

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* MATERI JENIS USAHA MASYARAKAT INDONESIA PADA SISWA SDN 006 ANGGANA

Zara Amelia<sup>1</sup>, Mustamiroh<sup>2</sup>

Universitas Mulawarman<sup>1,2</sup>

pos-el: [zaraamelia24@gmail.com](mailto:zaraamelia24@gmail.com)<sup>1</sup>, [mustamiroh@kip.unmul.ac.id](mailto:mustamiroh@kip.unmul.ac.id)

## ABSTRAK

Kegiatan belajar mengajar yang baik ialah peserta didik memperoleh *skill* (keterampilan), *value* (nilai), dan *knowledge* (pengetahuan) yang didorong oleh peranan guru langsung. Beberapa siswa menganggap materi IPS sulit dimengerti dan dipahami. Hasil observasi memaparkan bahwa pembelajaran belum optimal, sebagian besar masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. Hal tersebut tentu akan mempengaruhi hasil belajar yang kurang optimal dan rendah. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka dibutuhkan kemampuan guru yang mampu menguasai model pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka guru memiliki tuntutan untuk menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan inovatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa melalui penerapan model pembelajaran tipe *scramble* materi jenis usaha masyarakat Indonesia. Jenis penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 006 Anggana. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi merupakan tahapan-tahapan penting dalam Penelitian Tindakan Kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan metode rata-rata, persentase, dan peningkatan hasil belajar. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, saat pra siklus nilai rata-rata 67, persentase ketuntasan 21% (sangat kurang) dimana 4 siswa tuntas, di siklus I memperoleh nilai rata-rata 74,47, persentase ketuntasan 37% (cukup), dimana 7 siswa tuntas, peningkatan sebesar 11,14% dan di siklus II nilai rata-rata 84, persentase ketuntasan 84%, (baik) dimana 16 siswa tuntas, peningkatan sebesar 25,37%. Melalui perolehan persentase tersebut sudah >70% sehingga dapat dihentikan di siklus II.

**Kata kunci :** Hasil Belajar IPS, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble .

## ABSTRACT

*Good teaching and learning activities are students who acquire skills, values, and knowledge that are driven by the direct role of teachers. Some students consider social studies material difficult to understand and comprehend. The results of observations show that learning is not optimal, most of the students have not reached the KKM. This will certainly affect learning outcomes that are less than optimal and low. In improving student learning outcomes, teachers are required to be able to master learning models. Based on this, teachers are required to apply learning models that are fun, effective, and innovative. The purpose of this study is to improve social studies learning outcomes in students through the application of the type learning model for the material on types of Indonesian community businesses. This type of research adopts a Classroom Action Research approach which is carried out in two cycles, where each cycle consists of two meetings. The location of this research was carried out at SDN 006 Anggana. Planning, implementation, observation, and reflection are important stages in Classroom Action Research. Data collection methods used include observation, testing, and documentation. Data analysis uses the average method, percentage, and improvement in learning outcomes. The results obtained showed an*

*increase in social studies learning outcomes through the type cooperative learning model, during the pre-cycle the average value was 67, the percentage of completion was 21% (very poor) where 4 students completed, in cycle I the average value was 74.47, the percentage of completion was 37% (sufficient), where 7 students completed, an increase of 11.14% and in cycle II the average value was 84, the percentage of completion was 84%, (good) where 16 students completed, an increase of 25.37%. Through the acquisition of this percentage it is already >70% so that it can be stopped in cycle II.*

**Keywords:** *Social Studies Learning Outcomes, Scramble Type Cooperative Learning Model.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan didefinisikan sebagai proses yang berarti memelihara dan memberi latihan, pendidikan dipandang sebagai cara untuk melatih generasi muda yang berkualitas (Elihami, 2018). Pada kegiatan pembelajaran, kemampuan dalam menerima materi memiliki kecepatan yang berbeda, mulai dari lamban, sedang, dan cepat. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan pengaturan strategi belajar yang disesuaikan dengan kemampuan belajar peserta didik (Siringoringo et al., 2023), menyusun proses yang mendorong komunikasi aktif antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri, merupakan salah satu aspek terpenting dalam tugas seorang guru. Kegiatan belajar mengajar yang aktif memungkinkan siswa terlibat secara fisik, emosional, dan mental (Marta, 2017). Selain penguasaan materi oleh guru, salah satu faktor yang membuat pembelajaran menjadi lebih efektif adalah pemilihan metode yang tepat untuk setiap mata pelajaran yang diajarkan (Ahmad Rizalul Kamal et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan suatu inovasi dalam menyesuaikan sistem pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Kegiatan belajar mengajar yang baik ialah peserta didik memperoleh *skill* (keterampilan), *value* (nilai), dan *knowledge* (pengetahuan) yang didorong oleh peranan guru langsung. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka dibutuhkan kemampuan guru yang mampu menguasai model pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar meliputi beberapa muatan pembelajaran (Gustina, 2021). Pada kegiatan pembelajaran seorang guru

harus menguasai terkait dengan materi pelajaran terlebih dahulu guna menciptakan suatu pembelajaran yang optimal dan efektif dalam pelaksanaannya (Ahmad Rizalul Kamal et al., 2022). Sekolah dasar memperkenalkan ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran yang penting (Regiani et al., 2023).

