

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses menjadikan orang supaya mau belajar dan mampu (kompeten) belajar melalui berbagai pengalamannya supaya tingkah lakunya dapat berubah menjadi lebih baik lagi.¹ Erwin Widiaworo juga mengungkapkan tentang definisi pembelajaran. Menurutnya, pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis supaya subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.² Sehingga sebagai pendidik memang sudah seharusnya kita mengetahui tentang apa saja yang berkaitan dengan pembelajaran supaya dapat menciptakan pembelajaran yang diharapkan oleh pemerintah. Seperti yang sudah tercantum dalam sebuah UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, yakni:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”³

¹ Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 20.

² Erwin Widiaworo, *Inovasi Pembelajaran Berbasis Life Skill Entrepreneurship* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 15.

³ *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang System Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), hlm. 3.

Dari harapan pemerintah di atas, tentu sebagai pendidik hendaknya merasa bertanggung jawab untuk meningkatkan pola pendidikan yang ada di Indonesia dengan beberapa inovasi yang harus diciptakan dalam kegiatan belajar mengajar. Inovasi merupakan suatu ide, hal-hal praktis, alat peraga, cara, barang-barang, yang dapat diamati atau dirasakan sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) yang bertujuan untuk memecahkan masalah guna mencapai tujuan.⁴ Inovasi yang dibuat dalam proses pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Untuk anak usia Sekolah Dasar (SD), kata “bermain” tidak akan pernah bisa lepas dari pemikirannya. Untuk itu, pendidik harus mampu menyesuaikan keinginan bermain peserta didik dengan indikator pembelajaran yang akan dicapai. Disini seorang guru dituntut untuk cerdas dalam mengintegrasikan mata pelajaran dengan permainan yang sesuai supaya peserta didik tidak merasa jenuh saat kegiatan pembelajarannya sedang berlangsung. Imam Al-Ghazali juga berpendapat bahwa bermain bagi anak merupakan sesuatu yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Menurutnya, tindakan melarang anak bermain merupakan tindakan yang keliru karena dapat mematikan hati anak, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama kehidupannya.⁵ Secara sederhana, dengan bermain anak akan mendapatkan banyak hal yang dapat membantu perkembangan kepribadian keterampilan berbahasa anak. Dalam

⁴ Udin S. Winataputra, et. Al. *Pembaruan dalam Pembelajaran di SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016), hlm. 1.4

⁵ A. Syukur Ghazali, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif* (Bandung: Refika Aditama, 2010), hlm. 102.

bermain, anak-anak berkomunikasi satu dengan yang lain, berargumentasi, menjelaskan, dan meyakinkan. Jumlah kosakata yang dikuasai anak-anak dapat meningkat karena mereka dapat menemukan kata-kata baru.⁶

Dalam penelitian ini, peneliti berharap supaya pendidik bisa menerapkan pembelajaran yang berinovasi setiap harinya sehingga siswa merasakan suasana bermain bukan suasana ketegangan saat mengikuti pembelajaran dalam kelas. Karena pada kenyataannya masih banyak pendidik yang belum bisa menerapkan proses pembelajaran yang diharapkan oleh peserta didik. Hal tersebut bisa disebabkan oleh minimnya pengetahuan pendidik dalam menerapkan proses pembelajaran yang bermutu, atau bahkan ada yang sudah menguasai materi untuk menjadi pendidik profesional namun enggan untuk menerapkan karena kurangnya kesadaran pendidik akan pentingnya mutu proses pembelajaran yang sangat mempengaruhi dalam perkembangan kecerdasan peserta didik. Tidak sedikit pendidik yang sudah mengetahui pengaruh kegiatan pembelajaran terhadap peningkatan kecerdasan anak, namun masih banyak yang kurang peduli akan hal tersebut. Bagi sebagian dari mereka menganggap bahwa bermain merupakan hal yang harus dipisahkan dengan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, memang dalam penerapan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dengan materi ini juga membutuhkan tenaga ekstra baik dari segi pemikiran ataupun fisik dalam persiapan dan penyampaian materi yang akan diimplementasikan kepada peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar yang berkualitas hanya bisa dilakukan oleh pendidik yang benar-benar tulus dalam mengajar.

