
META-ANALYSIS OF THE EFFECT OF SCRAMBLE TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES AT ELEMENTARY SCHOOLS

Afifah Endah Nurhasanah¹, Nafiah², Akhwani³, Syamsul Ghufron⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

¹Afifahendah23@gmail.com, ²Nefi23@unusa.ac.id, ³akhwani@unusa.ac.id, ⁴syamsulghufron@unusa.ac.id

META ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

ARTICLE INFO

Submitted:
20 Agustus 2020
20th Agust 2020

Accepted:
06 Oktober 2020
06nd October 2020

Published:
27 Oktober 2020
27th October 2020

ABSTRACT

Abstract: This study aimed to re-analyze the effect of scramble learning model to improve students' learning outcomes at elementary schools. Scramble learning model refers to a game of arranging the scrambled words and letters in order to form a certain meaningful word. The scramble learning can train students to be creative to arrange random words and sentences in order. This study utilized a meta-analysis method. At the first stage, the researcher formulated the problem, then, sought the existing and relevant research to be analyzed. The technique of data collection in this study was a non-test, namely the documentary analysis method, by searching for electronic journals on Google Scholar with the criteria of comparative journals or articles. There were 11 articles that fulfilled the criteria for this research. The results of the journal analysis indicated that scramble learning model could improve the students' cognitive learning outcomes. This was proved by the average difference of the results of the pre-test and post-test which was 24.9. To strengthen the results, these data were tested by IBM SPSS statistical program 16 for windows with paired sample T test. Based on the result of this test, it was revealed that H_1 was accepted which implied that the scramble learning model had an effect on students' learning outcomes with the value of $sig\ 0.00 < 0.05$.

Keywords: cooperative learning, scramble, learning outcomes

Abstrak: penelitian ini bertujuan menganalisis ulang pengaruh sebelum dan sesudah model pembelajaran scramble untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Model pembelajaran scramble adalah sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, melalui pembelajaran scramble siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat yang acak susunannya. Penelitian ini menggunakan metode meta analisis. Tahap pertama, peneliti merumuskan masalah, kemudian mencari penelitian yang sudah ada dan relevan untuk dianalisis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan non tes yaitu metode documentary analysis dengan mencari jurnal elektronik di google cendekia dengan kriteria jurnal atau artikel komparatif. Dari hasil penelusuran diperoleh 11 artikel yang mempunyai kriteria sama dengan penelitian yang dikaji. Berdasarkan hasil analisis jurnal yang telah diperoleh model pembelajaran scramble dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dari hasil pre-test dan post-test dengan rata-rata selisih antara keduanya 24.9 Untuk memperkuat hasil dari data tersebut dapat di uji dengan bantuan program statistik IBM SPSS statistic 16 for windows dengan uji paired sample T test, berdasarkan uji data tersebut dapat dikatan H_1 diterima yakni model pembelajaran scramble berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai $sig\ 0.00 < 0.05$.

Kata kunci: pengaruh model, scramble, hasil belajar

CITATION

Nurhasanah, A.E., Nafiah., Akhwani., & Ghufron, S. (2020). Meta-analysis of the Effect of Scramble Type Cooperative Learning Model on Students' Learning Outcomes at Elementary Schools. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(5), 607-615. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v9i5.8007>.

PENDAHULUAN

Penilaian hasil belajar dari pendidik adalah prosedur pengumpulan hasil yang berupa data tentang pencapaian pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik yang berupa beberapa kompetensi yaitu kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilaksanakan secara terencana dan sistematis, saat pembelajaran dan setelah proses pembelajaran berlangsung (Permendikbud, 104 tahun 2014 pasal 1 ayat 1).

Proses penilaian dalam pembelajaran dapat menggunakan pendekatan penilaian otentik (*authentic assesment*) yang menilai kesiapan belajar peserta didik, proses belajar, dan hasil belajar peserta didik. Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan memberikan gambaran daya muat, gaya, dan perolehan belajar peserta didik yang dapat menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) pada aspek pengetahuan dan dampak pengiring (*nurturant effect*) pada aspek sikap (Permendikbud, 22 tahun 2016).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa pada saat setelah mendapat pembelajaran-pembelajaran dari pendidik dan perbuatan belajar dari seorang siswa, dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performane*) atau hasil akhir siswa (Wilis, 2011:11). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi saja, melainkan semua aspek tersebut dapat dimiliki dalam diri siswa, atau hasil akhir setelah mendapatkan segala macam pembelajaran dari pendidik. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2009).