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) memiliki peran dalam aktivitas kelompok masyarakat dan memiliki keterhubungan dengan beberapa nilai, sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Tujuan dari IPS ialah agar siswa menjadi WNI yang memiliki rasa cinta damai, bertanggungjawab, dan demokratis. Melalui pelajaran IPS ini, bertujuan agar anak-anak peka terhadap kondisi lingkungan sosial. Berdasarkan hal tersebut, maka guru memiliki tuntutan untuk menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan inovatif. Jika hal tersebut, dilakukan dengan seksama, maka akan tercipta suatu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas (Rahmaniati et al., 2018)

Problem dengan pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah bahwa pelajaran belum optimal. Beberapa siswa menganggap materi IPS sulit dimengerti dan dipahami. Hasil observasi di kelas V SDN 006 Anggana memaparkan bahwa guru menggunakan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS. Selanjutnya, rendahnya nilai IPS pada siswa kelas V di SDN 006 Anggana terlihat dari rata-rata hasil belajar yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah

ditetapkan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama dengan guru mapel memaparkan bahwa sebagai seorang pendidik belum bisa mendapatkan solusi atas permasalahan tersebut (nilai belajar rendah) di IPS. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran IPS di kelas V masih menggunakan metode yang bersifat konvensional atau ceramah.

Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal dan rendah. Hasil belajar siswa kelas V di SDN 006 Anggana menunjukkan kondisi yang kurang optimal dan masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada tahap awal, hanya 5 dari 19 siswa (26%) yang berhasil mencapai KKM yang ditetapkan sebesar 70, sementara 14 siswa lainnya (74%) belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa kurang dari 50% siswa memenuhi standar yang diharapkan. Berdasarkan data tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar melalui pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini membantu siswa mengembangkan sikap toleransi dengan menerima perbedaan pendapat antar teman. Pendekatan ini juga membuat siswa lebih aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dinamis, dan menyenangkan (Maulida et al., 2024). Model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk saling berdiskusi, bekerja sama, dan berbagi ide dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif mendorong diskusi, kerja sama, dan berbagi ide dalam kelompok, sehingga meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan sosial siswa (Harianti et al., 2023). Salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang efektif adalah model tipe *Scramble*. Dalam pendekatan ini, siswa diajak untuk memecahkan masalah melalui lembar soal yang disertai dengan pilihan jawaban untuk dikerjakan secara berkelompok (Rosidah et al., 2019).

Penggunaan dari model tersebut memiliki dampak terhadap menciptakan keaktifan siswa, adanya dorongan agar peserta didik mengetahui jawaban secara berkelompok, penciptaan suasana belajar yang gembira, dan pembangunan untuk berpikir kritis. Proses pembelajaran pada IPS sering kali muncul permasalahan yaitu, belum optimalnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang berlangsung (Komar & Winarsih, 2020). Selain itu, ditemukan permasalahan bahwa siswa mengalami kesulitan saat mencerna materi yang disajikan. Meskipun guru telah menerapkan berbagai variasi model pembelajaran, hasil belajar IPS masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Model Kooperatif Tipe *Scramble* memiliki berbagai keunggulan, di antaranya, peserta didik akan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan, melatih mereka untuk berpikir dengan tepat dan cepat, mengasah keterampilan, serta menumbuhkan semangat dan kegembiraan dalam belajar.

Terkait permasalahan di atas mengenai pembelajaran IPS siswa kelas V di SDN 006 Anggana, peneliti berusaha membuat model pembelajaran kooperatif *scramble* menyenangkan, efektif, inovatif, dan mengaktifkan siswa. Hal tersebut bertujuan untuk meminimalisir tingkat kebosanan peserta didik, sehingga hasil belajar, keaktifan, dan pemahaman peserta didik dapat ditingkatkan. Model *Scramble* adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif mencari jawaban dan memecahkan masalah yang ada. Dalam model ini, siswa diberikan lembar soal dan lembar jawaban yang dilengkapi dengan berbagai alternatif jawaban. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa berpikir secara kritis, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, Model *Scramble* mendorong siswa untuk bekerja sama dalam mencari jawaban, sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dan fokus dalam proses pembelajaran.

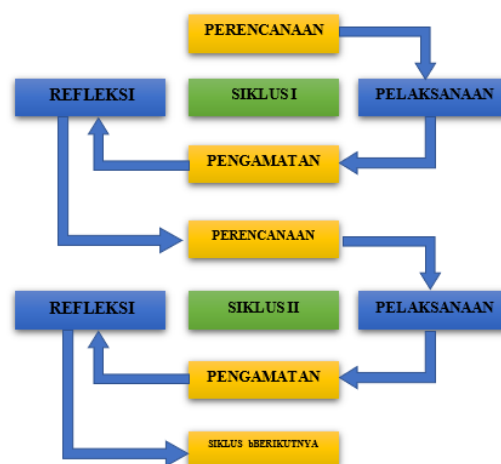
Penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* dapat mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah dan menemukan jawaban. Hal ini dilakukan dengan membagikan lembar soal beserta alternatif jawaban (Putri et al., 2019).

