

PENGARUH METODE *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV DI GUGUS IV KECAMATAN MATARAM TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Intan Dwi Sahara¹, Ratnadi², M. Tahir², Mansur Hakim²

¹, ²PGSD FKIP Universitas Mataram

¹hakimmansur213@gmail.com

Abstract

This research aimed to know if there is a significance effect using scramble method through students' learning achievement at grade IV IPA Cluster IV Subdistrict Mataram Academic Year 2018/2019. This research used experimental qualitative method a type of Quasi Experimental Design which Nonequivalent Control Group Design. The population of this research was all the students at grade forth in Cluster IV Subdistrict Mataram. Probability sampling was used to get the sample in this research which gain class IV in SDN 35 Mataram and SDN 44 Mataram as the sample. The data collection technique in this research used learning implementation observation sheets and cognitive learning achievement test which is pre-test and post-test. Data from the observation of learning implementation using the Scramble method were analyzed by using descriptive analysis, which are teaching and learning process during the two meetings could reach 100% (very good). The result of cognitive learning achievement (pre-test and post-test) were analyzed by using covariance analysis, get the alpha score $0,029 < 0,05$ in experimental group and the score in the controlling group was $61,259 > 52,024$. It showed that H_0 is rejected and H alternative is accepted which stated there is significance effect using Scramble as a method through students' learning achievement at grade IV IPA Cluster IV Subdistrict Mataram Academic Year 2018/2019. The use of Scramble method in learning process can affect the students' learning achievement, and it is being suggested to use it in teaching and learning process..

Keywords: Scramble Method, IPA achievement

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode Scramble terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di Gugus IV Kecamatan Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen, jenis Quasi Experimental Design tipe Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian ini, adalah seluruh siswa kelas IV di Gugus IV Kecamatan Mataram. Teknik pengambilan sampel yang digunakan, adalah Probability Sampling dengan sampel kelas IV di SDN 35 Mataram dan SDN 44 Mataram. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tes tulis hasil belajar kognitif berupa pre-test dan post-test. Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode Scramble dianalisis menggunakan analisis deskriptif, yaitu keterlaksanaan pembelajaran selama dua kali pertemuan mencapai 100% (sangat baik). Data hasil belajar kognitif (pre-test - post-test) dianalisis menggunakan analisis kovarian, diperoleh nilai alpha sebesar $0,029 < 0,05$ dan rata-rata terkoreksi pada kelas eksperimen sebesar $61,259 > 52,024$ pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan hipotesis penelitian diterima yang berbunyi ada pengaruh metode Scramble terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di Gugus IV Kecamatan Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019. Penggunaan metode Scramble dalam pembelajaran IPA dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, oleh karena itu disarankan untuk menggunakan metode Scramble dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Berisi dua sampai lima kata/frasa dengan tanda baca titik koma pemisah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam perannya membentuk bangsa yang berkualitas. Tombak pendidikan, adalah seorang guru karena tugasnya untuk mendidik, mengajar, membimbing dan melatih. Sebagai pengajar guru harus mampu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan mengevaluasi pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Susanto (2013) menyatakan bahwa "belajar merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik". Dengan kata lain, pembelajaran, adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran yang baik dapat dilaksanakan apabila guru memiliki kemampuan menyusun program pengajaran dengan baik, yakni memilih dan mengembangkan strategi belajar mengajar. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan jika guru terus mengkaji berbagai metode pengajaran, berlatih memilih metode pengajaran yang tepat sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, menyesuaikannya dengan kemampuan dan kebutuhan siswa, serta berlatih merancang prosedur belajar mengajar yang tepat (Susanto, 2013). Hal tersebut dilakukan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang bermakna bagi siswa.