⁶ Imas Kurniasih, *Kumpulan Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Yogyakarta: Cakrawala, 2012), hlm. 15.

Padahal, suka atau tidak suka pendidik memang sudah seharusnya dapat menerapkan pembelajaran yang PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

Pada penelitian ini, peneliti berupaya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dengan menerapkan permainan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas V SD *Plus* Nurul Hikmah Pamekasan. Keterampilan berbahasa merupakan keterampilan dalam memilih dan mengolah kata agar tujuan komunikasinya mudah tercapai.⁷ Keterampilan berbahasa ini sangat dibutuhkan untuk ditingkatkan karena manusia adalah makhluk sosial yang tentu akan sering berinteraksi dengan lingkungan sosial untuk bertukar informasi dalam bentuk lisan maupun tulisan. Selain itu, penelitian ini dilakukan juga dilandaskan dari pengamatan kegiatan belajar mengajar sebelumnya di kelas V SD *Plus* Nurul Hikmah, peneliti menemukan beberapa kelemahan dalam kegiatan belajar mengajar yang sudah berlangsung. Kelemahan yang dimaksud diantaranya ialah minimnya pemahaman siswa terkait penugasan yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran tematik, sehingga dalam tahap pengerjaan tugas tidak sesuai dengan apa yang guru harapkan. Selain itu, peneliti juga menemukan permasalahan siswa dalam hal mempresentasikan hasil penugasan yang diberikan oleh guru. Dalam kegiatan presentasi tersebut, mereka masih cenderung membaca dan masih sedikit kesulitan untuk memaparkan apa yang ingin dipaparkan.⁸ Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada Ustadzah Liya, selaku guru kelas V-A.

⁷ Yeti Mulyati, *Keterampilan Berbahasa Indonesia di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 1.5.

⁸ Hasil Observasi Pra Siklus di kelas V-A SD *Plus* Nurul Hikmah Pamekasan yang dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2019

Peneliti bertanya terkait keterampilan membaca, berbicara, menulis, dan mendengarkan yang dimiliki oleh siswa kelas V-A. Beliau mengungkapkan bahwa dari keempat keterampilan tersebut, siswa rata-rata mengalami kesulitan dalam hal menyampaikan pendapat.⁹

Pada umumnya, bahasa anak Sekolah Dasar (SD) di Indonesia menggunakan bahasa ibu sebagai bahasa pertamanya. Bahasa ibu yang digunakan biasanya adalah bahasa daerah itu sendiri. Sehingga ketika dalam pembelajaran bahasa kedua (bahasa Indonesia), tutur bahasanya masih dipengaruhi oleh bahasa pertamanya.¹⁰ Tapi tidak bisa dipungkiri bahwa bahasa ibu (bahasa daerah) merupakan salah satu kekayaan bahasa bangsa sehingga sangat diperlukan juga untuk dijaga kelestariannya. Hal tersebut juga dialami oleh siswa kelas V-A SD *Plus* Nurul Hikmah Pamekasan. Dan itu terbukti saat peneliti melakukan komunikasi secara langsung dengan beberapa siswa di kelas V-A. terlihat sekali penggunaan bahasa yang kurang baku, dan lebih terbiasa menggunakan bahasa ibu dan bahasa yang lebih gaul.¹¹ Sehingga untuk mengatasi fenomena yang ada dibutuhkan keterampilan dan ketelatenan seorang guru untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak mengingat kedua bahasa tersebut sangatlah penting bagi masa depan peserta didik itu sendiri.

Pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas V di SD *Plus* Nurul Hikmah. Azhar Arsyad mengungkapkan bahwa pemakaian media

⁹ Hasil wawancara dengan guru kelas V-A SD *Plus* Nurul Hikmah, yang dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2019.

¹⁰ Sumarsono, *Sosiolinguistik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 149.

¹¹ Hasil Observasi Pra Siklus di kelas V-A SD *Plus* Nurul Hikmah Pamekasan yang dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2019.