Berdasarkan paparan di atas, penulis mengambil judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Jenis Usaha Masyarakat Indonesia Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Pada Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa melalui penerapan model pembelajaran tipe *scramble* materi jenis usaha masyarakat Indonesia.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ialah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Hal ini dinyatakan dari tujuan PTK yaitu penelitian yang secara sengaja memberikan perlakuan kepada sekelompok subjek penelitian dengan tujuan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Selain itu, penelitian tindakan kelas ini juga dapat meningkatkan keterampilan mengajar yang sudah dimiliki oleh guru.

Subjek penelitian ini terdiri dari guru dan peserta didik kelas V di SD Negeri 006 Anggana, yang terdiri dari 19 siswa, terbagi menjadi 10 siswi dan 9 siswa. Penelitian dilakukan di kelas V SDN 006 Anggana yang beralamat di Jalan Masjid RT. 08 Kalimantan Timur. Berikut adalah gambar 1 yang memaparkan terkait prosedur penelitian, yaitu:



Gambar 1. Siklus PTK

Sumber: (Usman & Yunus, 2020)

Metode pengumpulan data menggunakan pengamatan, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi, yang juga disebut sebagai pengamatan, merupakan suatu metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek yang sedang diteliti di lapangan (Apriyanti et al., 2019). Tes dalam bidang pendidikan adalah suatu alat ukur yang dituangkan dalam bentuk beberapa soal ataupun tugas dan harus diselesaikan oleh peserta didik guna pengukuran pada aspek tertentu. Dalam hal ini alat ukur difungsikan dalam bentuk tes. Pada tes hasil belajar, pengukuran dilakukan terhadap kemampuan siswa terhadap penguasaan konsep dalam suatu materi yang dijelaskan oleh guru (Pitaloka et al., 2021).

Teknik dokumentasi merujuk pada proses pencarian dan pengumpulan data yang diperlukan dari informasi yang tersedia (Apriyanti et al., 2019). Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini melibatkan observasi di lapangan, *collecting* data dengan mendata sebaran nilai predikat, menyebar angket dan instrumen penilaian serta menyebar lembar wawancara terhadap guru. Angket adalah kumpulan pertanyaan tertulis digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai topik yang

bersifat pribadi bagi responden. Instrumen penilaian ini dapat dianggap sebagai alat evaluasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi secara sistematis (Badriyah et al., 2019). Hasil belajar dihitung melalui rumus di bawah ini :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel berikut menunjukkan klasifikasi hasil belajar dalam lima predikat.

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar Siswa  
Sumber: (Agung, 2014)

Nilai Interval	Predikat	Keterangan
90-100	A	Sangat Baik
80-89	B	Baik
65-79	C	Cukup
55-64	D	Kurang
0-54	E	Sangat Kurang

Langkah selanjutnya adalah menghitung persentase ketuntasan belajar yang disajikan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Siswa yang tuntas}}{\text{Siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  : Persentase

$\sum$  : Siswa yang tuntas

$N$  : Jumlah siswa

Sumber: Kamal et al., (2022).

Untuk menghitung seberapa besar peningkatan hasil belajar setiap siswa di setiap siklus, digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Basrate}}{\text{Basrate}} \times 100\%$$

Sumber: Kamal et al., (2022).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti sebagai guru di kelas mengajarkan materi jenis usaha masyarakat Indonesia dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* berbasis kurikulum 2013, dan observer yaitu Pak Pamuji Raharjo, S.Pd SD, selaku wali kelas V untuk mengawasi bagaimana pembelajaran berjalan.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran, guru sudah memberikan bimbingan secara langsung, memberikan apresiasi kepada peserta didik, sehingga mereka akan memiliki rasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapat ataupun pada saat bertanya. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok selama proses pembelajaran. rasa percaya diri peserta didik mulai muncul saat mereka bertanya maupun mengutarakan pendapat.

Selain itu, teman sejawat juga memiliki sikap menghargai bersama antar sesama. Pada kegiatan pembelajaran sikap rajin juga mulai muncul yang ditandai dengan siswa mencatat terkait dengan konsep-konsep saat belajar. Data awal hasil belajar yang dijadikan pedoman penelitian yang diperoleh dari hasil nilai materi jenis usaha masyarakat Indonesia pada mata pelajaran IPS. Data awal siswa sebelum menggunakan model pembelajaran. Untuk melihat penilaian ketuntasan klasikal prasiklus dijabarkan pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Ketuntasan Klasikal Prasiklus

KKM	Prasiklus		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
<70	15	79%	Belum Tuntas
≥70	4	21%	Tuntas
<b>Rata-Rata</b>	<b>67</b>		
<b>Predikat</b>	<b>Kurang</b>		

Berdasarkan analisis hasil belajar IPS siswa prasiklus diperoleh jumlah

nilai siswa memiliki rata-rata 67 (kurang). Jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas ada 4 siswa (21 persen) dan 15 siswa (79 persen). Selanjutnya memaparkan terkait sebaran predikat nilai prasiklus dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Sebaran Predikat Nilai Prasiklus

Interval Nilai	Predikat	Frekuensi	Persentase
92-100	Sangat Baik	0	0,0%
83-91	Baik	4	21%
75-82	Cukup	5	26%
67-74	Kurang	7	37%
<67	Sangat Kurang	3	16 %
Jumlah		19	100%

Berdasarkan tabel 3 diperoleh bahwa penyebaran siswa yang memperoleh predikat baik sebanyak 4 siswa (21%), predikat cukup sebanyak 5 siswa (26%), dan predikat kurang sebanyak 7 siswa (37%). Sementara 3 siswa lainnya (16%) mendapatkan predikat sangat kurang. Dari data menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa dengan predikat sangat baik. Selanjutnya dilanjutkan pada tahap siklus I. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah yaitu merencanakan, melaksanakan, mengobservasi, dan merefleksi. Pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan menerapkan langkah pembelajaran berupa kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pertemuan I Siklus I dilakukan pada 22 September 2023, sedangkan pertemuan II siklus I dilakukan pada 23 September 2023. Tabel 4 berikut menunjukkan hasil belajar siklus I.