Nilai hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini merupakan nilai belajar kognitif yaitu kemampuan pengetahuan siswa. Nilai hasil belajar adalah salah satu tolak ukur yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar seseorang. Nilai hasil belajar menggambarkan hasil yang telah di dapat seseorang dari segi kognitif (pemahaman konsep) dalam proses belajar mengajar terdapat

beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa atau nilai yang didapat dalam proses belajar yaitu faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri (internal) dan dari lingkungan luar (eksternal) siswa tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar juga dipengaruhi dari kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, seorang guru harus menggunakan model pembelajaran yang baik agar siswa dapat memahami dan menyerap materi yang diberikan, di dalam kegiatan belajar mengajar terdapat banyak sekali model-model pembelajaran yang digunakan, model pembelajaran yang digunakan di penelitian ini berupa model pembelajaran *cooperatif learning*.

Cooperatif learning merupakan suatu pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja sama dan kolaborasi dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan bersama. *Cooperatif learning* lahir sebagai respons terhadap fenomena individualisme dan egoisme siswa dalam mengejar prestasi sehingga mengalahkan kebersamaan dan kekompakan (Asmani, 2016:213). Pembelajaran kooperatif adalah suatu pengaturan pada pembelajaran untuk para siswa bekerjasama dalam suatu kelompok campuran dengan kecakapan berbeda-beda antar siswa, pembelajaran kooperatif merujuk pada penerapan pembelajaran yang terstruktur untuk para peserta didik bekerjasama secara optimal dan saling membantu dengan teman lainnya, untuk menyelesaikan tugas-tugas akademiknya.

Dalam model pembelajaran *cooperatif learning* terdapat berbagai macam tipe pembelajaran, dalam penelitian ini tipe pembelajaran yang digunakan adalah tipe pembelajaran *Scramble*.

Menurut Fadholi (2011) "metode *scramble* adalah suatu model pembelajaran dengan membagi lembar kerja yang berisi pertanyaan pada akhir pertemuan pembelajaran dan harus dijawab oleh siswa". Lembar kerja tersebut telah dilengkapi dengan jawaban yang disusun secara acak, dengan jawaban yang telah disusun secara acak tersebut diharapkan dapat mendorong siswa untuk belajar dengan memahami kalimat tersebut. Model

pembelajaran *scramble* ini jarang digunakan pada saat belajar mengajar didalam kelas, kenyataan yang ada saat ini guru saat didalam kelas biasanya menggunakan model pembelajaran yang itu-itu saja. Dikarenakan terdapat banyak kendala-kendala yang dihadapi saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV C SD Khadijah Surabaya pada Selasa, 12 November 2019 “kendala yang di hadapi guru saat di dalam kelas adalah kurangnya waktu pada saat melaksanakan pembelajaran, jadi guru hanya menggunakan metode pembelajaran (ceramah, diskusi, tanya jawab), dan adapun kendala lain yang dihadapi terdapat beberapa siswa yang masih belum bisa menyelesaikan latihan soal pada saat selesai pembelajaran, namun apabila ada siswa yang belum mencapai nilai yang ditentukan maka guru memberikan remedian kepada siswa tersebut. Berdasarkan nilai hasil Ulangan Harian (UH) tahun 2019/2020 menunjukkan bahwa Sebanyak 15 siswa (48.39 %) dari 31 siswa belum mencapai KKM yaitu 75.

Dengan adanya model *scramble* diyakini akan membantu penyampaian materi kepada

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian meta analisis penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan merangkum beberapa penelitian berupa jurnal atau artikel komparatif dengan masalah penelitian yang sama dengan masalah yang dikaji dengan ketentuan terdapat data pre-test dan post-test dalam bentuk skor dimana data skor tersebut digunakan untuk perhitungan kuantitatif. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan teknik non tes yaitu metode *documentary analysis* melalui upaya menelusuri artikel-artikel yang terdapat pada jurnal online, menggunakan google cendekia dengan kata

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian meta analisis kali ini terdapat 11 artikel yang sejenis dengan model

peserta didik, dengan model *scramble* juga dapat membantu meminimalisir waktu sehingga materi dapat tersampaikan semua. Hal ini dapat dibuktikan dari salah satu penelitian yang relevan dan telah teruji, penelitian oleh Desy ratna ayuningtyas dkk, yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tegalontar Kab. Pekalongan”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest dan posttest (kognitif) dengan nilai rata-rata kelas untuk tes awal (*pretest*) mendapatkan nilai 60,96 yang masih di bawah KKM, dengan KKM 65, sedangkan nilai akhir (*posttest*) mendapatkan nilai 80,16. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *puzzle*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa jika diterapkan di sekolah dasar yang berbeda-beda.

kunci yang digunakan peneliti dalam penelusuran artikel adalah “model pembelajaran *scramble*”, “pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar”.

