

Pengaruh Model *Scramble* Berbantuan Media *Educandy* Terhadap Pemahaman Kosakata Arkais (Hikayat) Pada Kelas X

Aida Sumardi¹, Suci Nadilla Aryandini^{2,*}

¹Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Jakarta

²Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta
Jakarta, Indonesia

*Email : sucinadilla9@gmail.com

ABSTRAK

Karya sastra terutama karya sastra lampau selalu dianggap membosankan dan sulit dipahami karena banyak kosakata sulit di dalamnya. Selain itu, model dan media yang digunakan sebagai sarana belum cukup membantu peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *scramble* berbantuan media *educandy* terhadap pemahaman kosakata arkais (hikayat) pada kelas X. Penelitian ini dilakukan di SMAN 87 Jakarta, objek dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 1 dan 2. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni *true eksperimen* dengan rancangan *pretest posttest group control design*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media *educandy* terhadap pemahaman kosakata arkais (hikayat) pada kelas X. Hal tersebut berdasarkan hasil uji hipotesis *Independent Sample Test*, terdapat $\text{sig } 0,000 \leq 0,05$ dan nilai $T_{\text{hit}} 5,053 \geq T_{\text{tab}} 1,994$. Maka dari itu, H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat pengaruh model *scramble* berbantuan media *educandy* terhadap pemahaman kosakata arkais (hikayat) pada kelas X.

Kata-Kata Kunci: model *scramble*, media *educandy*, kosakata arkais

ABSTRACT

Literary works, especially folklore, are always considered boring and difficult to understand because there are a lot of difficult vocabulary in them. In addition, the models and media used as tools have not been enough to help students. The purpose of this study was to determine the effect of the scramble model assisted by Educandy media on the understanding of archaic vocabulary (Folklore) in class X. This research was conducted at SMAN 87 Jakarta, the object in this study was class X MIPA 1 and 2. The research method used in this study is true experiment with pretest and posttest control group design. The results showed that there was an influence of the scramble learning model assisted by Educandy media on the understanding of archaic vocabulary (Folklore) in class X. This was based on the results of the Independent Sample Test hypothesis test, there were $\text{sig } 0.000 \leq 0.05$ and the value of $T_{\text{hit}} 5.053 \geq T_{\text{tab}} 1.994$. Therefore, H_a is accepted and H_o is rejected, it means that there is an influence of scramble model assisted by Educandy media on understanding archaic vocabulary (Folklore) in class X.

Keywords: *scramble model, educandy media, archaic vocabulary*

1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2020 dunia dihadapkan dengan situasi yang tidak terduga. Akibat adanya virus Covid-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia. Dengan adanya virus tersebut menyebabkan semua harus berkomunikasi melalui daring termasuk pembelajaran di sekolah. Sesuai anjuran pemerintah pembelajaran di sekolah harus dilakukan daring seperti menggunakan aplikasi *zoom*, *google meet*, *youtube*, dan sebagainya. Oleh sebab itu, guru harus memutar otak dengan kendala yang

dihadapi saat ini dan materi Bahasa Indonesia apa yang sulit dipahami oleh peserta didik. Namun, tetap membuat peserta didik merasa senang selama belajar di rumah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan bersama guru Bahasa Indonesia kelas X SMAN 87 Jakarta ditemukan adanya permasalahan peserta didik terhadap pemahaman hikayat. Hikayat termasuk ke dalam bentuk sastra lisan (cerita rakyat) folklor menurut Dirgantara (2016:1) folklor berasal dari bahasa Inggris,