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus I

KKM	Siklus I		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
<70	12	63%	Belum Tuntas
≥70	7	37%	Tuntas
<b>Rata-Rata</b>		<b>74,47%</b>	
<b>Predikat</b>		<b>Cukup</b>	
<b>Peningkatan Hasil Belajar</b>		<b>11,14</b>	

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan telah mengalami peningkatan selama siklus I. Namun, sebagian besar siswa tidak menghadiri pertemuan, dan ada variasi pada pertemuan kedua. Persentase sebesar 37% didapatkan oleh siswa yang tuntas. Berdasarkan penilaian yang dilakukan.

Tabel 5 memperlihatkan sebaran predikat hasil belajar dari siklus I.

Tabel 5. **Distribusi** Predikat Hasil Belajar **pada** Siklus I

Interval Nilai	Predikat	Frekuensi	Persentase
92-100	Sangat Baik	2	11%
83-91	Baik	5	26%
75-82	Cukup	5	26%
67-74	Kurang	7	37%
<67	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		19	100%

Tabel 5 mengungkapkan bahwa 11% siswa, atau sebanyak 2 siswa, berada dalam kategori "Sangat Baik". Sementara itu, 26% siswa termasuk dalam kategori "Baik" dan "Cukup", masing-masing dengan jumlah 5 siswa. Selanjutnya didapatkan persentase 37% (frekuensi 7 siswa) pada siswa yang termasuk dalam kategori "Kurang". Selanjutnya didapatkan persentase 0% (frekuensi 0 siswa) pada siswa yang termasuk dalam kategori "Sangat Kurang". Pada siklus I diperoleh rerata kelas yaitu 74,47.

Tabel 6 menyajikan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I.

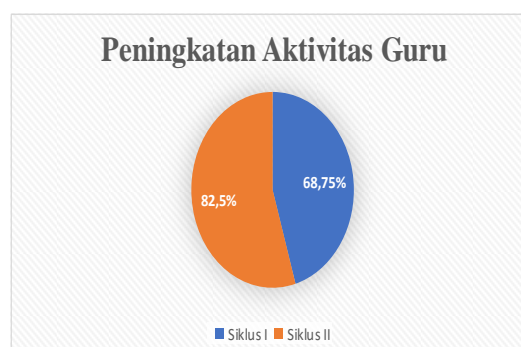
Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Tahap Penelitian	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Siklus I	Pertama	27	67%	Kurang
	Kedua	28	70%	Baik
Rata-Rata Skor		27,5	67%	Kurang

Berdasarkan Tabel 6 tersebut diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* kemampuan guru pada pertemuan I mendapatkan nilai persentase 67% dengan jumlah skor 27 (Kurang). Sedangkan pada pertemuan II mendapatkan peningkatan persentase menjadi 70% dengan jumlah skor 28 (Baik). Pada hasil tersebut diketahui bahwa adanya skor yang memaparkan kategori kurang, sebab guru belum memiliki kemampuan dalam menguasai kelas serta memiliki dampak terhadap kurangnya rasa tanggung jawab peserta didik dalam mengerjakan tugas.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Studi et al., 2022) sejauh mana proses pembelajaran berhasil ditentukan oleh seberapa baik guru menjalankannya. Lebih lanjut dikemukakan oleh (Ecosystem, 2023) Guru perlu meningkatkan keterampilan pembelajaran yang beragam untuk

memperbaiki sistem pengajaran. Dengan demikian, mereka dapat membantu siswa belajar lebih efektif sekaligus menciptakan lingkungan kelas yang serius, menarik, dan mendukung. Gambar 2 menunjukkan diagram peningkatan aktivitas guru.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Aktivitas Pengajar

Tabel 7 berikut menunjukkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus pertama. berdasarkan aspek tersebut.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Siklus I		Rata-Rata	Persentase (%)	Kategori
		P1	P2			
1.	<i>Persiapan</i>	57	57	57	66,6%	Kurang
2.	<i>Pelaksanaan</i>	56	61	58,5	64,9%	Kurang
3.	<i>Pengolahan Kelas</i>	61	59	60	63,3%	Kurang
4.	<i>Suasana Kelas</i>	61	56	58,5	64,9%	Kurang
Jumlah Skor Kelas		235	233	233,5	58,37%	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil analisis aktivitas yang ditampilkan dalam Tabel 7, pertemuan I dan II pada siklus I memperoleh skor total 468. Rata-rata kelas tercatat sebesar 233,5, dengan persentase mencapai 58,37%, yang

tergolong dalam kategori sangat kurang. Namun, perolehan dari skor tersebut belum menunjukkan kemaksimalan, sebab peserta didik tidak melaksanakan kegiatan diskusi bersama kelompok. Selain itu, siswa dalam memaparkan

sebuah kesimpulan tidak didasarkan dengan kegiatan diskusi yang dilakukan bersama dengan kelompok. Selanjutnya dilanjutkan pada tahap siklus II. Ada beberapa langkah yaitu merencanakan, melaksanakan, mengobservasi, dan merefleksi.