Teknik Analisis yang digunakan menggunakan metode perbandingan antara hasil sebelum dan sesudah tindakan. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data didalam jurnal atau artikel tersebut (1) menganalisis data-data hasil sebelum dan sesudah pemberian model pembelajaran *scramble* (2) menganalisis hubungan antara model pembelajaran *scramble* apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar (3) mencari rata-rata dari pre-test, post-test dan selisih diantara keduanya.

pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Data dalam artikel

tersebut dianalisis dengan cara merangkum dan menentukan data nilai sebelum pendekatan dan sesudah pendekatan model pembelajaran *scramble*,

kemudian data dilampirkan kembali menggunakan cara deskripsi. Data hasil analisis model pembelajaran *scramble* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Model Pembelajaran Scramble

No	Tahun	Judul	Penulis	Skor pre-test	Skor post-test	Peningkatan
1.	2019	Pengaruh pembelajaran <i>scramble</i> terhadap hasil belajar pada tema 8 raja muda karena di SD Negeri 3 Langsa	Dewi sembiring, Sukirno, Dini	46.79	86.41	39.62
2.	2017	Model pembelajaran <i>scramble</i> terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 2 Sembungharjo	Ari Rahutami N, Qoriati M, Sukanto	59.25	78.08	18.83
3.	2019	Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif <i>Scramble</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mengenal Surah At-Tin Siswa Kelas V	Ahmad Dimiyati, Anselmus J. E. T, Eka Pramono A	69.97	76.72	6.75
4.	2018	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo	Ahmad Syaikhoni	43.50	84.83	41.33
5.	2018	Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Utara	Puspita Anggraini	46.4	73.6	27.2
6.	2020	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar Tema 1 Alat Gerak Hewan Dan Manusia Kelas V Gugus 5 Kecamatan Selaparang Tahun Ajaran 2019/2020	Amnah Aulia M, Ahmad Harjono, Abdul Kadir	60.97	83.61	22.64
7.	2019	Keefektifan Model <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA	Nida Erni A	61.3	83.4	22.1
8.	2019	Keefektifan Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	Desy Ratna A	60.96	80.16	19.2

9.	2017	Berbantu Media <i>Puzzle</i> Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tegalontar	Mia Khairunnisa K	67.50	90.21	22.71
10	2018	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Scramble</i> Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III	Qurry Qurrota A, Mulyani	42.95	85.9	42.95
11	2018	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Rudsyah Naya, Sugiyono, Endang Uliyanti	60.3	70.4	10.1
Mean				56.4	81.2	24.9

Berdasarkan tabel 1 di atas menyatakan model pembelajaran *scramble* bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata pretes hasil belajar siswa sebelum menggunakan pembelajaran *scramble* menunjukkan 56.4. Rata-rata posttest hasil belajar siswa sesudah menerapkan model pembelajaran 81.2. Dengan rata-

rata selisih peningkatan yang signifikan dengan skor 24.9. Hal tersebut diperkuat dengan cara melakukan uji paired *paired sample T test* di program statistik IBM SPSS *statistic 16 for windows*, berikut ini hasil Output Paired Sample T-Test:

Tabel 2. Paired Sample Statistic

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	56.35	11	9.675	2.917
	POST TEST	81.21	11	5.996	1.808

Tabel 2 di atas adalah data deskriptif statistik dari pretest dan posttest, data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*

mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata *Mean* 56.35 pretest menjadi 81.21 posttest.

