of Scrambled Board learning media in*

PENERAPAN MEDIA *SCRAMBLED BOARD* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VI SDN KERTOSARI 01 MADIUN

English subjects can improve students' ability to express feelings in the past tense of grade VI students of SDN Kertosari 01.

Keywords: *English, Media, Scrambled Board*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SDN Kertosari 01, Geger, Madiun dalam mengekspresikan perasaan dalam bentuk lampau (*expressing feelings*) dengan menggunakan media pembelajaran *Scrambled Board* tahun pelajaran 2023–2024. Kemampuan siswa dalam mengekspresikan perasaan dalam bentuk lampau (*expressing feelings*) merupakan kemampuan dalam menyusun kalimat yang disebutkan dalam penelitian ini. Metode penelitian ini dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana peneliti benar-benar melaksanakan pembelajaran. Model Kemmis dan Mc.Taggart digunakan dalam perancangan penelitian ini. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus tahun pelajaran ganjil 2023–2024. Subjek penelitian ini adalah sepuluh siswa kelas VI SDN Kertosari 01. Kemampuan mengekspresikan perasaan (*expressing feelings*) dalam bentuk lampau menjadi fokus penelitian. Dalam proses pengumpulan data digunakan wawancara dan observasi. Tabel digunakan untuk menyajikan analisis deskriptif data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengekspresikan perasaan (*expressing feelings*) dalam bentuk lampau mengalami peningkatan, pada siklus I kemampuan tersebut ditunjukkan oleh sebanyak 6 siswa atau 60% dari jumlah siswa. Sebaliknya pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 90% dengan 9 siswa yang tuntas mencapai KKM. Oleh sebab itu, penerapan media pembelajaran *Scrambled Board* pada mata pelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan siswa pada materi mengekspresikan perasaan (*expressing feelings*) dalam bentuk lampau siswa kelas VI SDN Kertosari 01.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Media, *Scrambled Board*.

LATAR BELAKANG

Di Indonesia menempuh pendidikan merupakan suatu hal yang sangat diutamakan. Pendidikan adalah proses menciptakan lingkungan pembelajaran di mana siswa dapat mengembangkan potensi diri mereka untuk menjadi individu yang cerdas, berkepribadian, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, berakhlak mulia, pengendalian diri, dan keterampilan yang diperlukan masyarakat dan diri mereka sendiri (Yetti et al.,

2021). Dalam dunia pendidikan peran seorang guru tentu dibutuhkan. Peran penting guru yakni sebagai fasilitator di dalam proses pembelajaran. Seorang guru wajib menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Kondisi tersebut meningkatkan konsentrasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Selain terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan, penggunaan media pembelajaran dapat menunjang keberhasilan belajar siswa di kelas.

Siswa dapat lebih memahami pelajaran dengan bantuan media pembelajaran. Menurut Susilana (2009), media pembelajaran dapat menyederhanakan kompleksitas materi yang akan diajarkan kepada siswa. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan hal-hal yang tidak dapat disampaikan dengan kalimat tertentu. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk menggunakan media agar proses pembelajaran berhasil. Media pembelajaran dapat digunakan untuk seluruh mata pelajaran, salah satunya Bahasa Inggris.

Setiap jenjang pendidikan di Indonesia terdapat mata pelajaran Bahasa Inggris. Materi dalam mata pelajaran Bahasa Inggris harus disesuaikan dengan jenjang pendidikan dan perkembangan usia anak. Tujuannya adalah agar anak bisa memahami materi sesuai perkembangan usianya. Materi Bahasa Inggris di SD/MI lebih menekankan pada pengenalan huruf, angka, nama hari, kata kerja, objek lingkungan, nama hewan, dan struktur kalimat sederhana. Namun, keterampilan Bahasa Inggris siswa di Indonesia tergolong rendah.