Siklus kedua terdiri dari dua pertemuan, setiap pertemuan mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pertemuan pertama dalam Siklus II dilaksanakan pada 29 September 2023, diikuti oleh pertemuan kedua yang berlangsung pada 2 Oktober

2023. Berikut adalah hasil belajar pada siklus II. Keberhasilan ini disebabkan oleh pelaksanaan model pembelajaran *scramble* yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan benar dan sesuai langkah-langkah yang dijelaskan di bagian teori. Hasilnya, dampak positifnya sangat terasa terhadap pencapaian belajar siswa (Oktavia et al., 2019). Pada tabel 8 berikut ini akan dijabarkan hasil belajar, yaitu:

Tabel 8. Hasil Belajar Siklus II

KKM	Siklus I		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
<70	3	16%	Belum Tuntas
≥70	16	84%	Tuntas
<b>Rata-Rata</b>		<b>84,21%</b>	
<b>Predikat</b>		<b>Baik</b>	
<b>Peningkatan Hasil Belajar</b>		<b>25,37</b>	

Tabel 8 diketahui bahwa pada siklus II diketahui bahwa terdapat sejumlah peserta didik mendapati peningkatan terkait ketuntasan. Persentase siswa yang "belum tuntas" (3 siswa) adalah 16%, sedangkan persentase siswa yang tuntas adalah 84% (16 siswa). Hal ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa siswa sudah tidak mengalami

kesulitan lagi saat memahami dan mengerjakan soal-soal, materi yang diajarkan sudah bisa dipahami, dan siswa sudah merasa senang dengan model pembelajaran yang digunakan (Sanuriah et al., 2023). Selanjutnya pada tabel 9 berikut ini memaparkan terkait sebaran hasil belajar.

Tabel 9. Sebaran Hasil Belajar pada Siklus II

Interval Nilai	Predikat	Frekuensi	Persentase
92-100	Sangat Baik	4	21%
83-91	Baik	8	42%
75-82	Cukup	4	21%
67-74	Kurang	3	16%
<67	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		19	100%

Pada Tabel 9 memaparkan didapatkan 21% (4 siswa) dan 42% (8 siswa) termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dan "Baik". Selanjutnya, diperoleh persentase sebesar 21% yang terdiri dari 4 peserta didik dalam

kategori "Cukup". Di samping itu, terdapat 16% atau 3 peserta didik yang masuk dalam kategori "Kurang". Terakhir didapatkan persentase 0% (0 peserta didik) pada kategori "Kurang". Hal tersebut dikarenakan beberapa siswa



masih belum sepenuhnya memahami peran dan tanggung jawab mereka dalam kerja kelompok, hal ini disebabkan oleh ketidakbiasaan mereka dengan model pembelajaran yang diterapkan. Interaksi antar siswa juga belum optimal, terutama karena banyak di antara mereka yang belum terbiasa untuk mengemukakan pendapat kepada teman-teman. Terdapat

pula siswa yang bersikap pasif, sehingga diskusi kelompok sering didominasi oleh siswa-siswa yang lebih pintar dan berkemampuan, membuat kontribusi dari yang lain menjadi terbatas. Berikut Tabel 10 memaparkan terkait dengan kegiatan observasi yang dilakukan oleh pendidik selama kegiatan pembelajaran, yaitu:

Tabel 10. Hasil Observasi Aktivitas Guru **pada** Siklus II

Tahap Penelitian	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
SiklusII	Pertama	32	80%	Baik
	Kedua	34	85%	Baik
Rata-RataSkor		33	82%	Baik

Tabel 10 di pertemuan I dan II diketahui peneliti pada penerapan Kooperatif Tipe *Scramble* mendapatkan predikat Baik dengan rerata 33 dengan persentase 82%. Perolehan skor pada pertemuan I serta II ialah 32 serta 34. Melalui penerapan siklus ini diketahui bahwa dalam kegiatan diskusi kelompok, guru sudah memberikan bimbingan secara langsung. Sejalan dengan pendapat yang mengemukakan bahwa guru telah mengumumkan pembentukan kelompok belajar dan penataan ruang kelas pada pertemuan sebelumnya. Dengan demikian, ketika tiba saat pertemuan, para peserta didik sudah mengetahui posisi masing-masing, sehingga proses pembelajaran dengan model *scramble* dapat dilaksanakan dengan baik. Guru kemudian memberikan pengarahan mengenai tujuan dari model ini, agar tidak muncul kompetisi yang tidak sehat di antara peserta didik. Selain itu, guru

juga mengingatkan mereka untuk tetap tertib dan tenang, agar tidak mengganggu proses belajar di kelas sebelah.