Tabel 3. Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 PRE TEST - POST TEST	-24.857	12.055	3.635	-32.956	-16.759	-6.839	10	.000	

Pada Tabel 3 *Paired Sample Test* agar mengetahui hipotesis pada penelitian ini apakah menerima atau menolak hipotesis. Dikatakan H_0 apabila tidak ada pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa, dan dikatakan H_1 apabila ada pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Syarat pengambilan keputusan hipotesis tersebut ditolak atau diterima dapat dilihat pada nilai Sign. Jika nilai $\text{Sig.} > 0.05$ maka $H_0 =$ diterima, dimana tidak ada pengaruh

model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa. Dan jika nilai $\text{Sign.} < 0.05$ maka $H_1 =$ diterima, dimana terdapat pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan Tabel 3 tampak bahwa nilai sig. (2-tailed) $(0,00) < \alpha (0.05)$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum pembelajaran *scramble* dan sesudah pembelajaran *scramble*.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *scramble*, dimana model pembelajaran ini dilakukan guru pada saat akhir pembelajaran siswa diberikan lembar soal yang telah dilengkapi dengan jawaban yang telah acak susunanya. Melalui model pembelajaran *scramble* siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat atau wacana yang telah di acak susunan kalimatnya. Model pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, mereka dapat beekreasi sekaligus belajar dan berfikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan.

Kelebihan model pembelajaran ini menurut Istarani (2012: 121) (a) dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi ajar, sebab siswa hanya melengkapi sebuah pertanyaan yang dimana jawabannya sudah dipersiapkan. (b) dapat mempermudah guru dalam menyampaikan

materi ajar. (c) meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dilengkapi dengan kertas kerja yang telah dipersiapkan. (d) melatih siswa untuk berfikir secara kritis.

Dalam penelitian ini dapat dikatakan terdapat pengaruh dilihat dari hasil belajar siswa, menurut Hamalik (dalam Ekawarna, 2013: 70) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri siswa yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Hasil belajar itu biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kata-kata baik, sedang, kurang dan sebagainya. Secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Untuk

mendapatkan hasil belajar yang diinginkan oleh guru, guru sendiri juga harus mempunyai manajemen kelas yang baik, manajemen merupakan kemampuan dan keterampilan khusus yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan suatu kegiatan baik secara perorangan ataupun bersama orang lain atau melalui orang lain dalam upaya mencapai tujuan organisasi secara produktif, efektif dan efisien (Nafiah, 2017).

Penelitian terdahulu dari Marpungah, Hodidjah dan Mulyadiprana (2018) hasil penelitian yang berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan dalam pembelajaran IPS di kelas III SDN Sambongpermai Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya. Menyatakan penggunaan model *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Hal tersebut terlihat dari hasil perhitungan rata-rata normal gain pada kelas kontrol yaitu 0.42 dengan kategori kualitas peningkatan hasil belajar kurang efektif, sedangkan rata-rata normal gain pada kelas eksperimen yaitu 0.60 dengan kategori kualitas peningkatan hasil belajar cukup efektif. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.002 maka $0.002 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini terbukti dari uji paired samples correlations bahwa nilai korelasi 0.633 dengan signifikansi 0.000, dan dibuktikan dengan perhitungan koefisien determinasi yang diperoleh adalah 40%. Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa tentang jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Menurut hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan penelitian oleh peneliti terdahulu erat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis skor peningkatan pada artikel-artikel yang telah diperoleh data tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan rata-rata skor peningkatan keseluruhan yaitu 24.9. Untuk memperkuat hasil

Berdasarkan hasil 11 artikel yang telah di kaji terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa yaitu sebesar 24.857 pada nilai sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat dari hasil SPSS versi 16 for windows menggunakan hasil analisis uji *Paired Sample T Test*. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa.

Tinjauan terhadap beberapa hasil penelitian diatas, dapat dikatakan juga bahwa setiap penelitian yang dilakukan dalam artikel tersebut memperoleh persentasenbb peningkatan hasil belajar siswa yang berbeda-beda. Dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan dari hasil penelitian yang telah dilakukan disebabkan beberapa faktor dari dalam diri siswa (internal) seperti minat, bakat, intelegensi, kesehatan dan faktor yang diluar dari diri siswa (eksternal) yaitu lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah, keluarga. Tempat penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga mempengaruhi hasil penelitian yang di dapat, tingkat kemampuan siswa yang berbeda-bedapun bisa mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Adapun kondisi kesehatan diri siswa juga diperhatikan, apabila peneliti mengambil data penelitian saat kondisi kesehatan siswa kurang baik maka akan mempengaruhi hasil penelitian. Selain itu apabila pada saat proses belajar mengajar dilakukan oleh guru kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang sama, ada kemungkinan hasil yang didapat berbeda.

dari data tersebut dapat di uji dengan aplikasi SPSS dengan uji *paired sample T test*, berdasarkan uji data tersebut dapat dikatan H_1 diterima yakni model pembelajaran *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai sig $0.00 < 0.05$ terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum tindakan dan setelah tindakan.

