



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV GUGUS PERUM KECAMATAN KARANGTENGAH

Oleh:

Arief Firdaus^{1*}, Siti Sahronih², Amel Gina Hayati³

^{1*}, Program Studi Satra Inggris, ^{2,3}, Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Institut Prima Bangsa Cirebon

*Email: firdausarief17@gmail.com¹, sahronih Siti@gmail.com², amelgina.hyt@gmail.com³

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2982>

Article info:

Submitted: 21/04/24

Accepted: 15/05/25

Published: 30/05/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV Gugus Perum Kecamatan Karangtengah, dan pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan hasil belajar siswa kelas IV Gugus Perum Kecamatan Karangtengah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian *quasi experiment*. Desain yang digunakan dalam penelitian menggunakan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas kontrol tidak diberi perlakuan dan diuji *pre-test dan post-test non-equivalent*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Gugus Perum kepada siswa kelas IV bahwa hasil siswa kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar siswa kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 81,18 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 69,38. Berdasarkan uji t dengan $dk=64$ dan taraf signifikan $\alpha=5\%$ diperoleh hasil t hitung = 2,219 dan t tabel = 1,998. Dari hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai t hitung $>$ t tabel, karena t hitung berada pada daerah penerimaan H_a sehingga H_0 ditolak maka hipotesis penelitian diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menerapkan model pembelajaran *scramble* lebih baik dari pada yang tidak menerapkan model pembelajaran *scramble* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Gugus Perum Kecamatan Karangtengah.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Model Pembelajaran *Scramble*, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dipahami sebagai upaya untuk menciptakan suatu aktivitas pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar dan mengembangkan potensi dirinya, baik dari segi kecerdasan, pengetahuan, karakter, dan aspek lainnya, sehingga menjadi individu yang lebih baik (Pristiwanti et al., 2022). Dari penjelasan ini dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah sebuah proses menumbuhkembangkan potesnsi peserta didik, pendidikan adalah proses menuntun peserta didik untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diketahui Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran siswa aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sehingga, dalam undang-undang system pendidikan nasional tersebut berupaya mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa



kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berkaitan dengan hal tersebut, Pendidikan Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan nasional kita diharapkan dapat menanamkan pada perkembangan nilai-nilai, perkembangan moral, serta sikap dan perilaku peserta didik. Pendidikan Pancasila diberikan mulai dari sekolah tingkat dasar sampai dengan tingkat perguruan tinggi. Pada Pendidikan tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan pedoman perilaku bagi siswa. Pembelajaran ini dilakukan secara interaktif, kontekstual, dan menyenangkan sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia SD (6–12 tahun).

Pentingnya pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar adalah diantaranya untuk menanamkan pemahaman dasar Pancasila dengan mengenalkan dan memberikan pemahaman pada siswa kelima sila Pancasila beserta contoh penerapannya; Membangun karakter dan moral dengan membentuk kepribadian yang berakhlak mulia, beretika, dan mencerminkan nilai-nilai Pancasila; Mengembangkan sikap nasionalisme dan cinta tanah air dengan menumbuhkan rasa bangga sebagai bangsa Indonesia dan menghargai keberagaman; Mendorong perilaku sosial yang baik dengan mengembangkan kemampuan siswa untuk bekerja sama, menghormati perbedaan, dan berperilaku adil sesuai Pancasila; Mempersiapkan warga negara yang bertanggung jawab dengan memberikan pemahaman pada siswa mengenai hak dan kewajibannya sebagai warga negara sejak dini.

Pendidikan Pancasila di SD memegang peran krusial dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa sejak dini. Namun, agar pembelajaran efektif, diperlukan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan usia, perkembangan kognitif, dan psikologis anak. Menurut Asril et al., (2022) dengan menerapkan model pembelajaran maka suasana proses pembelajaran tidak akan membosankan dan siswa akan dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menjadi permasalahan dalam upaya memberikan pemahaman kepada siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila. Permasalahan tersebut juga berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. Dalam upaya mencapai keberhasilan dalam pembelajaran pendidikan pancasila, diperlukan adanya guru yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa dan hasil belajar yang diperoleh pun maksimal.

Model pembelajaran *Scramble* dapat menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Pendidik dapat membuat peserta didik terlibat dengan aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Tentunya dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam seluruh rangkaian pembelajaran. Cara kerja model pembelajaran ini menurut Ariyanto (2016) dengan cara berkelompok dengan mengasah kekreatifitasan siswa untuk mencari jawaban-jawaban logis dari kata-kata yang diacak dan siswa diminta merangkai menjadi jawaban yang logis dari sebuah pertanyaan atau persoalan (Rosmanah, 2019).