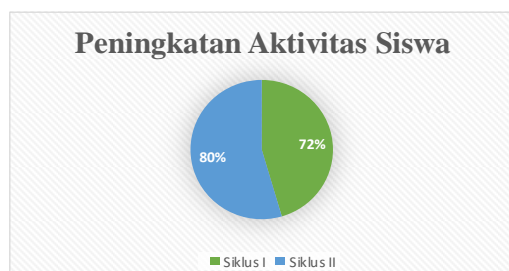
Untuk menambah semangat, guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar selalu bersemangat dalam belajar (Radyah Bintang et al., 2022) Kemudian, pendidik bisa mensharing apresiasi kepada peserta didik, sehingga mereka akan memiliki rasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapat ataupun pada saat bertanya. Sejalan dengan pendapat (Waruwu & Tafonao, 2023) peserta didik merasakan kebahagiaan dan semangat yang tinggi dalam proses belajar berkat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*. Metode ini memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Berikut ini, pada Tabel 11, disajikan hasil observasi kegiatan siswa pada Siklus II.

Tabel 11. Hasil Observasi **Kegiatan** Siswa **pada** Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Siklus II		Rata-Rata	Persentase (%)	Kategori
		P1	P2			
1.	<i>Persiapan</i>	64	70	67	56,7%	Sangat Kurang
2	<i>Pelaksanaan</i>	61	68	64,5	60,3%	Kurang
3	<i>Pengolahan Kelas</i>	62	72	67	56,7%	Sangat Kurang
4	<i>Suasana Kelas</i>	64	56	60	63,3%	Kurang
Jumlah Skor Kelas		235	251	266	258,5	64,62%

Pada Tabel 11 tersebut memaparkan terkait dengan siklus II dalam kegiatan pembelajaran, dimana pada pertemuan I serta II didapatkan nilai persentase rerata ialah 64,62% dengan jumlah skor 517. Perolehan tersebut memiliki kategori “Tinggi”. Hasil observasi tersebut memaparkan bahwa peserta didik memiliki keaktifan dalam kegiatan diskusi bersama kelompok. Rasa percaya diri peserta didik mulai muncul saat mereka bertanya maupun mengutarakan pendapat. Selain itu, teman sejawat juga memiliki sikap menghargai bersama antar sesama. Pada kegiatan pembelajaran dikap rajin juga mulai muncul yang ditandai dengan siswa mencatat terkait dengan konsep-konsep saat belajar.

Peningkatan aktivitas siswa dapat diamati pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan dua pertemuan. Pelaksanaan setiap siklus dilakukan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Sebelum memulai siklus I, peneliti melakukan tes prasiklus untuk mengetahui kondisi awal siswa. Nilai yang diperoleh dari tes prasiklus digunakan sebagai nilai dasar sebelum menerapkan model Kooperatif Tipe *Scramble*.

Hasil dari prasiklus memaparkan bahwa didapatkan persentase 21% ketuntasan oleh 4 subyek penelitian, dan persentase 79% ketidaktuntasan oleh 15 subyek penelitian. tidak tuntas. Nilai rata-rata pada prasiklus ialah 67% pada kriteria kurang dan masih di bawah

standar KKM. Penyebab dari hasil belajar yang rendah kelas V SDN 006 Anggana dikarenakan siswa kurang memahami materi penggunaan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut menimbulkan meningkatkan kepasifan peserta didik. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah. Sejalan dengan pendapat (Nurtikasari & Fahri, 2020) rendahnya aktivitas belajar siswa dalam memahami materi disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya daya tarik dalam metode pengajaran yang diterapkan oleh guru, serta minimnya antusiasme belajar pada siswa.

Hal ini berdampak pada hasil belajar mereka yang belum mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Tujuan penerapan model kooperatif tipe *Scramble* adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi mengenai jenis usaha masyarakat Indonesia. Siswa akan mencari dan membangun pengetahuannya sendiri dengan cara berperan aktif di kelas V SDN 006 Anggana khususnya pada muatan IPS, karena siswa bukan hanya mendengarkan penjelasan guru akan tetapi ikut berperan aktif dengan melakukan pengamatan, percobaan, dan diskusi.

Pada siklus I serta II terkait dengan aktivitas guru adanya peningkatan menjadi 82% yang sebelumnya adalah 17%. Berdasarkan hasil tersebut, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada siklus II. Hal ini menunjukkan perbaikan dibandingkan dengan siklus I, di mana masih ada beberapa aspek yang belum dilaksanakan dengan maksimal, khususnya dalam penumbuhan motivasi melalui pemberian pertanyaan berbasis fakta. Kemudian pada aspek pengamatan atau melaksanakan percobaan serta aspek memberikan penjelasan terkait tujuan pembelajaran.

Hal tersebut senada dengan pendapat Kaharuddin (2020) yang

memaparkan penggunaan metode *scramble* memiliki tujuan dalam menciptakan keaktifan peserta didik melalui pembagian alternatif jawaban, lembar jawaban, dan soal kepada peserta didik. Permainan anak-anak dapat di implementasikan pada metode *scramble* ini yang dilakukan pada pembentukan beberapa huruf ataupun kosakata yang ada.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas peserta didik, dapat diamati kurangnya kekondusifan, khususnya peserta didik yang duduk di bagian belakang. Selain itu, keaktifan siswa dalam pembelajaran juga masih kurang dan tidak memiliki keberanian untuk mengutarakan jawaban. Pada aktivitas kelompok, beberapa siswa tidak turun tangan terhadap pekerjaan yang dilakukan oleh kelompok. Beberapa siswa juga memiliki semangat yang kurang terhadap tugas yang diberikan. Selain itu, juga terdapat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran namun ditemukan juga peserta didik yang pasif pada saat presentasi, memiliki rasa malu dalam menjelaskan. Melalui hal tersebut diketahui hasil observasi aktivitas siswa siklus I memperoleh kategori cukup dengan skor 289,5 dengan persentase 72%.