Berdasarkan simpulan diatas dapat diajukan saran sebagai berikut, kepada guru agar dapat menerapkan model pembelajaran *scramble*

dalam proses pembelajaran. Karena model pembelajaran *scramble* dapat berpengaruh meningkatkan terhadap hasil belajar peserta didik. Kepada siswa agar lebih meningkatkan minat belajar dan memahami apa yang telah diajarkan agar mendapat wawasan dan ilmu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan dapat membantu orang lain, kepada kepala sekolah agar lebih luas lagi wawasan yang diberikan kepada para guru yang mengajar, menuangkan ide-ide kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik, dan untuk

penelitian yang akan melakukan penelitian serupa agar menambahkan jumlah data dan sampel yang akan diteliti, dengan menambah banyaknya data maka akan diperoleh data yang lebih objektif dan memberikan gambaran yang lebih luas. Dan semoga Hasil penelitian ini bisa membantu dan memberikan referensi kepada peneliti yang lain dalam upaya menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran yang bersifat inovatif kepada peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada: (1) Dr. Nafiah, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis hingga akhir (2) ibu dan bapak serta adik-adik yang telah memberikan dukungan (3) Atikah

Nuriah Salsabila saudara saya yang telah berkontribusi membantu menyelesaikan artikel ini dan Zuni Tri Cahyani Putri yang telah membantu saya meluangkan waktu untuk membantu menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Q.Q., & Mulyani. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA, 6 (12), 2326-2335. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/25984>.
- Anggraini, P. (2018). *Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Utara Studi Pengembangan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung.
- Apriyanti, N.E. (2019). *Keefektifan Model Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA*. Indonesian Journal Of Educational Research and Review, Universitas PGRI Malang, 2 (2), 149-154. https://www.researchgate.net/publication/335560326_KEEFEKTIFAN_MODEL_SCRAMBLE_TERHADAP_HASIL_BELAJAR_SISWA_PADA_PEMBELAJARAN_IPA.
- Asmani, J.M. (2016). *Tips Efektif Kooperatif Learning Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ayuningtyas, D.R., Saptaningrum, E., & Kiswoyo. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Scramle Berbantu Media Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tegalantar*. JS (Jurnal Sekolah), 3 (2), 136-139. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/14241/11733>.
- Dimiyati, A., Toenlio A.J.E., & Adi, E.K. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mengenal Surah At-Tin Siswa Kelas V*. JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 2 (4), 261-267. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Ekawarna. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press Group.
- Fadholi, A., & Isjoni. (2011). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran inovatif*. Medan: Media Persada.

- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar proses pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- Kurniawati, M.K. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III Studi Pengembangan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*. Disertasi: Sarjana Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Marpungah, S., Hodidjah., & Mulyadiprana, A. (2018). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe scramble terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar*. *Jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar*, 5(3), 181-191.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/12809/8495>
- Miranty, A.A., Harjono, A., & Jaelani, A.K. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Scramble Terhadap Hasil Belajar Tema 1 Alat Gerak Hewan Dan Manusia Kelas V Gugus 5 Kecamatan Selaparang Tahun Ajaran 2019/2020*. *Progres Pendidikan Universitas Mataram*, 1(1), 42-51.
<http://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/index>.
- Nafiah dan Sri, H. (2020). *Penerapan Manajemen Pembelajaran Berbasis Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Membuat Perangkat Pembelajaran*. *Education and Human Development Journal (EHDJ)*. 5(1).
<https://journal2.unusa.ac.id/index.php/EHDJ/article/view/1486>.
- Naya, R., Sugiyono., & Uliyanti, E. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(4), 1-9.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/24765>.
- Ningsih, A.R., Mushafanah, Q., & Sukamto. (2017). *Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 2 Sembungharjo*. *Seminar Nasional PGSD 2017 Tema "Menyiapkan Generasi Unggul Melalui Pembelajaran Bermakna"*. *Seminar Nasional PGSD*.
<https://docplayer.info/152339409-Model-pembelajaran-scramble-terhadap-hasil-belajar-siswa-sd-negeri-2-sembungharjo.html>.
- Sembiring, D., Sukirno & Dini. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Raja Muda Karana Di SD Negeri 3 Langsa*. *Journal Of Basic Education Studies*, 2 (2), 124-131.
<https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/1592>.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syaikhoni, A. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kepuh Kiriman II Waru Sidoarjo*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 6 (6), 516-525.
<https://www.neliti.com/publications/254992/pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-scramble-terhadap-hasil-belajar-ipa>.
- Wilis, R. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
-