Menurut Rober B. Taylor (dalam Miftahul, 2017) model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Sedangkan Menurut Istarani (dalam Rina, 2018) model pengajaran *scramble* adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan". Menurut Suyatno (dalam Metta, 2016) model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kartu dengan mencari pasangan jawaban dari pertanyaan yang jawabannya tersusun secara acak. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang sudah tersedia dan sudah diacak sehingga membentuk suatu jawaban dan mendorong siswa untuk berani dalam mengemukakan pendapatnya.



Pada model pembelajaran *scramble*, kartu soal dan kartu jawaban dibagikan beserta alternatif jawaban, namun secara acak, dan siswa diberi tugas untuk mengoreksi jawabannya (membalik huruf). Peserta didik diharapkan mampu menemukan jawaban yang benar (Widodo, 2009). Menurut Sukardi (2013), sebelum menerapkan model pembelajaran ini, persiapkan pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan materi. Jawabannya adalah hurufnya diacak, kemudian beberapa hal yang dapat dilakukan diantaranya menyajikan materi sesuai indikator, bagikan lembar kerja sesuai contoh, dan mintalah siswa untuk menjawab pertanyaan dari antara jawaban yang hurufnya diacak tadi.

Menurut Suyatno (2009), *scramble* merupakan salah satu jenis belajar kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Tahapannya diantaranya: (1) menyiapkan kartu soal sesuai materi. Pendidik membuat pertanyaan berdasarkan materi yang disampaikan kepada siswa; (2) kocok hingga membentuk kartu solusi. Pendidik membuat pilihan jawaban sesuai dengan jawaban pertanyaan pada kartu soal urutannya acak. (3) presentasikan materinya. Pendidik menyajikan materi kepada siswa; (4) membagikan kartu tanya jawab kepada kelompok. Pendidik akan membagikan kartu soal dan kartu jawaban yang merupakan kemungkinan jawaban dari soal yang ada pada kartu soal; (5) siswa bekerja dalam kelompok pada kartu pertanyaan. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan pada kartu soal; (6) siswa mencari jawaban setiap pertanyaan pada kartu soal. Siswa menemukan jawaban yang sesuai untuk setiap pertanyaan yang mereka kerjakan dan menugaskannya ke kartu pertanyaan.

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran dimana kartu soal dan kartu jawaban yang tersedia dibagikan secara acak, siswa mencari jawaban yang benar, dan kelompok bertanggung jawab untuk mendapatkan jawaban yang benar untuk menyelesaikan isi kartu pertanyaan.

Berkaitan dengan model pembelajaran *scramble* tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian pada siswa Sekolah Dasar Gugus Perum, Kecamatan Karangtengah. Adapun judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Gugus Perum Kecamatan Karangtengah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap secara mendalam dan sistematis bagaimana pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Gugus Perum Kecamatan Karangtengah. Dengan pemahaman yang lebih baik mengenai dampak positif atau potensi perbaikan dari model pembelajaran ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi konstruktif dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di tingkat Sekolah Dasar. Penelitian ini juga relevan mengingat perubahan dinamis dalam sistem pendidikan, termasuk tantangan dan tuntutan global yang semakin kompleks. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga dapat memberikan wawasan yang lebih luas terkait pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran di tingkat SD pada umumnya.

Model pembelajaran *scramble* dinilai sesuai untuk seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus Perum di Kecamatan Karangtengah Kabupaten Cianjur karena pada model pembelajaran *scramble* ini mengajak siswa untuk mencari jawaban atas sebuah pertanyaan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun kata, gambar, dan angka yang telah diacak sehingga membentuk konsep yang dimaksud. Kemudian pada penerapannya juga tidak menghabiskan banyak waktu dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dengan belajar sambil bermain, serta dapat menekankan kerja sama, tanggung jawab dan kedisiplinan. Sehingga terciptalah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut: (1) Apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Gugus Perum Kecamatan Karangtengah?; (2) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada siswa kelas IV Gugus Perum Kecamatan Karangtengah setelah diterapkan Model Pembelajaran *Scramble*?



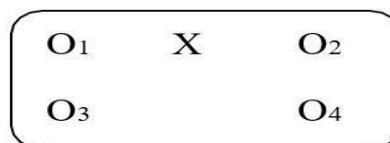
Dalam penelitian ini pun dirumuskan hipotesis penelitian sebagai yaitu model Pembelajaran *Scramble* dapat memberi pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV Gugus Perum Kecamatan Karangtengah.