Hal tersebut senada dengan pendapat Burhanudin et al. (2021) yang menjelaskan untuk meningkatkan minat belajar, maka peran guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang menarik dan adanya domain siswa yang terlibat, seperti psikomotorik, afektif, dan kognitif. Dalam hal ini guru bisa mendesain pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Saran dalam menunjang perbaikan ialah sebagai seorang pendidik untuk mempersiapkan beberapa pertanyaan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memiliki keterhubungan dalam kehidupan keseharian. Selanjutnya, pendidik dapat memberikan penjelasan terkait

pengerjaan LKPD dengan jelas dan baik. Saat siswa mengerjakan tugas yang tertera pada LKPD, guru dapat memberikan pengawasan ataupun bimbingan dalam aktivitas diskusi. Peran guru tidak mendominasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Kemudian sifat tegas harus dimiliki oleh guru pada saat mengondisikan situasi kelas.

Akhirnya, sebagai seorang pendidik, guru memiliki peran penting dalam memberikan arahan kepada peserta didik agar mereka lebih teliti dalam menyelesaikan soal-soal yang dihadapi. Sejalan dengan pendapat (Sartika et al., 2022) penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas. Dengan metode ini, guru dapat mengorganisir siswa ke dalam kelompok dan mengawasi proses pembelajaran yang berlangsung. Setelah guru memperbaiki aktivitas tersebut memiliki dapat terhadap peningkatan hasil belajar yaitu 74,47% dari siklus I. Pada siklus II tersebut diketahui bahwa siswa mencapai ketuntasan belajar sebanyak 16 peserta didik atau sekitar 84%.

Hasil belajar di siklus II memaparkan bahwa peserta didik sudah mencapai ketuntasan belajar yang dibuktikan melalui terpenuhinya indikator keberhasilan yaitu dengan nilai persentase 70%. Aktivitas peserta didik serta guru juga mengalami peningkatan. Terkait pada siklus I di aktivitas guru didapatkan persentase 67,5% dengan skor 27 serta mendapatkan kurang. Meningkat dengan perolehan persentase 70% pada pertemuan kedua, dengan skor 28 atau predikat yang cukup. Pada pertemuan pertama dalam siklus I, aktivitas guru mencatat nilai 32 (80%), yang dinyatakan dengan predikat "Baik". Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan nilai mencapai 34 (85%). Pada pertemuan pertama siklus I, aktivitas siswa mencatat skor 286 (72%), yang menunjukkan predikat "Cukup".

Namun, skor ini mengalami peningkatan pada pertemuan kedua, yaitu mencapai 293 (73%), sekaligus mempertahankan predikat "Cukup". Kemudian didapatkan rerata skor aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I ialah 311 (78%) atau mendapatkan kategori "Cukup". Pertemuan II didapatkan skor 327 (82%) atau berkategori "Baik". Melalui perolehan persentase tersebut sudah >70% sehingga keberhasilan dapat dinyatakan di siklus II.

Hasil penelitian senada dengan Damayanti (2018) yang memaparkan dalam meningkatkan hasil belajar dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan terdapat nilai rata-rata awal ialah 60,14% atau kategori kurang. Selanjutnya, pada siklus I, rata-rata yang diperoleh adalah 71,67%, sementara pada siklus II, hasilnya meningkat menjadi 88,89%. Lebih lanjut hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Choerifki (2018) memaparkan aktivitas siswa dalam belajar di siklus I ialah 75,29% atau kategori cukup serta di siklus II ialah 83,23% atau kategori baik. Persentase ketuntasan klasikal pembelajaran PKN mengalami peningkatan.

#### 4. KESIMPULAN

Peningkatan hasil belajar saat prasiklus didapatkan rata-rata nilai 67 (21%) (sangat kurang) dimana 4 siswa tuntas dan pada saat peneliti mengimplementasikan model pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble, pada siklus I, terjadi peningkatan sebesar 11,14% dengan nilai rata-rata mencapai 74,47. Persentase ketuntasan siswa mencapai 37%, yang tergolong cukup, di mana 7 siswa dinyatakan tuntas. Sementara itu, pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan, yaitu sebesar 25,37%, dengan nilai rata-rata 84 dan persentase ketuntasan mencapai 84% di mana 16 siswa berhasil tuntas

dengan predikat yang baik. Melalui perolehan persentase tersebut sudah >70% sehingga keberhasilan dapat dinyatakan di siklus II.