Sesuai penjelasan diatas, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, yaitu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dapat diterima baik oleh siswa dan siswa mendapat hasil yang baik dari pembelajaran tersebut. Metode dapat dianggap suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan segala sesuatu. Sementara metode mengajar, adalah suatu cara atau alat yang dipakai oleh seorang pendidik dalam menyampaikan bahan pelajaran sehingga bisa diterima siswa dan juga tercapainya tujuan yang diinginkan (Susanto, 2013; Miranty et al, 2020). IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan salah satu pelajaran yang memiliki materi cukup banyak dan mengandung istilah-istilah yang sulit diingat oleh siswa. Terlebih lagi siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Mensiasati hal tersebut diperlukan sebuah metode pembelajaran yang memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran khususnya pada IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa pola pembelajaran yang digunakan oleh guru di SDN gugus IV Kecamatan Mataram sudah baik karena guru menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan namun di dalam proses belajar mengajar masih banyak siswa yang terkadang tidak memperhatikan penjelasan guru. Hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN gugus IV Kecamatan Mataram juga dikatakan sudah baik karena sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, yakni berkisar 70 hingga 80. Selain itu, bagi siswa yang memiliki nilai kurang dari Kriteria

Ketuntasan Minimal dan memiliki kemampuan yang kurang dalam mengikuti proses pembelajaran juga mendapat bimbingan dari para guru. Salah satu faktor siswa mendapat hasil belajar yang kurang karena siswa tidak memperhatikan dan tidak fokus saat guru menjelaskan.

Untuk mensiasati masalah dalam proses belajar mengajar tersebut, guru-guru kelas IV di SDN gugus IV Kecamatan Mataram telah menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan materi yang disampaikan agar siswa tidak merasa bosan dan tertarik untuk belajar sehingga tercapai hasil belajar yang baik. Namun seiring dengan waktu siswa tentu mengalami transisi perkembangan yang berpengaruh terhadap pola pikir mereka. Untuk menyeimbangi hal tersebut, dibutuhkan inovasi metode-metode pembelajaran yang mampu menumbuhkan gairah belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran menyenangkan yang berbeda dari metode yang telah digunakan sebelumnya oleh guru-guru kelas. Salah satu metode menyenangkan yang belum pernah digunakan oleh guru dan juga dapat diaplikasikan, adalah metode Scramble, yakni metode yang bercorak permainan edukatif berupa kartu-kartu pertanyaan/ Pernyataan dengan jawaban diacak.

Terkait dengan penjelasan tersebut, untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara penggunaan metode Scramble terhadap hasil belajar IPA siswa, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di Gugus IV Kecamatan Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental tipe Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini yang ditetapkan sebagai populasi, adalah seluruh siswa kelas IV di gugus IV Kecamatan Mataram yang meliputi SDN 44 Mataram, SDN 35 Mataram, SDN 12 Mataram, SDN 41 Mataram dan SDN 28 Mataram. Teknik sampel yang digunakan, yakni Probability Sampling. Kelas-kelas yang akan dijadikan sampel penelitian diuji kesetaraan dengan menggunakan data placement test. Sampel dalam penelitian ini, adalah SDN 35 Mataram dan SDN 44 Mataram.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yang menjadi dasar pengambilan data. Variabel X yang disebut variabel independen atau variabel bebas yang mana variabel ini mempengaruhi variabel yang lain, yaitu pengaruh metode *Scramble*. Sedangkan variabel Y disebut dengan variabel dependen atau terikat yang mana variabel ini dipengaruhi oleh variabel yang lain, yaitu hasil belajar IPA siswa kelas IV di gugus IV Kecamatan Mataram. Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu tes sebagai teknik pengumpulan data hasil belajar dan observasi sebagai teknik pengumpulan data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti membuat instrumen berupa soal yang kemudian dilakukan uji validitas

menggunakan korelasi *product moment* dibantu dengan program Microsoft Excel 2010 for windows kemudian dilakukan uji reliabilitas soal yang valid menggunakan Cronbach Alpha dengan perolehan 0,71 yang berarti reliabel. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen yang telah dibuat dapat digunakan sebagai alat ukur tes mengenai hasil belajar siswa.

Teknik analisis data menggunakan uji ANAKOVA dibantu dengan program statistik SPSS 21.0 for windows dilanjutkan dengan uji *Estimates of Effect Size* untuk melihat pengaruh metode Scramble terhadap hasil belajar siswa dan melihat seberapa besar perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen yang dipengaruhi oleh metode Scramble, sebelum diuji menggunakan ANAKOVA terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data menggunakan One Sampel Kolomogorov Smirnov dan uji homogenitas data menggunakan Levene's Test dibantu dengan program statistik SPSS 21. for windows.

