

Penerapan Media *Scrabble* dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VII MTs Darul Hikmah Tulungagung

Nilna Afifatul Alfiyah^{1*}, Nur Isroatul Khusna²

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

*Penulis Korespondensi: nilnaafifatul01@gmail.com

Abstract. *This research is motivated by the low learning outcomes and activeness of class VII F students of MTs Darul Hikmah Tulungagung in Social Studies (IPS) lessons due to the use of monotonous lecture methods. The purpose of this study is to improve students' activeness and cognitive abilities through the application of board-based scrabble media. This research is a Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles with four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 27 students, with data collection techniques through tests, observation, and documentation, and data analysis using average scores. Student activeness was observed based on learning activeness indicators, while cognitive abilities were measured through pre-tests and post-tests based on Bloom's taxonomy. The results of the study showed an increase in student activeness from 62% in cycle I to 87% in cycle II, as well as an increase in the average cognitive ability from 18.51% to 77.77%. These findings indicate that scrabble media is effective in improving students' activeness and cognitive abilities in IPS learning. The implication is that game-based learning media can be widely applied to non-language materials to create more interactive and meaningful learning.*

Keywords: *Activeness; Cognitive; Implementation; Interactive Learning; Scrabble Media*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa kelas VII F MTs Darul Hikmah Tulungagung dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akibat penggunaan metode ceramah yang monoton. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa melalui penerapan media scrabble berbasis papan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa, dengan teknik pengumpulan data melalui tes, observasi, dan dokumentasi, serta analisis data menggunakan rata-rata nilai. Keaktifan siswa diamati berdasarkan indikator keaktifan belajar, sedangkan kemampuan kognitif diukur melalui pre-tes dan post-tes berdasarkan taksonomi Bloom. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dari 62% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II, serta peningkatan rata-rata kemampuan kognitif dari 18,51% menjadi 77,77%. Temuan ini menunjukkan bahwa media scrabble efektif digunakan dalam meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran IPS. Implikasinya, media pembelajaran berbasis permainan dapat diterapkan secara luas untuk materi non-bahasa guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Kata kunci: Keaktifan; Kognitif; Media *Scrabble*; Pembelajaran Interaktif; Penerapan.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembangunan suatu bangsa karena melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi, meningkatkan kualitas hidup, dan berkontribusi bagi kemajuan masyarakat (Sylvia & Farizal, 2022). Salah satu mata pelajaran yang mendukung pengembangan wawasan dan kemampuan berpikir kritis siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS memuat materi yang berkaitan dengan fenomena sosial, gejala masyarakat, serta potensi daerah dengan pendekatan interdisipliner dari berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora (Azhar et al., 2022). Dalam implementasinya, pembelajaran IPS memerlukan pendekatan yang menarik agar siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga mampu mengaitkan dengan realitas sosial di sekitarnya (Putri & Susanto, 2023).

Dalam praktiknya, pembelajaran IPS di MTs Darul Hikmah Tulungagung, khususnya di kelas VII F, masih mengalami kendala dalam hal keaktifan dan pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti yang juga merupakan pendidik di kelas tersebut, metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan berpusat pada guru (Isa & Rustini, 2023). Hal ini membuat siswa kurang berperan aktif, cenderung berbicara sendiri, tidur saat pelajaran, serta tidak mampu memahami konsep secara mendalam (Gustia et al., 2020). Padahal, sekolah telah menyediakan sarana penunjang seperti LCD dan laboratorium yang belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif seperti scrabble dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran bahasa. Misalnya, penelitian Lusiana Wulansari di Bekasi dan Putri Novia Rahmawati pada pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa media scrabble efektif meningkatkan pemahaman siswa (Lusiana, Sukayasa, Pathuddin, 2025). Namun demikian, penggunaan media scrabble pada pembelajaran IPS masih jarang dilakukan (Sylvia & Farizal, 2022). Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian (gap) yang perlu diisi, yaitu penerapan media permainan scrabble untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media yang umumnya digunakan dalam pembelajaran bahasa untuk diterapkan dalam konteks sosial.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran IPS melalui penerapan media scrabble berbasis papan (Royani, 2024). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menyenangkan, kreatif, dan interaktif serta mampu menjawab tantangan kurangnya keaktifan siswa dan pencapaian hasil belajar yang rendah (Fajar, Rahmayanti Hasri, 2021). Dengan memadukan media scrabble dan pendekatan pembelajaran kooperatif, penelitian ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Penggunaan media pembelajaran seperti scrabble didukung oleh teori Levie dan Lentz yang menyatakan bahwa media memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Amaliah, 2023). Scrabble sebagai media permainan edukatif sejalan dengan pandangan Piaget, karena melibatkan aktivitas konkret yang sesuai dengan tahap operasional konkret anak, serta mendukung pengembangan ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom, mulai dari mengingat hingga menganalisis (Nafiati,