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa.¹² Media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, perhatian, dan kreatifitas siswa hendaknya menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi semangat belajar siswa.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan media pembelajaran visual sebagai pembangkit motivasi belajar siswa. Media pembelajaran visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual ini terdiri atas media yang dapat di proyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media visual yang dapat diproyeksikan media yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar. Sedangkan media visual yang tidak diproyeksikan merupakan media yang mencakup fotografik, grafis, dan media 3 dimensi.¹³ Pada intinya, media ini bisa dilihat dengan kontak pada secara langsung bentuk rilhnya.

Pemilihan Alat Permainan Edukatif (APE) tidak boleh sembarangan karena Alat Permainan Edukatif (APE) di desain untuk kepentingan pendidikan yaitu supaya mengoptimalkan potensi kemanusiaan peserta didik.¹⁴ Dari berbagai pertimbangan, peneliti memilih Alat Permainan Edukatif (APE) yang menggunakan media pembelajaran visual yaitu alat peraga *scramble*. Alat peraga ini dimungkinkan untuk dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa di kelas V SD *Plus* Nurul Hikmah. *Scramble*

¹² Mursid, *Belajar dan Pembelajaran Paud* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 49.

¹³ Sri Anitah W, *Strategi Pembelajaran di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 6.17-6.19.

¹⁴ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 50.

merupakan metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan *alternative* jawaban yang tersedia. Selain itu, permainan pasang *puzzle* merupakan salah satu permainan yang sangat cocok untuk digunakan anak usia 7-11 tahun permainan.¹⁵ Dan salah satu jenis permainan *puzzle* itu sendiri ialah alat peraga *scramble* yang akan digunakan dalam penelitian pembelajaran siswa kelas V di SD Plus Nurul Hikmah. Dalam penelitian ini lebih ditekankan pada penggunaan alat peraga *scramble* karena alat peraga ini dapat melatih pengembangan dan peningkatan keterampilan berbahasa siswa dalam berbahasa yang baik dan benar.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, Krashen dan Terrel mengungkapkan bahwa siswa sebaiknya memfokuskan kegiatan belajarnya pada makna bahasa dan bukan pada bentuk-bentuk tata bahasa supaya bisa mengembangkan kompetensi bahasa.¹⁶ Sehingga pengaplikasian permainan yang menggunakan alat peraga *scramble* akan sangat cocok untuk melatih siswa dalam memfokuskan belajar siswa pada makna tiap-tiap kata atau kalimat. Karena dalam penggunaan alat peraga ini, siswa akan terlatih untuk dapat memahami setiap makna kata yang akan disusun untuk menjadi suatu kalimat yang sistematis.

Menurut Anang Santoso, dalam penggunaan media pembelajaran teks akan meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan berbicara. Media teks yang dimaksud dalam hal ini ialah bahan bacaan atau kegiatan permainan *scramble* yang kemudian siswa dapat menghasilkan informasi.¹⁷ Dari

¹⁵ Kurniasih, *Kumpulan Permainan*, hlm. 24.

¹⁶ Ghazali, *Pembelajaran Keterampilan*, hlm. 106.

¹⁷ Anang Santoso, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hlm. 6. 25.

informasi tersebutlah yang nantinya akan membuat peserta didik untuk menyusun setiap kata menjadi sebuah kalimat, dimana kegiatan tersebut akan melatih keterampilan siswa dalam membaca dan menulis. Setelah itu, guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan informasi yang didapat dari kegiatan bermain *scramble*. Proses mempresentasikan itulah yang nantinya akan melatih keterampilan berbicara siswa.

Selain karena alasan di atas, peneliti juga berlandaskan pada teori Piaget yang dalam pembagian tahap sensorimotor anak usia sekolah dasar (7-11 tahun) masuk dalam tahap operasional konkret. Menurut Rifa'i dan Anni pada tahap ini, anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika namun masih dalam bentuk benda konkret. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, namun hanya pada situasi konkret dan keterampilan untuk menggolong-golongkan sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan masalah abstrak.¹⁸ Artinya, dalam penggunaan alat peraga *scramble* yang akan digunakan merupakan kumpulan kata atau kalimat yang memang sudah diketahui maknanya oleh peserta didik. Dengan begitu, ketika setiap katanya sudah difahami oleh setiap siswa dengan otomatis mereka akan mudah dalam menyusun kumpulan kata atau kalimat yang masih dalam keadaan acak menjadi sebuah teks yang sistematis.

