

ABSTRACT

Endah Rahmawati. 2025. *The Implementation of Scramble Game-Assisted PjBL Learning Model to Improve Indonesian Language Learning Outcomes on the Third Grade Students of SDN 1 Jenangan in the 2024/2025 Academic Year.* Thesis. Madiun: Magister Study Program in Indonesian Language and Literature Education, Graduate Program, Universitas PGRI Madiun. Advisor Dr. Bambang Eko Hari Cahyono, M.Pd., Co-Advisor Dr. Panji Kuncoro Hadi, S.S., M.Pd.

Keywords : *Scramble Games, PjBL Learnig Model, Learning Outcomes*

The purpose of this research is to improve Indonesian language learning outcomes by implementing a project-based learning (PjBL) method assisted by scramble games. The activity began with initial observations of classroom conditions, including student participation levels and understanding of the material presented. Following this, a learning plan was developed that integrated project-based assignments, which were expected to engage students in the learning process.

This study uses a qualitative and quantitative approach. The type of research used in this study is Classroom Action Research. In this study, the subjects were third-grade students of Jenangan 1 Public Elementary School, Jenangan District, Ponorogo Regency, with a total of 18 students. Consisting of 10 male students and 8 female students. Qualitative data collection techniques that will be carried out in this study are through observation, interviews and questionnaires.

Students who obtained grades in accordance with the Minimum Competency Standards (KKM) were in cycles I and II, while in the pre-cycle there were no students who obtained grades in accordance with the KKM. In cycle I, as many as 4 children (22%) obtained grades in accordance with the KKM. While in cycle II, as many as 1 child (6%) obtained grades above the KKM. A decrease in grades below the KKM occurred in cycles I and II. If in the pre-cycle there were 12 students (67%) who obtained grades below the KKM, then in cycle I it decreased to 5 students (28%). The decrease occurred by 39%. In cycle II, the student's grades below the KKM were only 1 child (6%), a decrease of 22%.

Based on the analysis of the data and evidence above, it can be stated that the Implementation of the Scramble Game-Assisted PjBL Learning Model for Grade III Students of SDN 1 Jenangan in the 2024/2025 Academic Year has been proven to be able to improve students' learning outcomes.

ABSTRAK

Endah Rahmawati. 2025. *Penerapan Model Pembelajaran PjBL Berbantuan Scramble Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 1 Jenangan Tahun Ajaran 2024/2025*. Tesis. Madiun: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Bambang Eko Hari Cahyono, M.Pd., Pembimbing (II) Dr. Panji Kuncoro Hadi, S.S., M.Pd.

Keywords : *Model Pembelajaran PjBL, Scramble Games, Hasil Belajar*

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan penerapan metode pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbantuan scramble games. Kegiatan dimulai dengan observasi awal terhadap kondisi kelas, yang meliputi tingkat partisipasi siswa dan pemahaman mereka dalam materi yang disampaikan. Setelah itu, dilakukan perencanaan pembelajaran yang mengintegrasikan tugas-tugas berbasis proyek, yang diharapkan dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Pada penelitian ini yang menjadi subjeknya adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Jenangan Kec. Jenangan Kab. Ponorogo, dengan jumlah siswa sebanyak 18 anak. Terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data secara kualitatif yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara dan angket.

Siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM, terdapat pada siklus I dan siklus II, sedangkan pada pra siklus tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM. Pada siklus I, sebanyak 4 anak (22%) mendapatkan nilai sesuai dengan KKM. Sedangkan pada siklus II sebanyak 1 (6%) anak yang mendapatkan nilai di atas KKM. Penurunan nilai di bawah KKM terjadi pada siklus I dan siklus II. Jika pada pra siklus terdapat 12 siswa (67%) yang mendapatkan nilai di bawah KKM, maka pada siklus I menurun menjadi 5 siswa (28%). Penurunan terjadi sebesar 39%. Pada siklus II, perolehan nilai siswa yang berada di bawah KKM hanya menjadi 1 anak saja (6%), terjadi penurunan sebesar 22%.

Berdasarkan analisis data dan bukti-bukti di atas maka dapat dinyatakan bahwa Penerapan Model Pembelajaran PjBL Berbantuan Scramble Game bagi Siswa Kelas III SDN 1 Jenangan Tahun Ajaran 2024/2025 terbukti mampu meningkatkan nilai hasil belajar siswa.