yaitu *folklore* yang memiliki dua kata *folk* (kolektif) dan *lore* (kelompok sosial, kebudayaan, dan yang membedakan dengan kelompok lain). Peserta didik kesulitan memahami kosakata yang ada di dalam cerita hikayat, hal tersebut yang menyebabkan peserta didik tidak dapat memahami isi cerita dari cerita hikayat. Kosakata itu disebut kata arkais yang di mana kosakata itu memang digunakan pada masa lampau sesuai dengan konteksnya. Namun sudah jarang digunakan di zaman sekarang karena perkembangan bahasa yang ada dan bahasa juga bersifat dinamis, di antaranya (1) kata jambon yang memiliki arti merah muda, masyarakat kini lebih mengenalnya dengan sebutan *pink*, (2) tabib yang memiliki arti orang yang mengobati orang sakit, masyarakat kini lebih mengenalnya dengan sebutan dokter, dan (3) kata hatta yang kini lebih dikenal dengan sebutan maka digunakan sebagai kata hubung (Wulandari dkk., 2020:27).

Berdasarkan dari pengalaman yang telah disampaikan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut guru belum menemukan media pembelajaran yang tepat atau yang dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami kosakata. Media yang digunakan guru ada baiknya berhubungan dengan teknologi, karena saat ini pembelajaran dilaksanakan dari rumah atau pembelajaran jarak jauh. Peserta didik juga tetap paham dengan materi yang diajarkan dan merasa senang. Selain media, model pembelajaran yang digunakan guru yaitu model ceramah. Guru menjelaskan materi kemudian, memberikan contohnya. Model tersebut terlalu lawas untuk diterapkan kepada peserta didik di era saat ini. Peserta didik tidak termotivasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

Di Indonesia model pembelajaran *scramble* masih jarang dilakukan dengan materi yang berhubungan dengan pemahaman kosakata, padahal pada saat ini model pembelajaran yang diiringi dengan permainan kata sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh (Suyanto dalam Sugiharti dan Riftina, 2018:17). Menurut Taylor dalam Huda (2017:303) dikatakan bahwa model pembelajaran *scramble* salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi dan

pemahaman peserta didik dalam memahami kosakata pada pembelajaran bahasa. Selain itu, model pembelajaran *scramble* dibagi menjadi tiga bagian yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat, dan *scramble* wacana. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *scramble* kata yang bertujuan pada pemahaman peserta didik kelas X pada kosakata arkais yang terdapat dalam hikayat. Menurut Jumiati dan Umiati (2019:19) model pembelajaran *scramble* salah satu model pembelajaran diskusi yang dilakukan oleh pelajar dan dapat menggunakan media pembelajaran apa pun yang dirasa cocok.

Educandy adalah salah satu jenis media pembelajaran yang tidak berbayar dan menerapkan kuis sebagai kelebihan. Selain dari laman, *educandy* mempunyai aplikasi yang dapat diunduh secara gratis baik oleh guru ataupun peserta didik. Seperti motto *educandy* “membuat belajar menjadi lebih manis” peserta didik menjadi tidak jenuh selama menjawab pertanyaan.

Media ini juga terdapat berbagai kuis yang bisa diatur oleh guru untuk menerapkan kuis menjadi seperti apa (Ulya, 2021:57). Ada teka teki silang, mencocokkan kata, dan kuis tebak kata. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran ini dirasa sangat cocok dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang selalu beriringan dengan kata-kata. Upaya untuk memperkenalkan kosakata arkais kepada peserta didik menjadi lebih menyenangkan dan tidak terkesan kuno.

Penelitian yang mengambil topik tentang hikayat sudah banyak dilakukan. Beberapa di antaranya berhubungan dengan kosakata arkais dan media pembelajaran *educandy*. Penelitian dengan judul “Kata Arkais pada Hikayat Hang Tuah I dan Pemanfaatannya Sebagai Alternatif Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Kelas X” dilakukan oleh Rani Wulandari, Arief Rijadi, dan Anita Widjajanti menghasilkan temuan kata arkais yang ada pada pemakaian bahasa Indonesia tulis saat ini dan disesuaikan dengan susunan sintaksis (2020). Lalu, penelitian yang dilakukan Maziyatul Ulya yang berjudul “Penggunaan *Educandy* dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia” yang dihasilkan adalah peserta