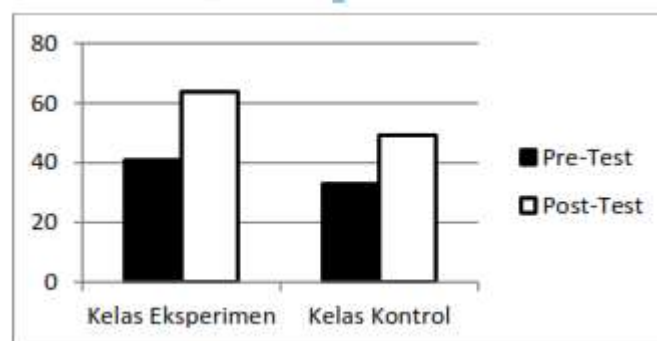
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode Scramble di kelas eksperimen selama dua kali pertemuan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

| Pertemuan | Keterlaksanaan |
|-----------|----------------|
| I | 100% |
| II | 100% |

Pada kelas eksperimen keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan I dan II mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti sudah melaksanakan pembelajaran metode Scramble dengan sangat baik. Adapun perbandingan rata-rata pre-test dan post-test kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1 Perbandingan Rata-Rata Hasil Pre-Test dan Post-test

Berdasarkan data yang terdapat pada gambar 1, dapat dilihat bahwa rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol sama-sama mengalami peningkatan. Pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 40,8 (*pre-test*) menjadi 63,68 (*post-test*),

sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan dari 32,9 (*pre-test*) menjadi 49,27 (*post-test*).

Uji normalitas data menggunakan *One Sampel Kolmogorov Smirnov*, adapun ringkasan hasil uji normalitas data dapat dilihat pada gambar 2 berikut.

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | | |
|------------------------------------|----------------|-------------|-------------|
| | | pretest | posttest |
| N | | 47 | 47 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 37.1064 | 56.9362 |
| | Std. Deviation | 14.72536 | 17.71686 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .094 | .139 |
| | Positive | .094 | .069 |
| | Negative | -.087 | -.139 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | .647 | .950 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .797 | .328 |
| a. Test distribution is Normal. | | | |
| b. Calculated from data. | | | |

Gambar 2. Ringkasan Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan pada gambar 2, terlihat bahwa nilai *alpha pre-test* sebesar $0,647 > 0,05$ maka data terdistribusi normal. Sedangkan *alpha post-test* sebesar $0,950 > 0,05$ maka data terdistribusi normal.

Uji homogenitas data menggunakan *Levene's Test*, adapun ringkasan hasil data uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ringkasan Uji Homogenitas Data

| Test of Homogeneity of Variances | | | | |
|----------------------------------|------------------|-----|-----|------|
| | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Pretest | 1.346 | 1 | 45 | .252 |
| Posttest | 3.284 | 1 | 45 | .077 |

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas, terlihat bahwa nilai *alpha pre-test* sebesar $0,252 > 0,05$ yang artinya data memiliki varian yang homogen. Sedangkan nilai *alpha post-test* sebesar $0,077 > 0,05$ yang artinya data tersebut juga memiliki varian yang homogen.

Uji hipotesis menggunakan analisis kovarian, adapun ringkasan hasil uji analisis kovarian dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Ringkasan Uji hipotesis menggunakan analisis kovarian

| Dependent Variable: posttest | | | | | | |
|------------------------------|-------------------------|----|-------------|--------|------|--|
| Source | Type III Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. | |
| Corrected Model | 6402.159 ^a | 2 | 3201.079 | 17.526 | .000 | |
| Intercept | 6206.658 | 1 | 6206.658 | 33.981 | .000 | |
| Pretest | 3973.154 | 1 | 3973.154 | 21.753 | .000 | |
| Kelompok | 925.015 | 1 | 925.015 | 5.064 | .029 | |
| Error | 8036.650 | 44 | 182.651 | | | |
| Total | 166800.000 | 47 | | | | |
| Corrected Total | 14438.809 | 46 | | | | |

a. R Squared = .443 (Adjusted R Squared = .418)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai α sebesar $0,029 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh metode Scramble terhadap hasil belajar IPA siswa.