2021). Selain itu, menurut Hamalik, keaktifan siswa dalam belajar mencakup keterlibatan fisik dan mental, yang juga difasilitasi oleh scrabble melalui aktivitas menyusun kata, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok (Sri et al., 2022). Penelitian oleh Lusiana Wulansari menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS siswa melalui penggunaan scrabble dalam model cooperative learning, sedangkan Putri Novia Rahmawati membuktikan kelayakan media scrabble berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan literasi (Arliska Ditya Wahyuningrum Dewantari dkk 2024). Penelitian lain oleh Gustilawati juga menguatkan bahwa media permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan ketuntasan belajar siswa secara signifikan (Mahmudah & Paksi, 2022). Dengan demikian, baik teori maupun hasil penelitian menunjukkan bahwa scrabble merupakan media yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS (Awalia et al., 2025).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Triyono & Dharma, 2018). Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII F MTs Darul Hikmah Tulungagung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan jumlah subjek 27 siswa. Fokus penelitian ini adalah peningkatan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penggunaan media pembelajaran scrabble (Basri, 2020). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan antara lain lembar observasi aktivitas siswa dan guru, serta soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar (Fatmawati, Kamaruddin H., 2021). Data dianalisis secara kualitatif untuk observasi dan kuantitatif untuk hasil tes menggunakan perhitungan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar (Muh. Fitrah dan Luthfiyah, 2023). Indikator keberhasilan ditetapkan apabila $\geq 75\%$ siswa mencapai nilai ≥ 70 . Validitas dan reliabilitas instrumen telah diuji dan dinyatakan valid serta reliabel (Awalia et al., 2025).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tujuan dari kajian ini untuk mengetahui tingkat keefektifitasan media *scrabble* berbasis papan dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan keaktifan siswa pada pelajaran IPS khususnya materi Pemberdayaan masyarakat. Hasil penelitian sebagai berikut.

Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Scrabble Kelas VII MTs Darul

Hikmah

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan awal pada saat proses pembelajaran dan hasil tugas harian IPS atau ulangan harian IPS masih rendah dan pembelajaran pada umumnya dilakukan dengan berfokus kepada guru. Berikut adalah table nilai belajar siswa pada kegiatan *pre-tes*.

Tabel 1. Hasil Kognitif Siswa Tes Awal.

No	Nama	Skor	Daya Resap	Keterangan
1	AHS	72	72%	Tuntas
2	AJF	60	60%	Tidak Tuntas
3	AZB	48	48%	Tidak Tuntas
4	ANH	56	56%	Tidak Tuntas
5	ANA	44	44%	Tidak Tuntas
6	AAAZ	76	76%	Tuntas
7	BBD	64	64%	Tidak Tuntas
8	CJDA	52	52%	Tidak Tuntas
9	FAH	72	72%	Tuntas
10	FAN	68	68%	Tidak Tuntas
11	GAM	68	68%	Tidak Tuntas
12	HMSP	68	68%	Tidak Tuntas
13	HMN	68	68%	Tidak Tuntas
14	KRS	52	52%	Tidak Tuntas
15	KHA	48	48%	Tidak Tuntas
16	KPNS	64	64%	Tidak Tuntas
17	MHE	64	64%	Tidak Tuntas
18	MA	52	52%	Tidak Tuntas
19	MAA	68	68%	Tidak Tuntas
20	MMS	60	60%	Tidak Tuntas
21	NHN	72	72%	Tuntas
22	NLZ	36	36%	Tidak Tuntas
23	NLT	64	64%	Tidak Tuntas
24	NBC	68	68%	Tidak Tuntas
25	NFZ	60	60%	Tidak Tuntas
26	PNR	72	72%	Tuntas
27	SANA	60	60%	Tidak Tuntas
Skor Total		1.656		
Rata-rata		61.33		
Jumlah siswa yang tuntas		5		
Ketuntasan klasikal %		18.51%		