didik menjadi lebih senang dalam menjawab soal yang diberikan guru dan guru juga dapat bervariasi menggunakan soal dengan jenis apa karena di dalam *educandy* terdapat berbagai pilihan (2021). Kemudian, penelitian yang dilakukan Jumiaty dan Umiati (2019) dengan judul “Pengaruh Model Scramble Tipe Wacana Berbantuan Whatsapp terhadap Penguasaan Konsep Mahasiswa FKIP Unilak Materi Bryophyta” menghasilkan terdapat pengaruh penggunaan model scramble tipe wacana berbantuan WhatsApp terhadap penguasaan konsep mahasiswa pada materi bryophyta.

Dari penelitian yang telah dilakukan di atas sudah berdampak begitu banyak bagi pembelajaran kosakata arkais dalam materi hikayat dan pemanfaatan media *educandy*. Dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, perbedaan dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada fokus materi pembelajarannya yakni kosakata arkais yang terdapat dalam materi hikayat. Oleh sebab itu, peneliti menggabungkan kedua penelitian tersebut dengan pemanfaatan media pembelajaran *educandy* menggunakan model pembelajaran scramble kepada peserta didik agar lebih memahami arti kata arkais yang selama ini selalu dianggap sulit ketika mempelajari teks cerita rakyat (hikayat).

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif termasuk ke dalam penelitian eksperimen. Menurut Sunaengsih (2016:185) penelitian kuantitatif yang dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam judul penelitian yang telah dipilih. Selain itu, metode ini menggunakan variabel, populasi, sampel, kisi-kisi, dan instrumen dalam melakukan penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian eksperimen yaitu *true experimental design* dengan *pretest-posttest control group design* yang dipilih secara acak (R). Peneliti membedakan kelompok berdasarkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara random. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model *scramble* berbantuan

media *educandy*, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan model *scramble* berbantuan media *educandy*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *educandy* terhadap pemahaman kosakata arkais peserta didik kelas X di SMAN 87 Jakarta.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMAN 87 Jakarta yang berjumlah 252 peserta didik yang terdiri atas kelas X MIPA 1, X MIPA 2, X MIPA 3, X MIPA 4, X IPS 1, X IPS 2, dan X IPS 3.

Sedangkan, sampel menurut Arikunto (2013:175) *sample random sampling* adalah pengambilan sampel secara acak tanpa melihat status dari masing-masing populasi. Sampel dari penelitian ini diambil dari kelas X MIPA SMAN 87 Jakarta. Setelah dilakukan *sample random sampling* ditemukan dua kelompok yaitu kelas X MIPA 2 sebagai kelas kontrol dan X MIPA 1 sebagai kelas eksperimen masing-masing kelas terdiri dari 36 peserta didik.

Waktu penelitian dilakukan dari 17 Februari s.d. 23 Maret 2022. Teknik pengumpulan data ini menggunakan observasi, tes, wawancara, dan dokumen-dokumen lainnya. Pedoman instrumrn yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen seperti penilaian pada soal pilihan ganda atau soal menjodohkan. Untuk memudahkan dalam penilaian hasil pemahaman kosakata arkais peserta didik maka perlu dibuatkan pedoman penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen Penelitian

Kompetisi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator
3.4 Membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen	• Kata Arkais (kuno)	3.4.1 Mengidentifikasi karakteristik bahasa dalam hikayat

(Wagiran, 2014:293)

Tabel 2. Komponen Penilaian

No.	Komponen yang Dinilai
1	Membedakan kosakata arkais dalam cerita hikayat

2	Kesesuaian arti kosakata arkais sesuai KBBI
3	Kesesuaian menyusun kosakata arkais yang telah diacak

(Adaptasi Effendy dalam Hanisan, 2016:29)