Ringkasan hasil rata-rata terkoreksi untuk mengetahui besar rata-rata setelah dikoreksi dengan *pre-test* sebagai kovarian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Rata-Rata Terkoreksi

| Kelompok | | | | |
|------------------------------|---------------------|------------|-------------------------|-------------|
| Dependent Variable: posttest | | | | |
| Kelompok | Mean | Std. Error | 95% Confidence Interval | |
| | | | Lower Bound | Upper Bound |
| Control | 52.024 ^a | 2.941 | 46.097 | 57.952 |
| eksperimen | 61.259 ^a | 2.752 | 55.712 | 66.806 |

a. Covariates appearing in the model are evaluated at the following values: pretest = 37.1064.

Berdasarkan data pada tabel 5 di atas, diperoleh rata-rata terkoreksi pada kelas eksperimen sebesar 61,259 lebih besar dari pada kelas kontrol sebesar 52,024. Dapat disimpulkan dari hasil uji hipotesis maupun perbandingan, bahwa “ada pengaruh metode Scramble terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di gugus IV Kecamatan Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019”.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang pelaksanaan pembelajarannya menggunakan metode *Scramble*, yakni kelas eksperimen memiliki peningkatan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan metode *Scramble* pada pelaksanaan pembelajarannya, yakni kelas kontrol.

Metode *Scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di gugus IV Kecamatan Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai *alpha* sebesar 0,029 lebih kecil dari 0,05 serta ditunjukkan dengan rata-rata terkoreksi nilai hasil belajar kelas eksperimen sebesar 61,259 dan kelas kontrol sebesar 52,024.

Hasil persentase keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen pada pertemuan I dan II mencapai 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran metode *Scramble* sudah terlaksana dengan sangat baik. Dari rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan bahwa metode *Scramble* memberikan pengaruh pada hasil belajar IPA siswa, yaitu adanya peningkatan.

Dari penelitian yang telah dilakukan, rata-rata hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA sama-sama mengalami peningkatan, namun kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal tersebut terjadi karena metode *Scramble* yang digunakan pada kelas eksperimen lebih menarik antusias siswa untuk belajar dibandingkan dengan metode biasa, seperti; ceramah, tanya-jawab dan penugasan yang diberlakukan di kelas kontrol. Secara keseluruhan, metode mengajar dengan ceramah, tanya-jawab dan penugasan yang diberlakukan di kelas kontrol telah berjalan dengan baik. Namun siswa kurang dapat menerima materi IPA yang memiliki banyak istilah dan konsep dengan cepat hanya dengan mendengarkan ceramah dari guru. Sesuai dengan pendapat Suryobroto (dalam Sya'ban, 2016), peranan murid dalam metode ceramah yang penting, adalah mendengarkan dengan teliti serta mencatat yang pokok yang dikemukakan oleh guru. Perlu diketahui juga bahwa masih banyak siswa pada kelas kontrol yang tidak memiliki antusias atau keinginan untuk mencatat ketika guru menjelaskan materi.

Sedangkan penggunaan metode *Scramble* membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena siswa mendapat suasana belajar yang berbeda dari sebelumnya, yakni adanya lembar kerja seperti metode mengajar biasa namun didesain lebih kreatif. Sejalan dengan pendapat Sugiharti (2011) & Citrasmi *et al*, (2016) yang menyatakan bahwa metode *Scramble*, adalah metode pembelajaran dengan membagikan lembar kerja yang hams diisi oleh siswa. Penggunaan metode *Scramble* dengan membuat beberapa paket soal dan jawaban berupa kartu-kartu.

Diawal pembelajaran dengan metode *Scramble* tidak memiliki perbedaan dari kelas control. Guru sama-sama menyampaikan materi dengan metode ceramah dan ditunjang dengan alat bantu pembelajaran lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok untuk mengerjakan lembar kerja *Scramble* dengan mematuhi aturan-aturan yang berlaku. Dibandingkan dengan kelas kontrol, siswa lebih antusias dan aktif ketika pembelajaran IPA di kelas eksperimen. Hal tersebut terjadi karena metode *Scramble* merupakan metode pembelajaran dengan corak permainan edukatif, yang sesuai dengan naluri siswa, yaitu suka bermain dan berkompetisi. Poin tersebut membuat siswa siap untuk belajar dengan menyenangkan. Sesuai dengan kelebihan metode *Scramble* yang disebutkan

oleh Kumiasih, dkk (2016), bahwa semua siswa dapat terlibat aktif. Didukung oleh kelebihan *Scramble* yang disebutkan Shoimin (2014), bahwa suasana metode ini mengajarkan siswa untuk belajar sambil bermain, selain membangkitkan kegembiraan dan semangat juga dapat melatih keterampilan tertentu pada siswa serta membantu siswa menjadi lebih kreatif dan maju.