Faktor-faktor yang menyebabkan keterampilan berbahasa Inggris siswa rendah yaitu Bahasa Inggris bukan bahasa ibu mereka, proses pembelajaran masih dilakukan dengan metode konvensional, kurangnya pembendaharaan kosakata yang dimiliki, kurangnya motivasi belajar, dan minimnya sarana dan prasarana. Pada usia ini, sangat baik untuk siswa dalam meningkatkan pembendaharaan kosa kata. Kurangnya pemahaman dan minat peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris membuat peserta didik tidak mengerti makna kosakata dan struktur kalimat dalam bahasa Inggris. Oleh sebab itu, agar siswa dapat menambah pembendaharaan kosakata Bahasa Inggris baru dan lebih mudah memahami materi, pemaparan materi dapat disajikan dengan media konkret yang inovatif yakni media *Scrambled Board*.

Media *Scrambled Board* merupakan media papan acak yang digunakan untuk menyusun kosa kata acak yang telah tersedia menjadi suatu kalimat yang sempurna.

PENERAPAN MEDIA *SCRAMBLED BOARD* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VI SDN KERTOSARI 01 MADIUN

Media tersebut menjadi alat bantu belajar siswa agar bisa memahami makna dan struktur bahasa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Dengan *Scrambled Board*, siswa dapat terlibat secara langsung untuk menyusun kalimat deskripsi sesuai dengan gambar. Media ini juga memungkinkan siswa untuk berlatih secara mandiri atau berkelompok. Partisipasi aktif siswa menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna.

Pengaplikasian media *Scrambled Board* diharapkan dapat membantu siswa kelas VI di SDN Kertosari 01 dalam memahami dan menguasai keterampilan merangkai kalimat dan mengekspresikannya. Dengan media ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami makna pada setiap kosa kata baru dan menyusun kalimat dalam Bahasa Inggris, tetapi siswa dapat aktif berpartisipasi dan memiliki pengalaman yang bermakna. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Scrambled Board* dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris peserta didik.

KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Demi menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru harus memastikan bahwa pengetahuan yang diberikan kepada siswa dipahami secara optimal. Menurut Sapriyah (2019), media pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pendidikan dan proses pembelajaran dalam perkembangan siswa di sekolah. Hal ini dibutuhkan agar pengetahuan dan materi yang diberikan seorang guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai teknik untuk memastikan bahwa siswa menerima pelajaran secara efektif (Moto, 2019). Salah satu keberhasilan pembelajaran di kelas yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan situasi kelas. Oleh sebab itu, guru harus memastikan bahwa media pembelajaran sesuai dengan situasi siswa dan kurikulum yang berlaku.

Bahasa Inggris

Pembelajaran Bahasa Inggris mulai dikenalkan kepada siswa sejak memasuki tingkat Sekolah Dasar. Menurut Budiman, (2012) pembelajaran bahasa berbeda dari

pembelajaran non-bahasa karena bahasa adalah alat komunikasi. Pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya mempelajari teori tata stuktur bahasa dan kosakata, tetapi dengan melakukan latihan berbicara dan berkomunikasi dalam bahasa inggris akan membuat seseorang lebih terbiasa dengan kalimat Bahasa Inggris. Pentingnya untuk mempelajari Bahasa inggris sebab bahasa Inggris merupakan bahasa yang digunakan dalam skala internasional. Oleh sebab itu, bahasa inggris diharuskan menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Siswa yang memiliki kemampuan bahasa Inggris yang baik akan berpeluang besar untuk bergerak maju dan menjadi bagian dari masyarakat global. Jadi, bahasa Inggris dapat ditanamkan sejak dini di sekolah dasar. Selain itu, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran`.