Tabel 3. Rubrik Penilaian

Nomor Soal	Skor	Kriteria Penilaian
1-20	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik menjawab soal dengan salah

(Adaptasi Nurgiyantoro, 2016:146)

Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai akhir ialah:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Hanisan, 2016:108)

Dalam menemukan hasil peserta didik data diuji dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan SPSS 25.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, model *scramble* dan media *educandy* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Tabel Presentase Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase
91-100	Sempurna	-	-
81-90	Sangat Baik	4	11,1%
71-80	Baik	17	47,2%
61-70	Cukup	12	33,4%
0-61	Kurang	3	8,3%
	Jumlah	36	100%

Berdasarkan tabel 4 terdapat hasil presentase hasil belajar pretest pemahaman kosakata arkais kelas eksperimen dengan kategori sangat baik berjumlah 4 dengan presentase 11,1%, baik berjumlah 17 dengan presentase 47,2%, cukup berjumlah 12

dengan presentase 33,4%, dan kurang dengan presentase 8,3%.

Tabel 5. Data *Pretest* Kelas Eksperimen

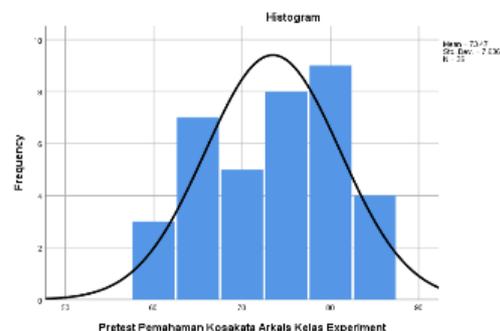
Statistics

Pretest Pemahaman Kosakata

Arkais Kelas Experiment

N	Valid	Missing
	36	108
Mean	73.47	
Median	75.00	
Mode	80	
Minimum	60	
Maximum	85	

Berdasarkan tabel 4 hasil pemahaman kosakata arkais pada *pretest* kelas eksperimen X MIPA 1 sebagai kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model *scramble* dan media *educandy*. Memperoleh hasil perhitungan mean 73,97, median 75, dan mode/modus 80.



Gambar 1. Histogram *Pretest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan histogram di atas, *frequency* merupakan daftar data atau jumlah peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* kelas kontrol memiliki nilai yang beragam dalam pemahaman kosakata arkais, dengan diperolehnya 6 nilai yang berbeda.

Tabel 6. Tabel Presentase Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

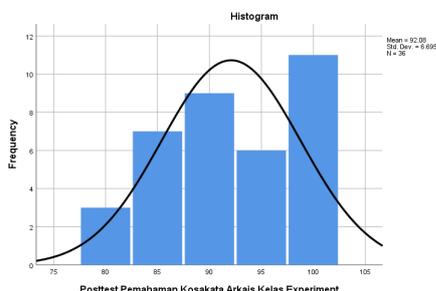
Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase
91-100	Sempurna	17	47,2%
81-90	Sangat Baik	16	44,5%
71-80	Baik	3	8,3%
61-70	Cukup	-	-
0-61	Kurang	-	-
	Jumlah	36	100%

Berdasarkan tabel 6 terdapat hasil presentase hasil belajar *posttest* pemahaman kosakata arkais kelas eksperimen dengan kategori sempurna berjumlah 17 dengan presentase 47,2%, sangat baik berjumlah 16 dengan presentase 44,5%, dan baik berjumlah 3 dengan presentase 8,3%.

Tabel 7. Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Statistics		
Posttest Pemahaman Kosakata Arkais Kelas Experiment		
N	Valid	36
	Missing	108
Mean		92.08
Median		90.00
Mode		100
Minimum		80
Maximum		100

Berdasarkan tabel 7 hasil pemahaman kosakata arkais pada *posttest* kelas eksperimen X MIPA 1 sebagai kelas yang diberikan perlakuan menggunakan diberikan perlakuan menggunakan model *scramble* dan media *educandy*. Memperoleh hasil perhitungan mean 92,07, median 90, dan mode/modus 100.