Untuk menghindari luasnya penelitian maka dibatasi pada penelitian yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 4 “Negaraku Indonesia” kelas IV di SDN Hegarmanah dan Kelas IV di SDN Tipar Pembatasan penelitian difokuskan pada dua aspek utama, yaitu tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan kemampuan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi experiment (eksperimen semu) dengan menggunakan pola desain non-equivalent control group (pre-test dan post-test non-equivalent). Peneliti memilih penelitian eksperimental karena eksperimen dalam pendidikan bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh suatu perilaku terhadap perilaku atau untuk menguji ada tidaknya pengaruh perilaku tersebut. Tindakan dalam suatu percobaan disebut perlakuan, yang berarti bahwa kondisi diciptakan di mana efek dievaluasi.

Alasan lain peneliti menggunakan desain eksperimen semu adalah karena penelitian ini merupakan penelitian sosial. Penjelasan mengenai desain kelompok kontrol nonekuivalen (Sugiyono, 2007) adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan :

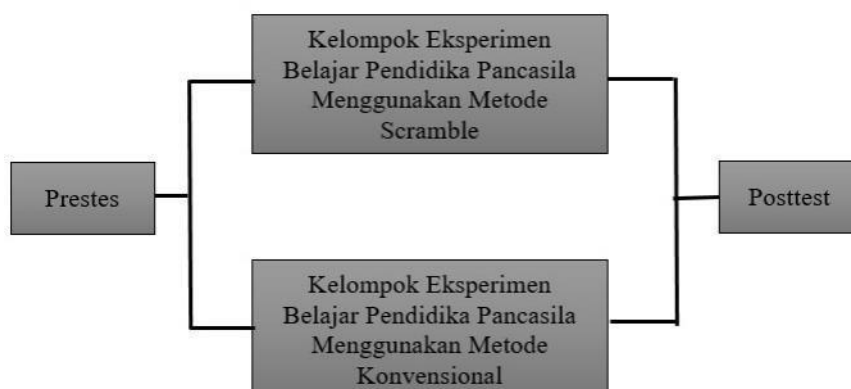
O1 : Pengukuran kemampuan awal kelompok eksperimen

O2 : Pengukuran kemampuan akhir kelompok eksperimen X : Pemberian perlakuan

O3 : Pengukuran kemampuan awal kelompok kontrol

O4 : Pengukuran kemampuan akhir kelompok control

Berkaitan dengan itu, Sutrisno Hadi (2004) menyatakan: (1) pengukuran pra





eksperimen (pengukuran sebelum perlakuan), (2) perlakuan (tindakan melakukan eksperimen), dan (3) pasca pemeriksaan. Pengukuran eksperimental (pengukuran setelah melakukan eksperimen).

Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Gugus Perum Kecamatan Karangtengah, Kabupaten Cianjur yang berjumlah 247 siswa.

1.

Tabel 1. Populasi Penelitian

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa Kelas IV
1	SDN Perumnas 1	83
2	SDN Perumnas 2	35
3	SDN Babakan Caringin 2	33
4	SDN Cikolotok	30
5	SDN Hegarmanah	34
6	SDN Tipar	32
	Jumlah	247

Dalam penelitian ini diambil sampel sebanyak dua kelas. Sampel diambil dengan teknik cluster random sampling. Teknik ini dilakukan dengan cara mendistribusikan seluruh siswa kelas IV ke kelas masing-masing. Kemudian pemilihan secara acak untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan dengan cara acak, kelas yang terpilih menjadi sampel adalah terdapat dua sekolah, yaitu SDN Hegarmanah dan SDN Tipar Kecamatan.

Kedua kelas tersebut memiliki kesamaan sebelum dilakukan eksperimen, kesamaan tersebut dibuktikan melalui uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel penelitian mempunyai kondisi yang sama. Statistik yang digunakan untuk uji homogenitas sampel adalah dengan menggunakan software SPSS versi 27.

Hipotesis yang digunakan:

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$, : artinya kedua sampel memiliki varians yang sama.

$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$, : artinya kedua sampel memiliki varians yang berbeda



Kedua kelompok mempunyai varian yang sama, dengan kriteria pengujian H_0 diterima apabila untuk taraf signifikansi 5%. Dapat disimpulkan pada lampiran menunjukkan bahwa H_0 diterima yang artinya kedua kelompok mempunyai varian yang sama.