Berdasarkan hasil *pre-tes* diatas membuktikan bahwa banyaknya siswa yang berada pada kelompok tidak tuntas berdasarkan nilai KKM. Dari hasil presentase ketuntasan kelas VIIIF dengan total 27 siswa hanya sebesar 18.51 saja yang mengalami ketuntasan. Dengan demikian menunjukkan kemampuan kognitif siswa dalam menyelesaikan soal tes masih sangat rendah. Hal ini menjadi permasalahan yang akan diperbaiki pada tindakan I.

Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Scrabble Kelas VII MTs Darul

Hikmah

Tindakan I

a. Perencanaan Tindakan I

Pada tahap perencanaan pembelajaran peneliti terlebih dahulu membuat RPP atau Modul Ajar didalamnya mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup dan yang dirancang pada pembagian waktu yang tepat serta penerapan model pembelajaran menggunakan media *scrabble* yang telah dipilih oleh peneliti guna meningkatkan hasil kognitif belajar siswa serta keaktifan siswa selama pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan I

Proses pelaksanaan pada tes awal dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2025. Pelaksanaan pembelajaran merupakan bentuk nyata dari perencanaan yang telah disusun sebelumnya, sehingga tidak dapat dipisahkan dari rencana pengajaran yang telah dirancang. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan yang merupakan susunan dari kurikulum. Kegiatan pembelajaran sendiri berlangsung melalui interaksi antara pendidik dan siswa yang diakhiri dengan kegiatan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar.

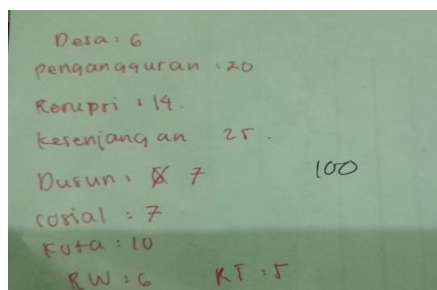


Gambar 1. Media *Scrabble* Tindakan I.

Pada tahap pelaksanaan tindakan I siswa di minta untuk menyusun kata berdasarkan huruf acak di papan. Kemudian siswa diminta mencatat poin yang didapat dari pengumpulan kata dan dipresentasikan. Berikut Peunjuk permainan menggunakan media *scrabble* :

1. Membuat 4 kelompok
2. Setiap kelompok diberikan tema sesuai dengan materi Pemberdayaan Masyarakat
3. Siswa diminta untuk mencari kosa kata yang berkaitan dengan tema yang telah diberikan
4. Jawaban disusun pada papan yang telah tersedia
5. Satu siswa dalam setiap kelompok diminta untuk mencatat dan menjumlahkan skor yang diperoleh

6. Setiap huruf terdapat skor yang berbeda
7. Setiap kelompok diberi waktu sebanyak 10 menit untuk menyelesaikan kuis
8. Menghitung skor yang diperoleh dari hasil jawaban mereka
9. Mempresentasikan hasil jawaban yang telah diperoleh



Gambar 2. Media Penerapan *Scrabble* Tindakan I.

Hasil pelaksanaan permainan *Scrabble* oleh kelompok satu dengan tema Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya. Pada permainan ini semua kelompok diminta menyusun kata yang berkaitan dengan tema permainan. Dalam penerapan media ini siswa diminta untuk aktif dalam permainan, mengingat pembelajaran dan saling bekerja sama dengan tim.

c. Pengamatan Tindakan I

Berdasarkan pengamatan kedua observer terhadap guru pada tindakan I ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki pada tindakan selanjutnya antara lain, kemampuan guru dalam menyiapkan materi pelajaran masih kurang baik, kurang adanya interaksi antara guru dan siswa, sehingga pengajaran masih berfokus kepada guru, guru belum dapat membagi waktu dengan baik seperti yang sudah dialokasikan pada Modul Ajar. Selain itu, siswa belum memahami media pembelajaran secara detail dan masih ditemukan siswa yang mengobrol ataupun mengantuk saat pembelajaran. Berikut adalah hasil lembar observasi keaktifan yang dilakukan oleh kedua observer sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Keaktifan Siswa Tindakan I.