Namun dalam pengaplikasian alat peraga *scramble* ini juga tidak bisa digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran, karena dikhawatirkan peserta didik akan merasa jenuh dan bosan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Siti Romliyatul Ma'nawiyah yang merupakan guru kelas di kelas VA

¹⁸ Nurlita Kamila, "Keefektifan Model *Scramble* dalam Pembelajaran Materi Uang pada Siswa Kelas III SD Negeri 02 Mojo Kabupaten Pemalang", (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2015)., hlm. 26.

tersebut sebenarnya sudah tersalurkan dengan sangat baik. Sudah banyak variasi dalam mengajar yang sudah diterapkannya. Hanya saja peneliti disini ingin mengetahui secara pasti tentang penggunaan media *scramble* yang diharapkan bisa meningkatkan keterampilan berbahasa bisa terbukti atau tidak. Dari pengamatan yang sudah peneliti lakukan, alat peraga *scramble* sudah pernah dilaksanakan namun sangat jarang sekali karena banyaknya variasi mengajar yang sudah diterapkan oleh Ibu Siti Romliyatul Ma'nawiyah tersebut. Sehingga dalam kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan untuk beberapa minggu ini, siswa akan sering mendapatkan pembelajaran yang menggunakan alat peraga *scramble* untuk mengetahui secara pasti apakah alat peraga tersebut sangat efektif untuk dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

Alasan lain peneliti menggunakan alat peraga *scramble* sebagai alat bantu dalam kegiatan penelitian ini, karena alat peraga *scramble* tergolong alat peraga yang mudah dibuat, praktis, dan tidak begitu membutuhkan banyak biaya. Sehingga bisa diterapkan di lembaga yang berada di perkotaan maupun di pedesaan terpencil sekalipun. Alat peraga *scramble* juga mudah di aplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari berbagai fenomena di atas, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa dengan Menggunakan Alat Peraga *Scramble* di Kelas V SD *Plus* Nurul Hikmah Pamekasan Tahun 2020.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dengan menggunakan alat peraga *scramble* di kelas V SD *Plus* Nurul Hikmah?
2. Bagaimana hasil penerapan alat peraga *scramble* yang diharapkan bisa meningkatkan keterampilan berbahasa siswa di kelas V SD *Plus* Nurul Hikmah?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan alat peraga *scramble* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa di kelas V SD *Plus* Nurul Hikmah?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui cara meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dengan menggunakan alat peraga *scramble* di kelas V SD *Plus* Nurul Hikmah.
2. Untuk mengetahui hasil penerapan alat peraga *scramble* yang diharapkan bisa meningkatkan keterampilan berbahasa siswa di kelas V SD *Plus* Nurul Hikmah.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat alat peraga *scramble* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa di kelas V SD *Plus* Nurul Hikmah.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan bertujuan untuk menemukan alat peraga yang lebih pas untuk siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penerapan alat peraga *scramble*. Apalagi hal tersebut akan menunjang tingkat keterampilan berbahasa siswa. Selain tujuan dan manfaat yang sudah dijelaskan, peneliti juga membuat pengelompokan manfaat sesuai subjek yang terlibat dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Teoretis:

- a. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi secara terperinci untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik dengan menggunakan alat peraga *scramble* di SD *Plus* Nurul Hikmah Pamekasan.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya.