Gambar 2. Histogram *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan histogram tersebut, *frequency* merupakan daftar data atau jumlah peserta didik. Dapat disimpulkan

bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai yang beragam dalam pemahaman kosakata arkais, dengan diperolehnya 5 nilai yang berbeda.

Tabel 8. Tabel Presentase Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

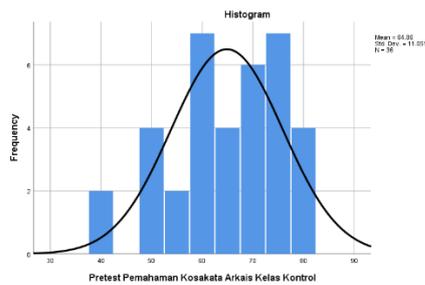
Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase
91-100	Sempurna	-	-
81-90	Sangat Baik	-	-
71-80	Baik	11	30,5%
61-70	Cukup	10	27,8%
0-61	Kurang	15	41,7%
	Jumlah	36	100%

Berdasarkan tabel 8 terdapat hasil presentase hasil belajar *pretest* pemahaman kosakata arkais kelas kontrol dengan kategori baik berjumlah 11 dengan presentase 30,5%, cukup berjumlah 10 dengan presentase 27,8%, dan kurang berjumlah 15 dengan presentase 41,7%.

Tabel 9. Data *Pretest* Kelas Kontrol

Statistics		
Pretest Pemahaman Kosakata Arkais Kelas Kontrol		
N	Valid	36
	Missing	108
Mean		64.86
Median		65.00
Mode		60 ^a
Minimum		40
Maximum		80
Sum		2335

Berdasarkan tabel di atas hasil pemahaman kosakata arkais pada *pretest* kelas kontrol X MIPA 2 sebagai kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model dan media konvensional. Memperoleh hasil perhitungan mean 64,86, median 65, dan mode/modus 60. Berdasarkan rincian data tersebut dapat dilihat bahwa lebih rendahnya rata-rata nilai kelas kontrol dibandingkan dengan kelas eksperimen.



Gambar 3. Histogram *Pretest* Kelas Kontrol

Berdasarkan histogram di atas, *frequency* merupakan daftar data atau jumlah peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa nilai pretest kelas kontrol memiliki nilai yang beragam dalam pemahaman kosakata arkais, dengan diperolehnya 8 nilai yang berbeda.

Tabel 10. Presentase Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase
91-100	Sempurna	5	13,8%
81-90	Sangat Baik	10	27,8%
71-80	Baik	20	55,6%
61-70	Cukup	1	2,8%
0-61	Kurang	-	-
	Jumlah	36	100%

Berdasarkan tabel 10 terdapat hasil presentase hasil belajar *posttest* pemahaman kosakata arkais kelas kontrol dengan kategori sempurna berjumlah 5 dengan presentase 13,8%, sangat baik berjumlah 10 dengan presentase 27,8%, baik berjumlah 20 dengan presentase 55,6%, dan cukup berjumlah 1 dengan presentase 2,8%

Tabel 11. Data *Posttest* Kelas Kontrol

Statistics		
Posttest Pemahaman Kosakata Arkais Kelas Kontrol		
N	Valid	36
	Missing	108
Mean		83.47
Median		80.00
Mode		80
Minimum		70
Maximum		100
Sum		3005

Berdasarkan tabel di atas hasil pemahaman kosakata arkais pada *posttest* kelas kontrol X MIPA 2 sebagai kelas yang tidak diberikan perlakuan. Memperoleh

hasil perhitungan mean 83,47, median 80, dan mode/modus 80.