Indikator keaktifan	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Presentase
Visual	16	9	56%
Lisan	16	11	68%
Mendengarkan	16	7	43%
Metrik	16	10	62%
Mental	24	16	66%
Emosional	16	12	75%

Berdasarkan Tabel 2. dapat dilihat bahwa keaktifan siswa pada tindakan I

masih berada pada kategori cukup aktif. Dari enam indikator keaktifan yang diamati, nilai rata-rata presentase keaktifan siswa adalah 62%.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan dan pengamatan pada tindakan I masih ditemukan terdapat rendahnya nilai rata-rata siswa pada post tes tindakan I karena kurangnya pemahaman dalam memahami konsep, menganalisis, menelaah dan keaktifan siswa selama masa pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer (pengamat) bahwa pada tindakan ini yang dilakukan guru (peneliti) belum optimal, sehingga dianggap memengaruhi hasil kognitif siswa.

Berdasarkan hasil *post-tes* pada tindakan I terdapat beberapa kelompok siswa yang mengalami peningkatan dari yang sebelumnya tidak tuntas menjadi tuntas berdasarkan nilai KKM. Dari hasil presentase ketuntasan kelas VIIF dengan total 27 siswa telah mengalami peningkatan sebesar 22,23% dari 18,51% pada kegiatan *pre-tes* dan 40,74% pada tindakan I. Dengan demikian menunjukkan kemampuan kognitif siswa dalam menyelesaikan soal tes sudah lebih baik. Hal ini menjadi perlu diperbaiki dan di maksimalkan dam media pembelajaran sehingga pada tindakan II siswa dapat menyelesaikan soal dengan baik.

Tindakan II

Pada penelitian tindakan II kegiatan yang dilakukan adalah perbaikan dari hasil refleksi pada tindakan I dari segi perencanaan dan pelaksanaan. Pada tindakan II ini, guru lebih meningkatkan kemampuan mengelola pembelajaran dalam kelas.

a. Perencanaan Tindakan II

Rancangan yang dilakukan pada tindakan II merupakan bagian dari refleksi tindakan I. Dengan mempertimbangkan dan mengacu pada permasalahan yang dihadapi, maka rencana tersebut kemudian diperbaiki pada tindakan II, dengan penerapan media tetap sama seperti pada tindakan I yaitu dengan penggunaan media permainan *scrabble* sehingga siswa yang belum sulit memahami pembelajaran dan kurang aktif dapat meningkatkan kemampuannya setelah melakukan pendekatan tindakan II. Berikut beberapa perbaikan dalam perencanaan tindakan II diantaranya:

- 1) Menelaah kembali Modul Ajar pada materi pelajaran tindakan I
- 2) Menyampaikan simulasi permainan *scrabble* pada awal pembelajaran agar siswa memahami aturan main dengan baik
- 3) Menyiapkan media pembelajaran yang lebih efektif
- 4) Mengatur waktu permainan dengan efisien

- 5) Sebagai fasilitator peran guru harus lebih aktif dalam membimbing siswa
- 6) Menyiapkan tes untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa pada tindakan I

b. Pelaksanaan Tindakan II

Proses pelaksanaan pada tes awal dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2025. Pada pelaksanaan tindakan II kegiatan yang dilakukan adalah perbaikan dari hasil refleksi sebelumnya. Proses pembelajaran pada tindakan II guru mempersiapkan

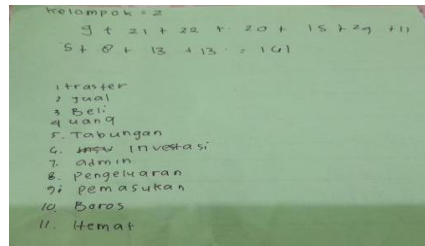


Gambar 3. Media *Scrabble* Tindakan II.