2. Praktis:

- a. Bagi peneliti
 - 1) Menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan alat peraga *scramble* yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
 - 2) Memberikan pengalaman dan wawasan bermakna dalam melakukan penelitian di SD *Plus* Nurul Hikmah.
- b. Bagi guru di lembaga SD *Plus* Nurul Hikmah

Supaya dapat memiliki pandangan baru dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dengan menerapkan alat peraga *scramble*.

c. Bagi siswa

- 1) Sebagai acuan untuk menambah motivasi belajar dalam proses pembelajaran.
- 2) Alat peraga *scramble* juga mempengaruhi peningkatan keterampilan berbahasa peserta didik di SD *Plus* Nurul Hikmah.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah masalah peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelas V di SD *Plus* Nurul Hikmah Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan.
2. Proses pembelajaran dalam penelitian ini, sebelumnya siswa diberikan informasi terkait materi yang akan disampaikan, setelah itu siswa diberikan sebuah permasalahan yang kemudian siswa melakukan upaya untuk dapat menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru.
3. Dalam kegiatan menyelesaikan tantangan, peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning*.
4. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat peraga *scramble* sebagai alat peraga utama.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan judul penelitian di atas, yakni “Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa dengan Menggunakan Alat Peraga *Scramble* di Kelas V SD *Plus* Nurul Hikmah Pamekasan Tahun 2020” maka telah ditentukan uraian definisi istilah dalam penelitian ini supaya terdapat kesamaan penafsiran dan menghindari kekaburan makna, berikut penjabarannya:

1. Meningkatkan

Meningkatkan merupakan menaikkan atau mempertinggi suatu derajat, kapasitas, taraf, dan sebagainya. Dalam hal ini meningkatkan berarti memperbaiki keadaan yang sebelumnya kurang baik menjadi lebih baik dan yang sudah baik menjadi lebih baik lagi dan seterusnya. Pada dasarnya kata meningkatkan akan selalu memperbaiki kapasitas ataupun kualitas sebelumnya.

2. Keterampilan

Keterampilan merupakan kemampuan atau kecakapan seseorang dalam melakukan sesuatu. Keterampilan ini lebih merujuk pada kekreatifitasan atau keunikan yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan sesuatu. Pada dasarnya keterampilan ini lebih spesifik daripada kemampuan. Jadi keterampilan merupakan kemampuan yang biasanya akan memberikan sesuatu yang berbeda dengan biasanya. Contohnya dalam hal berbicara, orang yang mampu akan menyampaikan informasi dengan bentuk yang biasa. Sedangkan untuk yang terampil dalam berbicara, mereka akan condong untuk memainkan mimik wajah dan

bahasa tubuh dalam penyampaian informasi. Selain itu, biasanya kata-kata yang disampaikan terdengar sistematis, indah, dan mudah difahami oleh pendengar.

3. Berbahasa

Berbahasa merupakan proses menyampaikan suatu lambang yang digunakan manusia untuk berkomunikasi. Bahasa tidak hanya berbentuk bunyi, tapi bisa juga berbentuk isyarat untuk penyandang disabilitas. Dari pengertian bahasa tersebut, sudah dapat diketahui bahwa bahasa merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan mengingat manusia merupakan makhluk sosial yang setiap harinya pasti melakukan sebuah interaksi dengan manusia lainnya.

4. Alat peraga

Alat peraga merupakan benda atau alat-alat yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran alat peraga adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam pembelajaran. Alat peraga sangat membantu pendidik dalam memahami peserta didik dari materi yang sudah disampaikan. Selain itu, peserta didik juga akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang akan kita sampaikan karena tentu kegiatan belajar mengajarnya tidak akan terasa bosan.

5. *Scramble*

Scramble merupakan salah satu alat peraga didalamnya dapat menciptakan kegiatan menyusun kata, kalimat, atau cerita yang awalnya masih dalam bentuk acak. Dalam penerapan alat peraga *scramble* selain siswa merasakan suasana bermain sambil belajar, mereka juga dapat cepat memahami indikator pembelajaran yang ingin dicapai.

Jadi, meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dengan menggunakan alat peraga *scramble* merupakan upaya dalam memperbaiki kemampuan berkomunikasi siswa baik dalam bentuk lisan maupun tulisan dengan menggunakan alat bantu pembelajaran yang berupa acakan kata atau kalimat yang kemudian disusun menjadi sebuah kalimat atau cerita.