Scrambled Board

Scramble adalah model pembelajaran berbasis permainan kata yang bisa digunakan untuk pembelajaran Bahasa inggris. Permainan ini adalah kegiatan menyusun, atau merangkai kata yang sudah diacak sebelumnya. Model pembelajaran *scramble* mengarahkan siswa untuk menemukan jawaban pertanyaan dengan menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak untuk membuat jawaban yang tepat (Komalasari: 2013). Menurut Sohimin (2017), *scramble* adalah jenis permainan yang digunakan anak-anak untuk melatih pemikiran pengembangan kosakata mereka. Media *Scramble Words* adalah media yang sesuai untuk mempelajari bahasa Inggris. Media pembelajaran *Scramble Board* ini terdiri dari papan permainan susun kata menjadi sebuah kalimat dan pelafalannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mempelajari kosakata dapat membantu siswa memahami bahasa, membaca, dan mengeja. Terkait dengan permasalahan yang terjadi di SDN Kertosari 01, model *scramble* dapat digunakan untuk membantu dan menyelesaikan permasalahan. Selain itu, model *scramble* yang berbasis permainan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang disebut *Scrambled Board* untuk membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

PENERAPAN MEDIA *SCRAMBLED BOARD* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VI SDN KERTOSARI 01 MADIUN

Expressing Feelings (Simple Past)

Salah satu materi pembelajaran yang ada pada pelajaran bahasa Inggris mengenai kosakata adalah materi tentang *expressing feelings*. Materi *expressing feelings* yaitu suatu materi yang menjelaskan tentang mengungkapkan perasaan pada bentuk lampau. Kemampuan untuk mengekspresikan perasaan merupakan keterampilan yang dapat digunakan pada kehidupan sehari-hari. Dalam mempelajari bahasa Inggris, penguasaan kosakata terkait *expressing feelings* sangat dibutuhkan agar anak dapat mengomunikasikan emosi dan perasaan mereka dengan tepat. (Armianti, et al., 2024). Pengajaran kosakata *expressing feelings* harus dilakukan dengan cara yang konkret dan kontekstual. Media pembelajaran yang interaktif, seperti *scrambled board*, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) desain model Kemmis dan Mc. Taggart bagi siswa Sekolah Dasar. Pengembangan media *Scrambled Board* dilakukan oleh peneliti dengan program studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun dan dilaksanakan pada bulan Agustus 2024-September 2024. Uji coba pengaplikasian media dilakukan di kelas VI SDN Kertosari 01 Madiun dengan jumlah 10 siswa. Teknik observasi dan wawancara digunakan untuk pengumpulan data. Data ditampilkan dalam bentuk tabel dan dianalisis secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan pada penelitian ini ialah Media Pembelajaran *Scrambled Board* untuk pembelajaran materi *expressing of feelings* dalam bentuk lampau (*past tense*). Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Kertosari 01 Madiun untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *Scrambled Board*.

Data menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam belajar setelah melakukan tindakan selama dua siklus dan dua kali pertemuan. Terdapat bukti bahwa penggunaan media pembelajaran *Scrambled Board* meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hasil observasi penerapan media pembelajaran *Scrambled Board* dapat ditunjukkan dari Tabel 1 berikut:

Tabel I. Rasio Hasil Observasi Antusiasme Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Scrambled Board* pada Siklus I dan II

Antusias Belajar Siswa Dengan <i>Scrambled Board</i> sebagai Media Pembelajaran	
Siklus I	Siklus II
72,16%	83,88%
Baik	Sangat Baik

Dari data yang ditampilkan, hasil persentase yang didapat pada siklus I yakni 72,16% dengan kategori baik, lalu pada siklus II diperoleh 83,88% dengan kategori sangat baik. Dari siklus I ke siklus II, penggunaan media *Scrambled Board* meningkat sebesar 11,72%. Peningkatan nilai antusiasme belajar siswa pada Siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Data Penilaian Siswa dari Siklus I dan II

Keterangan	Nilai	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	730	840
Rata-rata	73	84
Nilai tertinggi	90	100
Tuntas KKM	6	9
Belum tuntas KKM	4	1
Persentase KKM	60 %	90 %