Pada tahap pelaksanaan tindakan II siswa di minta untuk menyusun kata berdasarkan huruf acak di papan yang sesuai dengan pembahasan yaitu materi tentang pemberdayaan masyarakat. Penyusunan kata setelah siswa diberikan soal kuis oleh guru dengan batas waktu yang telah ditentukan. Kemudian siswa diminta mencatat poin yang didapat dari pengumpulan kata dan di presentasikan atau menjelaskan makna dari kata yang sudah mereka dapatkan. Pada permainan ini siswa diminta aktif untuk perfikir cepat, mengingat materi dan dilatih untuk dapat saling bekerjasama serta meminimalisir waktu. Berikut Peunjuk permainan menggunakan media *scrabble* :

- 1) Membuat 4 kelompok
- 2) Setiap kelompok mengambil 1 soal secara acak yang telah disediakan,
- 3) Pertanyaan akan dibacakan oleh guru
- 4) Siswa yang sudah menemukan jawaban dapat menyusun jawaban pada papan dan kembali pada barisan paling belakang untuk mendapatkan soal kembali
- 5) Siswa yang belum mengetahui jawaban yang tepat harus kembali pada barisan paling belakang untuk mendapatkan soal kembali
- 6) Jawaban disusun pada papan yang telah tersedia
- 7) Setiap huruf terdapat skor yang berbeda
- 8) Satu siswa dalam kelompok berugas mencatat hasil jawaban dan skor dalam permainan
- 9) Setiap kelompok diberi waktu sebanyak 10 menit untuk menyelesaikan kuis
- 10) Menghitung skor yang diperoleh dari hasil jawaban mereka

11) Mempresentasikan hasil jawaban yang telah diperoleh



Gambar 4. Hasil Penerapan *Scrabble* Tindakan II.

Hasil pelaksanaan permainan *Scrabble* oleh kelompok dua dengan tema Literasi Keuangan. Pada permainan ini semua kelompok diminta menjawab pertanyaan sesuai petunjuk permainan. Dalam penerapan media ini siswa diminta untuk aktif dalam permainan, mengingat pembelajaran dan saling bekerja sama dengan tim. Kelompok dua berhasil mendapatkan 11 kata dengan total skor 161.

c. Pengamatan Tindakan II

Berdasarkan tindakan yang dilakukan peneliti sebagai bagian dari kegiatan observasi menunjukkan adanya perubahan peningkatan pada keaktifan siswa secara menyeluruh seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Keaktifan Siswa Tindakan II.

Indikator keaktifan	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Presentase
Visual	16	13	81%
Lisan	16	12	75%
Mendengarkan	16	15	93%
Metrik	16	15	93%
Mental	24	21	87%
Emosional	16	15	93%

Berdasarkan data pada Tabel 4.4, terlihat bahwa tingkat keaktifan siswa mengalami peningkatan yang sangat baik pada siklus tindakan II. Rata-rata presentase keaktifan keseluruhan adalah 87%, yang masuk dalam kategori sangat aktif. Berikut penjelasan masing-masing indikator keaktifan:

- Keaktifan visual (seperti memperhatikan guru, alat peraga, dan media) meningkat menjadi 81%, menunjukkan siswa sudah cukup fokus dalam memperhatikan pembelajaran.
- Keaktifan lisan (seperti bertanya, menjawab, dan berdiskusi) naik menjadi 75%, menandakan siswa mulai aktif dalam berbicara selama kegiatan belajar.
- Keaktifan mendengarkan mencapai 93%, menunjukkan bahwa siswa sudah sangat baik dalam menyimak penjelasan guru.
- Keaktifan metrik (aktivitas fisik saat bermain media seperti scrabble) juga tinggi,

yaitu 93%, yang berarti siswa sangat aktif terlibat secara langsung.

- e. Keaktifan mental (berpikir dan memecahkan masalah dalam permainan) mendapat 87%, menandakan siswa sudah terlibat secara intelektual dalam pembelajaran.
- f. Keaktifan emosional (minat, antusiasme, dan rasa senang saat belajar) juga tinggi, yakni 93%, yang menunjukkan siswa merasa senang dan bersemangat mengikuti pelajaran.

Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *scrabble* berhasil meningkatkan semua aspek keaktifan siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan skor pada semua indikator jika dibandingkan dengan tindakan I. Media Scrabble terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif.

d. Refleksi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer (pengamat) bahwa pada tindakan ini yang dilakukan guru (peneliti) sudah optimal, sehingga dianggap memengaruhi hasil kognitif siswa. Pelaksanaan tindakan II berjalan lebih efektif dimana perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Media scrabble tidak hanya mendorong aktivitas belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami konsep IPS secara kontekstual.