Tabel 12. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre test kontrol	.151	36	.036	.933	36	.03
	Post test kontrol	.229	36	.010	.892	36	.01
	Pre test experiment	.165	36	.015	.921	36	.01
	Post test experiment	.187	36	.013	.881	36	.01

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas terdapat hasil uji normalitas dari 36 sampel baik dari kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. didapatkan melalui uji normalitas *Shapiro Wilk test*, didapatkan nilai pada data pretest eksperimen sebesar 0,14 dan nilai *posttest* eksperimen sebesar 0,11. Pada kelompok kontrol, ditemukan nilai *pretest* sebesar 0,31 dan nilai *posttest* sebesar 0,12. Maka dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikasi lebih besar > dari 0,05.

Tabel 13. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre test	Based on Mean	4.433	1	70	.039
	Based on Median	4.720	1	70	.033
	Based on Median and with adjusted df	4.720	1	64.146	.034
	Based on trimmed mean	4.445	1	70	.039
Post test	Based on Mean	.083	1	70	.775
	Based on Median	.000	1	70	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	59.601	1.000
	Based on trimmed mean	.056	1	70	.813

Berdasarkan tabel di atas hasil uji homogenitas diatas, diketahui bahwa nilai kelompok *pretest* adalah sebesar 0,039 dan nilai kelompok *posttest* adalah 0,775 > 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa data kelompok *pretest* dan *posttest* memiliki varians yang sama atau homogen. Hal ini menunjukkan pengaruh model *scramble* yang didukung oleh media *educandy* terhadap pemahaman kosakata arkais kelas X.

Tabel 14. Uji Hipotesis Uji Paired Sample Kelas Eksperimen

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error
Pretest Pemahaman Kosakata Arkais Kelas Experiment	73.47	36	7.636	
Posttest Pemahaman Kosakata Arkais Kelas Experiment	92.08	36	6.695	

	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest Pemahaman Kosakata Arkais Kelas Experiment - Posttest Pemahaman Kosakata Arkais Kelas Experiment	-18.611	6.825	1.138	-20.921	-16.302	16.360	35	

Berdasarkan tabel di atas, pada kelompok eksperimen didapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 73,47 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 92,08, sehingga mengalami peningkatan sebesar 18,61. Didapatkan juga $T_{hit} (16.360) > T_{tab} (2.030)$ dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan pada nilai peserta didik kelompok eksperimen.

Tabel 15. Uji Hipotesis Uji Paired Sample Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Pemahaman Kosakata Arkais Kelas Kontrol	64.86	36	11.051	1.8
	Posttest Pemahaman Kosakata Arkais Kelas Kontrol	83.47	36	7.729	1.2

Paired Samples Test									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)	
				Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Pemahaman Kosakata Arkais Kelas Kontrol - Posttest Pemahaman Kosakata Arkais Kelas Kontrol	-18.611	8.751	1.459	-21.572	-15.650	-12.760	35	.000

Berdasarkan tabel di atas, pada kelompok kontrol didapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 64,86 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 83,47, sehingga mengalami peningkatan sebesar 18,61. Didapatkan juga $T_{hit} (12.760) > T_{tab} (2.030)$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan pada peserta didik kelompok kontrol.

Tabel 16. Uji Hipotesis Independent Sample Test

Group Statistics									
	Kelompok Perlakuan	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Posttest Pemahaman Kosakata Arkais	Kelas Experiment	36	92.08	6.695					
	Kelas control	36	83.47	7.729					

Levene's Test for Equality of Variances										
		F	Sig.	T	Df	t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference		
						Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Error Difference	Lower	Upper
Posttest Pemahaman Kosakata Arkais	Equal variances assumed	.083	.775	5.053	70	.000	8.611	1.704	5.212	12.010
	Equal variances not assumed			5.053	68.603	.000	8.611	1.704	5.212	12.010

