

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

a. Konsep dasar Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky. Rusman (2012: 201) berdasarkan penelitian Piaget yang pertama dikemukakan bahwa “pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak”.

Pembelajaran kooperatif bergantung pada kelompok-kelompok kecil siswa. Meskipun isi dan petunjuk yang diberikan oleh pengajar mencirikan bagian dari pengajaran, namun pembelajaran kooperatif secara berhati-hati menggabungkan kelompok-kelompok kecil sehingga anggota-anggotanya dapat bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan pembelajaran dirinya dan pembelajaran satu sama lainnya.

Menurut Slavin (2007: 76) menyatakan bahwa: “*Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang heterogen”.

Dari kedua pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran kecil dimana dalam kelompok tersebut saling bekerja sama dan membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Sadker (Huda, 2014) menjabarkan beberapa manfaat pembelajaran kooperatif. Menurutnya, selain meningkatkan keterampilan kognitif dan afektif siswa, pembelajaran kooperatif juga memberikan manfaat-manfaat besar seperti:

- 1) Siswa yang diajari dengan dan dalam struktur-struktur kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi.
- 2) Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga-diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar.
- 3) Dengan pembelajaran kooperatif, siswa menjadi lebih peduli pada teman-temannya, dan diantara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif (*interpedensi positif*) untuk proses belajar mereka nanti.
- 4) Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari latar belakang ras dan etnik yang berbeda-beda.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif bermanfaat meningkatkan hubungan kerjasama siswa antar kelompok, karena belajar kooperatif memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan teman satu tim untuk lebih memahami materi pembelajaran.

2. Metode *Scrambel*

a. Pengertian metode *Scrambel*

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. metode *scrambel* biasanya dipakai oleh anak-anak sebagai permainan yang pada dasarnya merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemilikan kosakata-kosakata dan huruf-huruf yang tersedia. Seperti yang diungkapkan oleh Fadmawati (Amanah, 2011: 9) “pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal”. Sedangkan Soeparno (Amanah, 2011: 9) berpendapat bahwa “metode *scramble* adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan”. Komalasari (2011: 84) mengungkapkan bahwa:

Scrambel adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang diacak sehingga membentuk suatu jawaban/ pasangan konsep yang dimaksud.

Scramble merupakan metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

permainan terdapat unsur rintangan dan tantangan yang harus dihadapi dan dipecahkan. Secara tidak langsung permainan juga dapat memupuk berbagai sifat yang positif misalnya : solidaritas, sportivitas, kreativitas, dan rasa percaya diri.

b. Langkah-langkah pembelajaran metode *Scrambel*

Amanah (2011: 11) mengungkapkan bahwa:

Pembelajaran Kooperatif metode *scrambel*, memiliki kesamaan dengan model pembelajaran kooperatif lainnya, yaitu siswa dikelompokkan secara acak berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah atau jika memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.

Rusman (2012) menyatakan Sintaks model pembelajaran kooperatif *scramble* sebagai berikut:

Tahap-Tahap	PERILAKU GURU
Tahap 1 Menyampaikan tujuan	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan dan Menyiapkan kartu soal dan jawaban
Tahap 3 Mengorganisir siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara pembentukan kelompok belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien, serta membagikan kartu soal dan kartu jawaban.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Mengevaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Tabel 2.1 Sintaks model pembelajaran kooperatif *scramble*

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran metode *scramble* ini adalah model pembelajaran kelompok yang membutuhkan kreativitas serta kerja sama siswa dalam kelompok. Metode ini memberikan sedikit sentuhan permainan acak kata, dengan harapan dapat menarik perhatian siswa.

c. Kelebihan dan kekurangan metode *scramble*

Beberapa kelebihan dan kekurangan metode *Scrambel* menurut Amanah (2011) merumuskan kelebihan dan kekurangan metode *Scrambel* yaitu:

1. Kelebihan Metode *scramble*

- a) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama, setiap anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, setiap anggota kelompok akan dikenai evaluasi, setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan setiap anggota kelompok akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif, sehingga dalam metode ini, setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu di kelompok diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.

- b) Metode pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan.
- c) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- d) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- e) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

2. Kekurangan metode *scrambel*

- a) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- b) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- c) Metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan dalam permainan bahasa di atas, metode *Scrambel* dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hasil belajar kosakata. Dalam pengajarannya, siswa diajak untuk berlatih menyusun suatu organisasi tulisan yang secara sengaja sebelumnya dikacaukan, siswa diminta menata ulang susunan tulisan yang kacau menjadi suatu organisasi tulisan yang utuh dan bermakna. Metode

scrambel ini dapat melatih siswa memprediksi jalan pikiran tulisan aslinya dan melatih anak berkreasi dengan susunan baru yang mungkin lebih baik.

3. Hasil Belajar

Istilah hasil belajar terdiri dari dua kata yakni hasil dan belajar di mana kedua kata ini saling berkaitan dan memiliki pengertian yang berbeda. Jadi untuk mengetahui pengertian dari hasil belajar perlu dijabarkan satu persatu untuk mengarah pada hakikat belajar.

Purwanto (2008: 44) mengungkapkan bahwa “pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional”.

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Dalam proses belajar perilaku yang diharapkan ialah perilaku siswa berubah dibanding sebelumnya.

Dengan demikian, hasil adalah sesuatu yang dicapai dalam meraih tujuan yang diinginkan dengan belajar secara tekun dan penuh pengorbanan, tenaga, pikiran, waktu demi tercapainya yang diinginkan dengan menghasilkan suatu kebanggaan tersendiri bagi pribadi. Hasil tidak akan pernah dicapai selama seseorang tidak melakukan kegiatan.

Sedangkan Pengertian belajar yang dikemukakan oleh Gagne (Komalasari, 2010: 2) mendefinisikan:

Sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja).

Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengelola bahan belajar. Demikian juga pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli antara lain. Mappasoro (2011: 2) mengungkapkan bahwa:

Belajar adalah aktivitas mental (phikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-spek: kognitif, psikomotorik, dan afektif. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/ peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Komara (2014: 13) “belajar merupakan proses terbentuknya tingkah laku baru yang disebabkan individu merespon lingkungannya, melalui pengalaman pribadi yang tidak termasuk kematangan, pertumbuhan atau instink”.

Rusman (2012: 1) pada hakikatnya “belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu dan sikap. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri”.

Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain, dan setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda. Setiap manusia mempunyai cara yang khas untuk mengusahakan proses belajar terjadi

dalam dirinya. Individu yang berbeda dapat melakukan proses belajar dengan kemampuan yang berbeda dalam aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Berdasarkan teori belajar yang diungkapkan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri si pembelajar dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dengan demikian dapat diamati bahwa seseorang dikatakan telah belajar apabila dia telah mengalami suatu proses kegiatan sehingga dalam dirinya terjadi suatu perubahan tingkah laku yang kelihatan dan nampak. Mappasoro (2011: 1) menyatakan “dengan belajar akan menyebabkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar”. Perubahan yang terjadi itulah yang dinamakan dengan hasil belajar.

a. Ciri-ciri Belajar

Komara (2014: 14) Setiap perilaku belajar tersebut selalu ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik antara lain:

(a) belajar menyebabkan perubahan pada aspek-aspek kepribadian yang berfungsi terus-menerus, yang berpengaruh pada proses belajar selanjutnya; (b) belajar hanya terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual; (c) belajar merupakan kegiatan yang bertujuan yaitu arah yang ingin dicapai melalui proses belajar; (d) belajar menghasilkan perubahan yang menyeluruh, melibatkan keseluruhan tingkah laku secara integral; (5) belajar adalah proses interaksi; (f) belajar berlangsung dari yang paling sederhana samapai pada kompleks.

Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan dalam dirinya baik dari segi prilaku maupun dari segi pengetahuannya.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Secara rinci, Suryabrata (Mappasoro, 2011) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu :

1. Faktor Intern terdiri atas:
 - a) Faktor fisiologis-organik meliputi: keadaan fisiologis pada umumnya dan keadaan pancaindra.
 - b) Faktor psikologis, meliputi: kematangan belajar, kumpulan persepsi dan pengertian dasar, kemampuan belajar, minat dan perhatian serta motivasi.
2. Faktor Ekstern, terdiri atas :
 - a) Faktor lingkungan belajar, meliputi: lingkungan yang bersifat alami atau non sosial dan lingkungan sosial.
 - b) Faktor Instrumental, meliputi: kurikulum, sarana dan fasilitas serta berbagai jenis media pembelajaran, berbagai bentuk program belajar mengajar, berbagai bentuk tindakan didaktis-pedagogis.

Apabila perubahan tingkah laku menjadi tujuan dari aktifitas belajar, maka perubahan tingkah laku tersebut dapat dijadikan sebagai indikator untuk mengetahui kemajuan individu dalam segala hal yang diperoleh disekolah termasuk kegiatan belajarnya.

Tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Purwanto (2008: 46) mengungkapkan bahwa “hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar”.

Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.

Dengan memperhatikan berbagai teori diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran yang ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik

3. Kosakata

Tarigan (2011: 2) mengungkapkan bahwa “kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kualitas dan kauntitas kosakata yang dimiliki”. Dengan kata lain, untuk menguasai suatu bahasa, orang dituntut untuk menguasai kosakata bahasa tersebut. Kegiatan berbahasan baik lisan maupun tulisan tidak dapat lepas dari kosakata. Kosakata merupakan gabungan dari kata kosa dan kata. Kosa berasal dari bahasa sansekerta yang artinya, kekayaan. Di dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (KUBI), kosakata berarti perbendaharaan kata. Menurut Akhadiah (1993: 41) Kosakata juga dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Semua kata yang terdapat dalam suatu-bahasa;
- b. Kata-kata yang dikuasai oleh seseorang atau kata-kata yang dipakai oleh segolongan orang dari lingkungan yang sama;
- c. Kata-kata yang dipakai dalam bidang ilmu pengetahuan;
- d. Daftar sejumlah kata, ungkapan, dan istilah dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis disertai batasan dan keterangannya.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa yang dimiliki

seseorang penulis atau pun juga dimiliki seseorang pembicara. Koskata ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengajaran bahasa, sebab penguasaan kosakata sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin terampil pula seseorang dalam berbahasa.

Proses berbahasa baik lisan maupun tulisan tidak dapat dilepaskan kaitannya dengan kosakata. Karena kandungan atau isi dari bahasa lisan atau tulisan itu sendiri adalah kumpulan dari kata yang membentuk rangkaian kalimat yang hingga pada akhirnya membentuk paragraf yang selaras. Oleh karena itu menguasai kosakata merupakan suatu keharusan. Semakin banyak menguasai kosakata, maka semakin banyak pula yang dapat dituangkan. Sejumlah kosakata yang dimiliki siswa, belum tentu siswa yang bersangkutan benar-benar terampil dalam berbahasa. Belum tentu semua kata-kata yang dimiliki benar-benar dipahami maknanya, sehingga mampu menerapkannya dalam kegiatan berbahasa, baik lisan maupun tulisan dengan tepat. Agar siswa terampil, diperlukan pemahaman dalam penggunaan kosakata yang baik.

Tarigan (2011: 13) menyatakan bahwa “pada prinsipnya tujuan pokok kosakata adalah agar siswa dapat belajar terampil berbahasa; menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dengan lebih baik”. Bahasa kian berfungsi jika keterampilan berbahasa meningkat. Keterampilan siswa meningkat bila kualitas dan kuantitas kosakatanya pun meningkat. Pertumbuhan kosakata dapat menuntut serta membimbing para siswa ke arah pengalaman yang lebih luas dan baru sehingga memungkinkan perbendaharaan kata semakin banyak.

Oleh karena itu, pembelajaran bahasa terutama kosakata perlu mendapat perhatian serius di Sekolah Dasar pasalnya awal dalam pemerolehan atau kemampuan berbahasa siswa didasari oleh penguasaan kosakata. Kosakata dibatasi oleh pengalaman-pengalaman mereka dan model-model yang tersedia. Apabila anak tumbuh, berkembang, dan menjadi dewasa dalam lingkungan hidup yang berkecukupan, yang memberikan lebih banyak kesempatan untuk bersekolah, maka kosakata mereka akan mencerminkan aneka pengalaman yang lebih luas cakrawalanya.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Hakikat Bahasa Indonesia

Pada hakikatnya, bahasa adalah bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Bunyi yang dihasilkan alat ucap itu haruslah mengandung arti. Alat ucap yang menghasilkan bunyi bahasa adalah organ tubuh. Namun tidak semua bunyi yang dihasilkan alat ucap disebut bunyi bahasa. Gani (2014: 1) menyatakan bahwa “Salah satu syaratnya adalah bahwa bunyi haruslah bermakna”. Maksudnya, bunyi itu memiliki hubungan dengan referennya, Hubungan antara arti dan lambang yang dipakai untuk menggambarkannya disebut pengertian”.

Bahasa Indonesia dikenal sebagai bahasa yang produktif karena dibentuk dari kebhasaan tertentu yang sudah ada pada bahasa itu hampir selalu dapat dilahirkan bentuk-bentuk kebhasaan berikutnya. Dalam kaitannya dengan hakikat bahasa berikut ditunjukkan pendapat Anderson (Tarigan, 2011: 6) mengungkapkan delapan prinsip dasar bahasa yaitu:

(1) bahasa adalah suatu sistem, (2) bahasa adalah vokal (bunyi ujaran). (3) bahasa tersusun dari lambang-lambang mana suka (*arbitrary symbols*) (4) setiap bahasa bersifat unik, bersifat khas, (5) bahasa dibangun dari kebiasaan-kebiasaan, (6) bahasa adalah alat komunikasi, (7) bahasa berhubungan dengan budaya tempatnya berada, (8) bahasa itu berubah-ubah.

Sementara itu, Brown (Rahardi, 2009: 4) menyatakan bahwa:

Menyebutkan delapan prinsip dasar bahasa yang membentuk hakikat bahasa, yaitu (1) merupakan kebiasaan, (2) bersifat berubah-ubah, (3) berhubungan dengan budaya, (4) merupakan alat komunikasi, (5) bersifat unik dan khas, (6) merupakan lambang arbitrer, (7) bersifat vokal, (8) merupakan sistem.

Dari kedua pendapat tersebut sesungguhnya hampir sama. Ada beberapa ciri yang sedikit membedakan, tetapi secara umum dapat dikatakan bahwa gagasan Andreson dan Brown memiliki kesamaan.

b. Fungsi Bahasa Indonesia

Fungsi bahasa adalah kegunaan bahasa. Menurut Gani (2014: 3) “lazimnya ada lima fungsi bahasa yaitu: sebagai alat komunikasi, alat mengekspresikan diri, alat untuk berintegrasi dan beradaptasi sosial, alat kontrol sosial, dan alat untuk berpikir”.

Bahasa memiliki fungsi yang beragam. Fungsi utama bahasa adalah fungsi komunikasi dan interaksi. Bagi umat manusia, bahasa menjadi peranti utama dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesamanya. Halliday (Tarigan, 2011) menunjukkan tujuh fungsi bahasa yaitu: (1) fungsi instrumental melayani pengelola lingkungan, menyebabkan peristiwa-peristiwa tertentu terjadi, (2) fungsi regulasi bahasa adalah untuk mengawasi serta mengendalikan peristiwa-peristiwa, (3) fungsi representasional adalah penggunaan bahasa untuk membuat pertanyaan-pertanyaan,

menyatakan fakta-fakta dan pengetahuan, menjelaskan atau melaporkan, dengan kata lain menggambarkan realitas yang sebenarnya, seperti yang dilihat oleh seseorang, (4) fungsi interaksional bertugas untuk menjamin serta memantapkan ketahanan dan kelangsungan komunikasi sosial, (5) fungsi personal memberikan kesempatan kepada seorang pembicara untuk mengekspresikan perasaan, emosi, pribadi, serta reaksi-reaksinya yang mendalam, (6) fungsi heuristik melibatkan penggunaan bahasa untuk memperoleh ilmu pengetahuan, mempelajari seluk-beluk lingkungan, (7) fungsi imajinatif melayani penciptaan sistem-sistem ataupun gagasan-gagasan yang bersifat imajinatif.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa pada umumnya sebagai alat komunikasi baik lisan maupun tulis yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi dengan manusia lainnya, sebagai alat pemersatu sosial dalam hubungan sosial antar manusia.

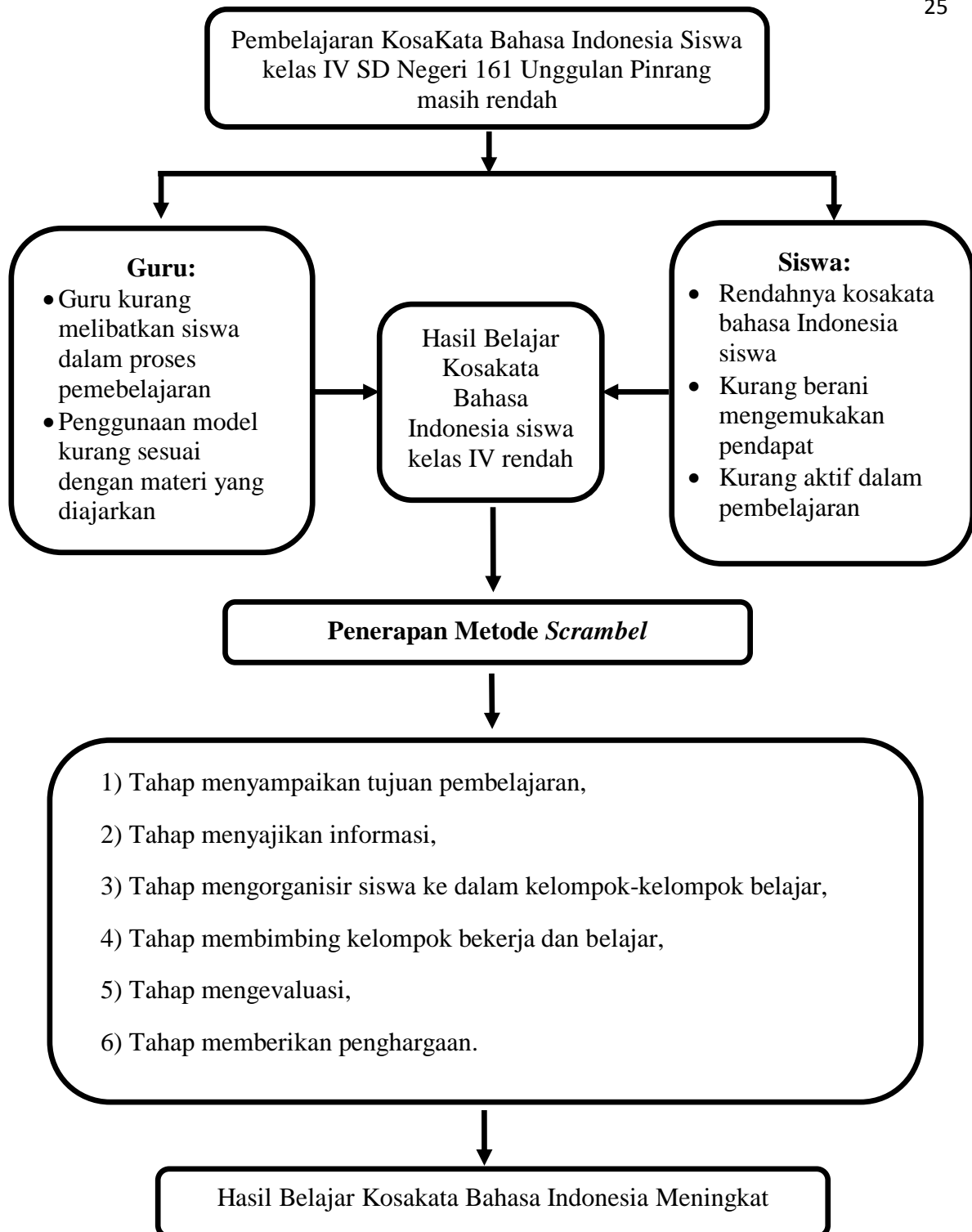
B. Kerangka pikir

Melihat situasi nyata di dalam kelas bahwa harapan tidak sesuai dengan kenyataan yang tercermin oleh hasil belajar siswa yang rendah khususnya pembelajaran kosakata bahasa Indonesia. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar kosakata ini berasal dari guru dan siswa. Faktor yang berasal dari guru diantaranya adalah strategi belajar yang kurang tepat dan penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi yang dibelajarkan Sedangkan yang berasal dari siswa adalah rendahnya kemampuan siswa membaca berdampak pada rendahnya kosakata,

dalam pemberian tugas siswa kurang berani mengemukakan pendapat dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran baik individu maupun kelompok. Sehingga apabila diberikan tugas hasilnya pun siswa tidak menyelesaikan tugas dengan benar dan tepat waktu.

Melihat situasi ini maka penulis berinisiatif menerapkan metode *scrambel* pada pembelajaran kosakata bahasa Indonesia yang dimana prosesnya dimulai dari guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar. guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan dan menyiapkan kartu soal dan jawaban, guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara pembentukan kelompok belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien, serta membagikan kartu soal dan kartu jawaban, guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan, guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya dan guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan sesuai dengan prosedur dan secara sistematis maka akan berdampak pada proses pembelajaran yang berjalan secara optimal dan tentu kosakata siswa akan meningkat. Untuk lebih memudahkan dalam memahami kerangka pikir peneliti maka dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Jika metode *scrambel* diterapkan pada pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia maka hasil belajar kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 161 Unggulan Pinrang Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang dapat meningkat.