Kelebihan yang didapatkan siswa berupa suasana belajar yang menarik, memancing siswa lebih aktif dan kreatif dari metode *Scramble* memberikan kelebihan lainnya, yaitu siswa lebih mudah untuk mengingat materi pelajaran IPA yang telah diajarkan. Karena saat mengerjakan lembar kerja *Scramble* siswa harus bekerja sama atau berdiskusi dengan teman kelompok untuk mendapatkan jawaban yang tepat dan cepat. Sejalan dengan pendapat Kumiasih, dkk (2016) bahwa, kegiatan pembelajaran *Scramble* mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya sesama siswa. Hal ini juga dinyatakan oleh Shoimin (2014) bahwa, materi yang diberikan dapat membuat siswa terus untuk mengingatnya dan menjadi berkesan.

Dalam proses pengerjaan lembar kerja *Scramble* seringkali siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru hanya melihat teman sekelompoknya untuk mencari jawaban yang benar. Dan memutuskan untuk mencontek jawaban dari kelompok lainnya, sehingga memancing kegaduhan di dalam kelas jika tidak dikontrol oleh guru. Hal tersebut tidak terlepas dari kekurangan metode *Scramble* itu sendiri. Seperti yang telah disebutkan oleh Kumiasih, dkk (2016: 100), yaitu besar kemungkinan siswa mencontek jawaban teman sejawatnya. Dan juga kekurangan yang disebutkan oleh Shoimin (2014), yaitu metode *Scramble* dapat menimbulkan suara gaduh dan juga berisik, sehingga mengganggu kelas lain yang berdekatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, maka simpulan dalam penelitian ini, adalah metode *Scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di gugus IV Kecamatan Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019, hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai alpha uji hipotesis sebesar 0,029 lebih kecil dari 0,05 serta ditunjukkan dengan rata-rata terkoreksi nilai hasil belajar kelas eksperimen sebesar 61,259 dan kelas kontrol sebesar 52,024. Hal ini terjadi karena adanya kelebihan pengemasan metode *Scramble* yang mengikuti naluri siswa, sehingga siswa menjadi lebih tertarik, yaitu metode *Scramble* bercorak permainan edukatif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang diberikan sebagai berikut: (1) bagi kepala sekolah penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi untuk selalu mengevaluasi tingkat keefektifan pembelajaran di sekolah; (2) bagi Guru Metode *Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang bercorak permainan edukatif, sehingga metode ini menyatu dengan karakter siswa. Oleh karena itu, metode ini dapat menjadi salah satu referensi metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru;

dan (3) bagi Peneliti Selanjutnya Scramble memiliki banyak macam yang dapat digunakan, sehingga peneliti selanjutnya disarankan dapat menggunakan bentuk Scramble lainnya, seperti Scramble huruf, Scramble kalimat, dan lainnya yang dapat digunakan pada aspek lain yang lebih luas, misalnya dalam materi, mata pelajaran, maupun aspek kompetensi lainnya sehingga dapat memberi banyak manfaat bagi pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Citrasmi, N. W., Wirya, N., & Tegeh, I. M. (2016). Pengaruh model pembelajaran scramble berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA di SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(2).
- Fitriyah, N. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn Ketapangkuning Jombang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 5.
- Kumiasih, Imas dan Berlin Sani. (2016). Ragam Pembelajaran Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Jakarta: Kata Pena Sugiharti,
- 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*, 1(1), 42-51.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model-Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiarti, Piping. (2011). *Jurnal Pendidikan Penabur*. Penggunaan Metode Scramble pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. <http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No-16-Thnl-O-Juni2011.pdf#page=54> (Diakses 23 November 2017 pukul 10.27 WITA)
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sya'ban, Veni Melia. (2016). Pengaruh Metode Scramble Terhadap Minat Belajar JPS Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/38208/1Neni%20Melia%20Syab%20E2%80%99ban.pdf> (Diakses tanggal 23 November 2017 pukul 10.08 WITA).
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas, Ditjen Dikdasmen.