Dapat dilihat pada tabel di atas, bahwa hasil dari uji *independent sample t-test* untuk kelompok eksperimen adalah sebesar 92,08, sedangkan kelompok kontrol sebesar 83,47. Oleh karena itu, diketahui peningkatan nilai hasil belajar kelompok eksperimen lebih besar 8,61 dibandingkan dengan kelompok kontrol. Didapatkan juga $T_{hit} (5.053) > T_{tab} (1.994)$ dengan hasil nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan dalam peningkatan nilai hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan model *scramble* berbantuan media *educandy* daripada hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan model *scramble* berbantuan media *educandy* terhadap pemahaman kosakata arkais (hikayat) pada kelas X.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran kosakata arkais dengan menggunakan model *scramble* dan media *educandy* yang dilakukan di kelas kontrol dan eksperimen. Ditemukan beberapa hal, salah satunya hasil yang cukup signifikan didapatkan oleh kelas eksperimen mulai dari soal *pretest* dan *posttest* yang telah diterapkan. Proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir cepat dan sistematis. Pengetahuan dapat ditemukan oleh peserta didik jika media dan model yang digunakan sesuai. Ditinjau dari

beberapa aspek, model dan media pembelajaran ini mudah untuk dilakukan dan memberikan pengaruh yang cukup baik dalam pembelajaran.

Pada dasarnya model *scramble* merupakan model pembelajaran yang bersifat menuntut peserta didik untuk berpikir cepat dan tepat, sehingga dapat menumbuhkan jiwa kompetitif secara sehat. Media *educandy* semacam ruang bagi guru untuk untuk membuat berbagai macam pertanyaan atau kuis yang berhubungan dengan kosakata. Peserta didik sebagai penerima akan mendapatkan pin untuk mengaksesnya dan ketika soal sudah ada pengerjaannya dilakukan dengan sportivitas antarsesama teman.

Pembelajaran selama tiga pertemuan dengan durasi 3 x 45 menit (1 Pertemuan, 2 JP). Pada pertemuan awal dijelaskan secara dasar tentang hikayat khususnya kosakata arkais yang ada di dalamnya, kemudian diberikan soal *pretest*. Selanjutnya, pada pertemuan kedua diberikan materi karakteristik dan kebahasaan hikayat. Pada pertemuan ketiga mengulang sedikit kebahasaan hikayat sekaligus memberikan *posttest* pada akhir pembelajaran. Pada kelas eksperimen mengerjakan *pretest* dan *posttest* di media, sedangkan kelas kontrol *pretest* dan *posttest* mengerjakan di kertas kemudian dikumpulkan melalui grup kelas. Untuk penilaian menggunakan nilai menjawab soal dengan benar mendapat poin 1, sedangkan menjawab soal salah mendapat poin 0 seperti mengisi soal pilihan ganda dan soal menjodohkan.

Nilai *pretest* yang diperoleh di kelas eksperimen nilai tertinggi yaitu 85 yang diperoleh peserta didik ASNA, NLA, LKA, dan SCAS, sedangkan nilai terendah yaitu 60 yang diperoleh peserta didik AEH dan RMS. Peneliti telah menghitung rata-rata (mean), nilai tengah (median), dan nilai terbanyak yang muncul (mode) pada pemahaman kosakata arkais, mean yang dihasilkan yaitu 73,47, mediannya 75 dan modus 80. Nilai *posttest* yang diperoleh di kelas eksperimen, nilai tertinggi yaitu 100 yang diperoleh peserta didik ASNA, DSP, FRM, LA, NBS, REI, RDP, SCAS, TRA, dan ZAW, sedangkan nilai terendah yaitu 80 yang diperoleh peserta didik AEH dan RMS. Nilai rata-rata yang dihasilkan yaitu 92,08,