Berdasarkan hasil *post-tes* pada tindakan II membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil kognitif siswa dari yang sebelumnya tidak tuntas pada tindakan I meningkat menjadi tuntas berdasarkan nilai KKM. Dari hasil presentase ketuntasan kelas VIIF dengan total 27 siswa telah mengalami peningkatan sebesar 37,03% dari 40,74% pada kegiatan tindakan I dan 77,77% pada tindakan II.. Dengan demikian menunjukkan kemampuan kognitif siswa dalam menyelesaikan soal tes sudah baik, sehingga siswa telah mampu menjelaskan dan memahami materi pembelajaran IPS.

Temuan Penelitian**Hasil Kognitif Siswa****Tabel 4.** Analisis Hasil Kognitif Siswa.

No	Nama	Skor			Daya Resap	Keterangan
		<i>Pre-Tes</i>	<i>Post-Tes 1</i>	<i>Post-Tes 2</i>		
1	AHS	72	72	80	80%	Tuntas
2	AJF	60	64	68	68%	Tidak Tuntas
3	AZB	48	60	68	68%	Tidak Tuntas
4	ANH	56	60	72	72%	Tuntas
5	ANA	44	52	60	60%	Tidak Tuntas
6	AAAZ	76	76	84	84%	Tuntas
7	BBD	64	68	72	72%	Tuntas
8	CJDA	52	58	64	64%	Tidak Tuntas
9	FAH	72	72	80	80%	Tuntas
10	FAN	68	72	80	80%	Tuntas
11	GAM	68	68	72	72%	Tuntas
12	HMSP	68	68	76	76%	Tuntas
13	HMN	68	72	72	72%	Tuntas
14	KRS	52	60	80	80%	Tuntas
15	KHA	48	52	64	64%	Tidak Tuntas
16	KPNS	64	68	72	72%	Tuntas
17	MHE	64	72	76	76%	Tuntas
18	MA	52	60	72	72%	Tuntas
19	MAA	68	76	88	88%	Tuntas
20	MMS	60	72	80	80%	Tuntas
21	NHN	72	80	76	76%	Tuntas
22	NLZ	36	48	64	64%	Tidak Tuntas
23	NLT	64	68	80	80%	Tuntas
24	NBC	68	72	84	84%	Tuntas
25	NFZ	60	60	76	76%	Tuntas
26	PNR	72	68	72	72%	Tuntas
27	SANA	60	76	80	80%	Tuntas
Skor Total		1.656	1.794	1.932		
Rata-rata		61.33	66.44	71.55		
Jumlah siswa yang tuntas		5	11	21		
Ketuntasan klasikal %		18.51%	40.74%	77.77%		

Dari tabel 4 terlihat bahwa hasil tes kognitif siswa dari pra-tindakan hingga tindakan II, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Pada soal *pre-tes*, dari 27 siswa yang mengikuti tes, jumlah total nilai siswa adalah 1.656 dengan rata-rata nilai sebesar 61,33. Hanya 5 siswa yang mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), atau sekitar 18,51% dari total siswa. Setelah diterapkan media pembelajaran Scrabble pada tindakan I, jumlah nilai siswa

meningkat menjadi 1.794 dengan rata-rata 66,44. Jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 11 siswa, atau 40,74% dari total siswa. Sedangkan pada tindakan II, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Jumlah nilai siswa naik menjadi 1.932 dengan rata-rata 71,55. Sebanyak 21 siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM, dengan persentase ketuntasan sebesar 77,77%. Hasil ini juga memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar.

Hasil Keaktifan Siswa

Tabel 5. Analisis Hasil Keaktifan Siswa.