Sebelum peneliti membuat instrumen penelitian, terlebih dahulu yang harus disusun kisi-kisi umum yaitu sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dari mana data diperoleh, metode, dan instrumen yang akan digunakan (Suharsimi Arikunto, 2006).

Tabel 2. Kisi-Kisi Variabel Penelitian, Sumber Data, Metode, dan Instrumen

No	Variabel Penelitian	Sumber Data	Metode	Instrumen
1.	Metode Pembelajaran <i>Scramble</i>	Aktivitas Siswa	Observasi	Rating scale
2.	Hasil belajar	Daftar nilai	Tes	Soal Tes

RUBRIK PENILAIAN

Tabel 3. Kisi-Kisi Rubrik Observasi

1. Rubrik Penilaian Afektif

Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Motivasi Belajar	Antusias me dan partisipasi dalam belajar	Siswa sangat antusias, aktif bertanya, dan selalu semangat.	Siswa berpartisipasi baik, terkadang perlu dorongan.	Siswa kurang berminat, sering pasif, hanya berpartisipasi bila diminta.	Siswa tidak tertarik, jarang berpartisipasi, cenderung tidak peduli.



Kerjasama dalam Kelompok	Partisipasi dan kontribusi dalam kelompok	Siswa sangat aktif, memberikan ide, membantu anggota lain.	Siswa berkontribusi baik, meskipun kadang perlu bantuan.	Siswa berpartisipasi minim, lebih sering mengikuti daripada memimpin.	Siswa jarang berkontribusi, pasif, tidak terlibat dalam diskusi.
Tanggung Jawab	Penyelesaian tugas tepat waktu dan hasil	Siswa selalu menyelesaikan tugas tepat waktu, hasil sangat baik.	Siswa menyelesaikan tugas dengan baik, kadang butuh pengingat.	Siswa menyelesaikan tugas dengan kualitas sedang, kadang terlambat.	Siswa sering tidak menyelesaikan tugas, hasil jauh dari harapan.

2. Rubrik Penilaian Psikomotorik

Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Kemampuan Mengelompokkan Kartu	Ketepatan dan kecepatan dalam mengelompokkan kartu	Siswa dengan cepat dan tepat mengelompokkan kartu, minim kesalahan.	Siswa mengelompokkan kartu dengan beberapa kesalahan kecil yang segera diperbaiki.	Siswa memerlukan waktu lama dan membuat banyak kesalahan.	Siswa kesulitan besar, banyak kesalahan yang tidak diperbaiki.
Kecepatan dalam Menyelesaikan Tugas	Waktu yang digunakan untuk menyelesaikan tugas	Siswa menyelesaikan tugas dengan cepat, efisien, dan tanpa kesalahan berarti.	Siswa menyelesaikan tugas dengan baik, tetapi memerlukan lebih banyak waktu.	Siswa memerlukan waktu lama dan membuat beberapa kesalahan.	Siswa sangat lambat, banyak kesalahan.



Keterampilan Berkomunikasi	Kemampuan menyampaikan ide dan jawaban kepada kelompok	Siswa sangat jelas dan tepat dalam menyampaikan ide/jawaban.	Siswa menyampaikan ide dengan baik, kadang perlu klarifikasi.	Siswa kurang jelas dalam menyampaikan ide, sering perlu diperjelas	Siswa kesulitan besar dalam berkomunikasi, tidak berkomunikasi sama sekali.
----------------------------	--	--	---	--	---

Cara Menghitung Skor:

1. Total Skor Afektif dan Psikomotorik :

Hitung total skor untuk setiap siswa dari masing-masing aspek yang dinilai.

Total Skor Afektif = Motivasi Belajar + Kerjasama dalam Kelompok + Tanggung Jawab

Total Skor Psikomotorik = Mengelompokkan Kartu + Kecepatan Menyelesaikan Tugas + Keterampilan Berkomunikasi

2. Rata-rata Skor :

Rata-rata Skor Afektif Rumus:
$$\text{Rata-rata Skor Afektif} = \frac{\text{Total Skor Afektif}}{3}$$

Rata-rata Skor Psikomotorik Rumus:
$$\text{Rata-rata Skor Psikomotorik} = \frac{\text{Total Skor Psikomotorik}}{3}$$

3. Konversi Rata-rata Skor ke Nilai (Persentase):

Rata-rata Skor diubah menjadi nilai persentase dengan mengalikan dengan 25.