mediannya 90 dan modus 100. Ditinjau dari segi hasil, pembelajaran pemahaman kosakata arkais di kelas eksperimen memiliki perbandingan yang signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Nilai *pretest* yang diperoleh di kelas kontrol, nilai tertinggi yaitu 80 yang diperoleh peserta didik AZH, DK, NAK dan YSR, sedangkan nilai terendah yaitu 40 yang diperoleh peserta didik KS dan LAS. Peneliti telah menghitung rata-rata (mean), nilai tengah (median), dan nilai terbanyak yang muncul (mode) pada pemahaman kosakata arkais, mean yang dihasilkan yaitu 64,86, mediannya 65 dan modus 60. Nilai *posttest* yang diperoleh di kelas kontrol, nilai tertinggi yaitu 100 yang diperoleh peserta didik AZH dan MA, sedangkan nilai terendah yaitu 70 yang diperoleh peserta didik LAS. Nilai rata-rata yang dihasilkan yaitu 83,47, mediannya 80 dan modus 80. Ditinjau dari segi hasil, pembelajaran pemahaman kosakata arkais di kelas kontrol memiliki perbandingan yang signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Pada hasil uji normalitas dalam penelitian ini diperoleh hasil normal dikarenakan nilai tersebut signifikan dengan taraf $\alpha = 0,05$. Pada hasil uji normalitas diperoleh nilai *pretest* pada data kelas eksperimen sebesar 0,14 dan *posttest* sebesar 0,11 yang mana berarti $>$ dari 0,05. Pada kelas kontrol nilai *pretest* yang diperoleh 0,31 dan *posttest* sebesar 0,12 $>$ dari 0,05. Uji homogenitas diperoleh nilai *pretest* 0,039 dan *posttest* sebesar 0,775 $>$ 0,05.

Pada uji hipotesis menggunakan *paired samples test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan perbedaan sebesar 18,61. Pada *independent sample test* pada kelas eksperimen 92,08 dan kelas kontrol 83,47 peningkatan 8,61. Dengan signifikansi baik *paired samples test* kelas eksperimen $T_{hit} (16.360) > T_{tab} (2.030)$ dan kelas kontrol $T_{hit} (12.760) > T_{tab} (2.030)$, sedangkan *independent sample test* $T_{hit} (5.053) > T_{tab} (1.994)$ dan masing-masing kelas memiliki signifikansi sebesar $0,000 <$ $0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Kemudian disimpulkan adanya pengaruh model *scramble* berbantuan media *educandy* terhadap pemahaman kosakata arkais kelas X terutama pada kelas eksperimen.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan mengenai pengaruh pembelajaran hikayat menggunakan model *scramble* berbantuan media *educandy* terhadap pemahaman kosakata arkais kelas X MIPA 1 SMA Negeri 87 Jakarta. Pengaruh model *scramble* dan media *educandy* untuk pemahaman kosakata arkais, sekarang peserta didik tidak merasa asing dengan model dan media tersebut karena berperan dalam membantu peserta didik memahami kosakata arkais yang dianggap sulit dan terlalu kuno. Hasil rata-rata yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen yaitu 92,08, sedangkan kelas kontrol yaitu 83,47. Nilai dari kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dirgantara, A. 2016. *Sastra Lisan Indonesia*. Kalbar: CV Menara Mega Perkasa.
- Hanisan. 2016. *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar (Flash Card) terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Arab pada Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah Parepare*. (Unpublished master's thesis) Pascasarjana Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia.
- Jumiati, Umiati. 2019. "Pengaruh Model Scramble Tipe Wacana Berbantuan Whatsapp terhadap Penguasaan Konsep Mahasiswa". Fkip Unilak Materi Bryophyta. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6 (1), 19.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Bpfe.
- Sugiharti, Riftina. 2018. "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Metode Scramble pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan". *IJPE: Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 17.
- Sunaengsih, Cucun. 2016. "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A". *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 185.
- Ulya, Maziyatul. 2021. "Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 57.
- Wulandari, Rijadi, Widjajanti. 2020. "Kata Arkais pada Hikayat Hang Tuah I dan Pemanfaatannya Sebagai Alternatif Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Kelas X". *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*, 5(1), 27.
- Wagiran. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama.