

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN
MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP KOMPETENSI
PENGETAHUAN IPA SISWA KELAS III SD NEGERI GUGUS IV KUTA
UTARATAHUN AJARAN 2022/2023**

Oleh
I Gusti Agung Putri Dwiyanti,
NIM 1911031224
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas III SD Negeri Gugus IV Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini sebanyak 187 seluruh siswa kelas III SD Negeri Gugus IV Kuta Utara. Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling* dan diperoleh sampel yaitu siswa kelas III B SD No. 2 Kerobokan Kelod sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 27 orang dan siswa kelas III A SD No. 3 Kerobokan Kelod sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 27 orang. Metode pengumpulan data menggunakan tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (a, b, c, d). Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial Uji Anakova (Analisis Kovarian). Hasil analisis data diperoleh bahwa rata-rata skor *pre-test* kelompok eksperimen 15,56 yang berada pada kategori rendah, dan rata-rata *pre-test* pada kelompok kontrol 15,67 yang berada pada kategori rendah. Rata-rata *post-test* kelompok eksperimen 23,07 yang berada pada kategori tinggi, sedangkan rata-rata *post-test* kelompok kontrol 19,33 yang berada pada kategori sedang. Hasil analisis uji Anakova diperoleh $t_{hitung} = 29,10$ dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 51$ adalah 4,030. Hal ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($29,10 > 4,030$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas III SD Negeri Gugus IV Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: *Scramble*, *Crossword Puzzle*, Kompetensi pengetahuan IPA

ABSTRACT

This study aims to determine the significant effect of the Scramble learning model assisted by Crossword Puzzle media on the competence of science knowledge in class III SD Negeri Gugus IV North Kuta academic year 2022/2023. This research is a quasi-experimental study with a non-equivalent control group design. The population of this study was 187 students of class III SD Negeri Gugus IV North Kuta. The sample was taken by cluster random sampling technique and the sample was obtained, namely students of class III B SD No. 2 Kerobokan Kelod as an experimental group with a total of 27 students and students of class III A SD NO. 3 Kerobokan Kelod as the control group with 27 students. The data collection method uses a multiple choice objective test with four answer choices (a, b, c, d). Research data were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis techniques Anakova Test (Covariance Analysis). The results of data analysis showed that the average pre-test score of the experimental group was 15.56 which was in the low category, and the average pre-test in the control group was 15.67 which was in the low category. The average post-test of the experimental group was 23.07 which was in the high category, while the average post-test of the control group was 19.33 which was in the medium category. The results of the Anakova test analysis obtained $t\text{-count} = 29.10$ and $t\text{-table}$ at a significance level of 5% with $dk = 51$ was 4.030. This shows that the $t\text{-count}$ is greater than the $t\text{-table}$ ($29.10 > 4.030$) so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence of the Scramble learning model assisted by Crossword Puzzle media on the competence of science knowledge in class III SD Negeri Gugus IV North Kuta academic year 2022/2023.

Keywords: Scramble, Crossword Puzzle, Science knowledge competency