Aspek	Tindakan I		Tindakan II		Keterangan
	Skor	Presentase	Sokr	Presentase	
Keaktifan Visual	9	56%	13	81%	Meningkat
Keaktifan Lisan	11	68%	12	75%	Meningkat
Keaktifan Mendengarkan	7	43%	15	93%	Meningkat Signifikan
Keaktifan Metrik	10	62%	15	93%	Meningkat Signifikan
Keaktifan Mental	16	66%	21	87%	Meningkat
Keaktifan Emosional	12	75%	15	93%	Meningkat Signifikan
Rata-Rata		62%		87%	
Setiap Tindakan					

Dari tabel 5 terlihat bahwa aktivitas belajar siswa pada tindakan I dan II mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan keaktifan dari segala aspek meliputi :

- 1) keaktifan visual (memperhatikan penjelasan, memperhatikan media pembelajaran) meningkat dari 56% menjadi 81%
- 2) keaktifan Lisan (mengajukan pertanyaan, antusias dalam kegiatan kelompok) meningkat dari 68% menjadi 75%
- 3) keaktifan Mendengarkan (mendengarkan penjelasan dari guru dan teman dalam diskusi) meningkat dari 43% menjadi 93%
- 4) Keaktifan Metrik (memecahkan masalah dan membuat hasil laporan) meningkat dari 62% menjadi 93%
- 5) Keaktifan Mental (mempresentasikan hasil kerja kelompok, menanggapi pertanyaan dan menunjukkan proses perfikir aktif) meningkat dari 66% menjadi 87%
- 6) Keaktifan emosional (antusias dalam permainan dan menghargai dan menerima pendapat) meningkat dari 75% menjadi 93%

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *scrabble* sangat efektif dalam

meningkatkan keaktifan siswa, terutama dalam aspek mendengarkan, metrik, dan emosional yang mengalami lonjakan cukup tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, baik secara fisik, mental, maupun emosional dalam mengikuti proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

PEMBAHASAN

a. Penerapan Media *Scrabble* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VII

Menurut Whipple dalam Hamalik, keaktifan belajar siswa mencakup keterlibatan fisik, mental, intelektual, dan emosional (Indriana Ruslan, Syamsuardi, Muhammad Akil Musi, Herlina, 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media scrabble berbasis papan efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa, terlihat dari peningkatan rata-rata keaktifan dari 62% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II. Metode ini sejalan dengan cooperative learning yang mampu meningkatkan dinamika kelas secara nyata (Febriani & Latif, 2024). Media scrabble membuat siswa aktif sesuai dengan teori Sardiman tentang keaktifan menyeluruh dalam pembelajaran.

b. Penerapan Media *Scrabble* Dalam Meningkatkan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VII

Media scrabble tidak hanya meningkatkan keaktifan, tetapi juga kemampuan kognitif siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 61% pada tindakan I menjadi 71% pada tindakan II, menandakan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya tentang pemberdayaan masyarakat, semakin baik. Permainan ini mendorong siswa berpikir kritis, mengingat konsep, dan mengaitkan kata dengan materi pelajaran, sejalan dengan Taksonomi Bloom (Purwati et al., 2022). Metode cooperative learning berbantuan scrabble terbukti efektif dan interaktif, membuat pembelajaran lebih dinamis dan hasil belajar meningkat karena guru turut memperbaiki aktivitas mengajarnya (Rinti Pujiastuti, 2025).

c. Hasil Peningkatan Belajar Kognitif Siswa Setelah Menggunakan Media *Scrabble* Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII

Penerapan media scrabble dalam dua siklus pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dari kategori sedang ke tinggi (Marzuki et al., 2024). Media ini tidak hanya meningkatkan skor kognitif, tetapi juga memperdalam pemahaman konsep secara menyenangkan dan bermakna, sesuai dengan pendekatan konstruktivistik.

Siswa mampu menjelaskan konsep IPS seperti keragaman sosial budaya dan literasi keuangan dengan lebih baik. Keberhasilan ini didukung oleh penerapan langkah pembelajaran yang tepat oleh guru, menciptakan suasana kelas yang aktif dan tidak membosankan, sebagaimana juga dibuktikan oleh penelitian Sopyati.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media scrabble berbasis papan terbukti efektif meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa kelas VII dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Keaktifan siswa meningkat dari 62% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II, mencakup aspek visual, lisan, metrik, emosional, dan kognitif. Kemampuan kognitif siswa juga mengalami peningkatan signifikan, ditunjukkan oleh nilai rata-rata yang naik dari 40,74% menjadi 77,77%, dari kategori sedang ke tinggi serta melewati KKM. Selain memahami konsep secara teoritis, siswa menjadi lebih semangat belajar karena suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru menggunakan media scrabble sebagai alternatif pembelajaran IPS yang kreatif dan menyenangkan dengan pendekatan aktif yang melibatkan siswa secara langsung. Siswa diharapkan lebih aktif dan percaya diri dalam belajar serta memanfaatkan scrabble tidak hanya sebagai permainan, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami materi dan meningkatkan kerja sama kelompok. Sekolah diharapkan mendukung penyediaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif guna menciptakan suasana belajar yang kondusif. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penggunaan scrabble pada materi IPS lainnya atau jenjang berbeda untuk memperoleh gambaran lebih luas mengenai efektivitas media ini.