Pada penelitian ini disarankan kepada peserta didik untuk memahami dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar dengan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bagi guru, diharapkan dengan telah dilaksanakan penelitian ini agar dapat lebih banyak menerapkan model pembelajaran serta mendorong untuk menemukan model yang sesuai, guru diharapkan dapat memberikan upaya tindak lanjut kepada kelima siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Y. A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Menggunakan Multisim10 Simulations Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 311–317.
- Ahmad Rizalul Kamal, Mustamiroh, M., & Rosita Putri Rahmi Haerani. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Organ Gerak Manusia melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(4), 1058–1064.  
<https://doi.org/10.37630/jpm.v12i4.728>
- Apriyanti, Y., Lorita, E., & Yusuarsono, Y. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1).  
<https://doi.org/10.37676/profession.al.v6i1.839>
- Badriyah, N. L., Thamrin, A., & Nurhidayati, A. (2019). Analisis

- Instrumen Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Gambar Teknik Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Bangunan. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 4(2), 93–102.  
<https://doi.org/10.20961/ijcee.v4i2.27780>
- Burhanudin, H., Mandala Putra, S. B., & Hidayati, S. A. (2021). Pengaruh pengetahuan investasi, manfaat investasi, motivasi investasi, modal minimal investasi dan return investasi terhadap minat investasi di pasar modal (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mataram). *Distribusi - Journal of Management and Business*, 9(1), 15–28.  
<https://doi.org/10.29303/distribusi.v9i1.137>
- Choerifki, S. (2018). Peningkatan hasil belajar Pkn melalui model pembelajaran scramble siswa kelas V sdn prawirotaman yogyakarta. *Basic Education*, 7(15), 1491–1501.
- Damayanti, A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Pembelajaran Scramble. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 29(7), 2866–2876.
- Ecosystem, E. (2023). 李韵捷 1 , 梁静鑫 2 , 王明亮 3 (1. 09(8), 316–327.
- Elihami. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79–96.  
<https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>
- Gustina, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Menggunakan Metode Pembelajaran Scramble pada Siswa Kelas V UPT. SD Negeri 20 Baringin. *Jurnal Lembaga Penelitian Dan Penerbitan Hasil Penelitian*, 3(3), 1–14.
- Harianti, P., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Robin Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 16(1), 226–232.  
<https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i1.123>
- Kaharuddin, A. (2020). *Joyfull English Games*. Kendal: Ahsyara Muda Indonesia.
- Kamal, M., Pratap, R., & Naved, M. (2022). Retracted: Machine Learning and Image Processing Enabled Evolutionary Framework for Brain MRI Analysis for Alzheimer's Disease Detection. *Computational Intelligence and Neuroscience*, 1–8.  
<https://doi.org/10.1155/2023/9817176>
- Komar, A., & Winarsih, N. (2020). Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Tingkat Sekolah Dasar: Studi Kasus SDN Kebonsari Kulon 3 Kota Probolinggo Tahun Ajaran 2020-2021. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 237–248.  
<https://doi.org/10.37010/duconomics.v2.5918>
- Marta, R. (2017). Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32–41.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.29>
- Maulida, N., Prasetya, K. H. ., Musdolifah, A., & Baiti, I. N. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Anekdote melalui Gambar Karikatur Berbantuan Media Digital Ibis Paint dengan Model Cooperative Learning pada Kelas X DKV SMK Negeri 3 Balikpapan. *Kompetensi*, 17(1), 101–110.

- <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v17i1.227>
- Nurtikasari, E., & Fahri, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iii Mi Nurul Huda 1 Curug. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, *1*(1), 42. <https://doi.org/10.32832/jpg.v1i1.2869>
- Oktavia, S., Fadhilaturrahmi, F., & Marleni, L. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(3), 127–137. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.26>
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Putri, N. P. S., Yensy, N. A., & Maulidiya, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp N 13 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, *3*(2), 172–179. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.2.172-179>
- Radyah Bintang, S., Rama, B., & Musdalifah. (2022). Penerapan Metode Scramble Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Radhiatul Adawiyah Makassar Implementation of Scramble Method in Akidah Akhlak Learning At Class Iii Islamic Elementary School. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, *8*(2), 794–806. <https://doi.org/10.31943/jurnalrisalah.v8i2.301>
- Rahmaniati, R., Bulkani, B., & Pujianti, F. (2018). Model Pembelajaran Scramble Menggunakan Media Wayang Pahlawan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas V-a Sdn 1 Sabaru Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, *17*(2), 79–85. <https://doi.org/10.33084/anterior.v17i2.2>
- Regiani, E., Amaliyah, S., & Rustini, T. (2023). Analisis Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Arcamanik 02 Bandung. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *5*(1), 3257–3261.
- Rosidah, R. S., Haryanti, Y. D., & Puspitasari, W. D. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble pada Pembelajaran IPS. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019*, 164–171.
- Sanuriah, Surahmat, & walida el, S. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe scramble untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi peluang. *Jurnal Peneliti, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, *18*(25), 1–9.
- Sartika, S., Nia, S., & Rejeki, R. (2022). Penerapan Metode Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Amal Pendidikan*, *3*(3), 206. <https://doi.org/10.36709/japend.v3i3.22507>
- Siringoringo, R., Asbari, M., & Margareta, C. (2023). Strategi Pembelajaran Berdiferensi: Akselerasi Meningkatkan Potensi Peserta Didik. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, *2*(5), 13–16.
- Studi, P., Matematika, P., & Keguruan, F. (2022). Penerapan Model

*Pembelajaran Scramble Berbantuan Tv Digital Untuk Meningkatkan Di Ma Nurul Akbar Pongka. 9, 275–283.*

Usman, G., & Yunus, M. R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas Iv Mis At-Taqwa Malifut. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(2), 471–477.

<https://doi.org/10.30738/tc.v4i2.8391>

Waruwu, S., & Tafonao, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 123–130. <https://doi.org/10.57094/jpe.v4i2.1058>