Tabel 2 memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa meningkat saat mereka menggunakan media *Scrambled Board* pada mata Pelajaran Bahasa Inggris. Nilai rata-rata yang didapat siswa pada siklus I yakni 73 dan siklus II meningkat menjadi 84. Terdapat 6 siswa pada siklus I yang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang berarti 60% dari total siswa. Sedangkan terdapat 9 siswa yang telah lulus KKM pada siklus II, peningkatan pada siklus kedua mencapai 90%. Hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan belajar individual setidaknya ≥ 70 . Tabel 3 menunjukkan hasil pengamatan kegiatan pembelajaran guru selama Siklus I dan II menggunakan media *Scrambled Board*. Data ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 3. Rasio Hasil Observasi Kegiatan Guru Menggunakan Media Pembelajaran *Scrambled Board* Siklus I dan II

**PENERAPAN MEDIA *SCRAMBLED BOARD* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VI SDN KERTOSARI 01
MADIUN**

Kegiatan Pembelajaran Guru Menggunakan Media <i>Scrambled Board</i>	
Siklus I	Siklus II
80%	100%

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus I yakni 80% dengan kriteria baik. Sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 100% dengan kriteria sangat baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Scrambled Board* guna meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan perasaan (*expressing feelings*) dalam bentuk lampau. Penelitian ini dilakukan di SDN Kertosari 01 Madiun guna mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Scrambled Board*. Data menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam belajar setelah melakukan tindakan selama dua siklus dan dua kali pertemuan. Media *Scrambled Board* terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar dan pemahaman siswa. Pada Siklus I diperoleh persentase sebesar 72,16% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 83,88% dengan kategori sangat baik. Terdapat peningkatan persentase hasil observasi keaktifan belajar siswa sebesar 11,72%. Berdasarkan nilai rata-rata siswa pada Siklus I dan II mengalami peningkatan dari Siklus I dengan nilai rata-rata 73 menjadi 84 pada siklus II.

Berdasarkan data yang didapat, pada Siklus I terdapat 6 siswa yang nilainya memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) atau 60% dari total siswa. Terjadi peningkatan pada Siklus II dengan capaian 9 siswa yang telah lulus KKM atau 90% dari total siswa. Hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan sebab siswa mencapai ketuntasan belajar mereka sendiri ≥ 70 . Hasil persentase observasi keterampilan guru siklus I menunjukkan 80% memenuhi kriteria. Sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 100% dengan kriteria sangat baik.

Saran

Peneliti tentu memberikan beberapa saran kepada pembaca yakni sebagai berikut: (1) bagi pihak sekolah, agar dapat membuat proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, (2) bagi guru, hendaknya media pembelajaran *Scrambled Board* dapat

dikembangkan agar dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan, (3) bagi peneliti berikutnya, harus melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang penggunaan *Scrambled Board* sebagai alat pembelajaran dan mengembangkannya agar menjadi lebih baik lagi untuk membantu meningkatkan pemahaman dan keaktifan belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Armianti, A. S., & Taufan, J. (2024). Meningkatkan Kosakata Expressing Feelings Menggunakan Metode Modelling pada Siswa Disabilitas Grahita Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 12(2), pp. 203.
- Budiman, M. A. 2012. Pemanfaatan Teknologi dan informasi dalam kelas bahasa inggris. *Prosding Semantik*, 2(1).
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2(1), pp. 471.
- Sari, Y. et al. (2020) ‘Pengaruh Metode Pembelajaran Struktural Analitik Sitentik terhadap Kemampuan Menulis Permulaan di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 4(4), pp. 1125–1133.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Yetti, E. et al. (2021) ‘The Influence of Dance Instructional Strategy and Teacher’s Pedagogy Competence on Classroom Climate’, *Elementary Education Online*, 20(1), pp. 642–650. doi: 10.17051/ilkonline.2021.01.54.