DAFTAR REFERENSI

- Amaliah, R. (2023). *Pengaruh game scrabble terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai* (Skripsi).
- Awalia, I. R., Riswana, R., Ardi, P., Mardiyah, T. R., & Ilyas, S. N. (2025). Pengaruh permainan media scrabble terhadap pengetahuan keaksaraan anak usia 5–6 tahun. *ECRJ*, 8(1), 223–230. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v8i1.10802>
- Azhar, P. N., Widiada, I. K., & Affandi, L. H. (2022). Analisis kesulitan pembelajaran IPS dalam materi peran ekonomi di masyarakat pada siswa kelas V di SDN 30 Ampenan tahun ajaran 2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 507–515. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.516>
- Basri, H. (2020). Kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1–9.

- Dewantari, A. D. W., Azizah, S. N., Dewinta, E., Isrofiana, Z., 'Izza, T. R., & O. N. R. (2024). Penggunaan media scrabble pada keterampilan membaca. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 31–44. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Fatmawati, K., Kamaruddin, H., & N. (2021). Penerapan model pembelajaran course review horay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas empat di Kabupaten Sidrap. *Pinisi Journal of Education*, 1(2), 107–121.
- Febriani, F., & Latif. (2024). Pengaruh permainan scrabble untuk pemahaman kosa kata Bahasa Indonesia meningkat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4337–4346.
- Fitrah, M., & Luthfiyah. (2017). *Metodologi penelitian: Penelitian kualitatif, tindakan kelas, dan studi kasus*. CV Jejak.
- Gustia, R., Studi, P., Ilmu, P., Sosial, P., Sosial, J. P. I., Keguruan, F., & Ilmu, D. A. N. (2020). Analisis kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII artikel penelitian.
- Hasri, F., & Rahmayanti, H. A. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe scrabble untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas empat di Kabupaten Sidrap. *Pinisi Journal of Education*, 1(1), 264–276. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/26047>
- Indriana, R., Syamsuardi, M., Akil, M., Musi, & Herlina, S. (2024). Pengaruh penggunaan permainan scrabble dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini 5–6 tahun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 166–177.
- Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh media pada pembelajaran IPS di SD. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 24–29. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/63949>
- Lusiana, Sukayasa, & Pathuddin, M. (2025). Analisis kemampuan literasi numerasi siswa ditinjau dari kecemasan matematika. *Journal*, 8.
- Mahmudah, R., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif “scrabble berbarkode” pada materi bentuk keragaman budaya Indonesia untuk siswa sekolah dasar.
- Marzuki, S. L., Asti, A. S. W., Lismayani, A., Pendidikan, G., Usia, A., & Makassar, U. N. (2024). Pengaruh permainan media scrabble terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Manggarupi. 8, 25213–25220.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Pujiastuti, R., & N. M. N. (2025). Penerapan media permainan scrabble untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa disleksia di SDN Mruwak 01 Kecamatan Dagangan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 1107–1115.
- Purwati, P., Tahira, A., & Nurkhaliza, S. (2022). Meningkatkan keterampilan kognitif dan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(3), 172–176. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n3.p172-176>
- Putri, R. R., & Susanto, R. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan model two stay two stray. 8(1), 111–124.

- Royani, I. (2024). Pengaruh model pembelajaran scrabble berbantuan video animasi terhadap prestasi.
- Sari, P., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media rainbow board di sekolah dasar. *06(03)*, 3251–3265.
- Sylvia, S. H., & Farizal, L. S. (2022). Pengaruh model scramble terhadap hasil belajar siswa subtema 1 benda tunggal dan campuran kelas V di sekolah dasar. *6*, 14914–14918.
- Triyono, T., & Dharma, U. W. (2018). *Penelitian tindakan kelas: Apa dan bagaimana melaksanakannya?* <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.26385.12649>