Nilai (%) = Rata-rata Skor \times 25

Misalnya, jika rata-rata skor adalah 3,5, maka Nilai (%) = $3,5 \times 25 = 87,5$

4. Keterangan:

Jika Nilai (%) ≥ 75 , maka siswa dinyatakan Lulus.

Jika Nilai (%) < 75 , maka siswa dinyatakan Tidak Lulus.

Instrumen yang digunakan peneliti adalah tes pengetahuan. Tugas ini akan digunakan pada pre-test dan post-test dan dimaksudkan untuk mengungkap kemampuan awal dan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Menurut Suharsimi Arikunto (2006), instrumen yang baik harus memenuhi dua syarat penting yaitu validitas dan reliabilitas. Uji instrumen untuk menguji validitas dan reliabilitasnya. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa peralatan tersebut valid dan dapat diandalkan.

Dalam pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini, validitas konstruk (construct validity) dicapai apabila terdapat kesesuaian antara bagian-bagian instrumen dengan keseluruhan instrumen. Dengan kata lain validitas internal adalah keberagaman unsur pertanyaan dari indikator yang



tersedia. Validitas tersebut dicapai melalui pemeriksaan instrumen angket oleh para ahli (judgment expert).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik reliabilitas internal yaitu dengan rumus Alpha. Menurut Suharsimi Arikunto (2006), mengemukakan bahwa rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal dalam bentuk uraian.

Proses perhitungan realibilitas ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS 27 for windows* dan diperoleh koefisien alpha sebesar 0,781. Penafsiran koefisien realibilitas ini bepedoman pada penggolongan Suharsimi Arikunto (2006: 276), yaitu:

Tabel 4. Pedoman penggolongan nilai r

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat rendah (tak berkorelasi)

Tabel di atas menunjukkan bahwa koefisien alpha yang diperoleh berada pada tingkat intrepetasi yang relatif tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen ini reliabel dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Tujuan analisis dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data yang kuat apakah model pembelajaran *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Kelas IV di gugus Perum. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Di akhir pembelajaran, hasil ujian yang dicapai siswa akan dievaluasi.

Dalam penelitian ini, setelah mengumpulkan data hasil tes pertama (*pretest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol, langkah pertama yang dilakukan adalah membuat tabulasi data hasil belajar kedua kelas. Selanjutnya, bandingkan nilai *mean* (rata-rata) kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Deskripsi Statistik

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Hegarmanah dan SDN Tipar Gugus Perum, mengenai model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa telah dianalisis menggunakan metode penelitian kuantitatif tipe eksperimen, adapun desain peneliti gunakan yaitu pretest posttest control group design. Terdapat dua variabel dalam penelitian yang diteliti, yaitu model pembelajaran *scramble* (variabel X) dan hasil belajar siswa kelas IV (variabel Y) di Gugus Perum Karangtengah.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa nama- nama dan jumlah siswa, serta bukti adanya penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran.

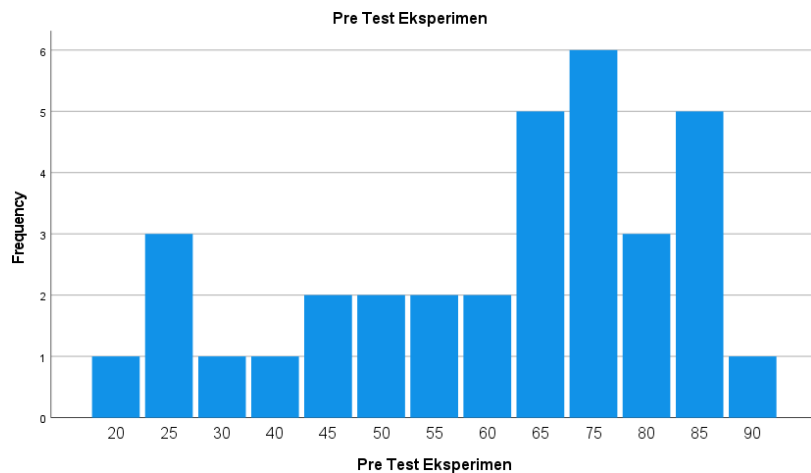
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV gugus perum semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 6 sekolah, yaitu SDN Perumnas 1 terdiri dari 2 kelas, SDN Perumnas 2 terdiri dari 1 kelas, SDN Babakan Caringin 2 terdiri dari 1 kelas, SDN Cikolotok terdiri dari 1 kelas, SDN Hegarmanah terdiri dari 1 kelas, dan SDN Tipar terdiri dari 1 kelas. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik cluster random sampling menggunakan undian. Didapatkan dua



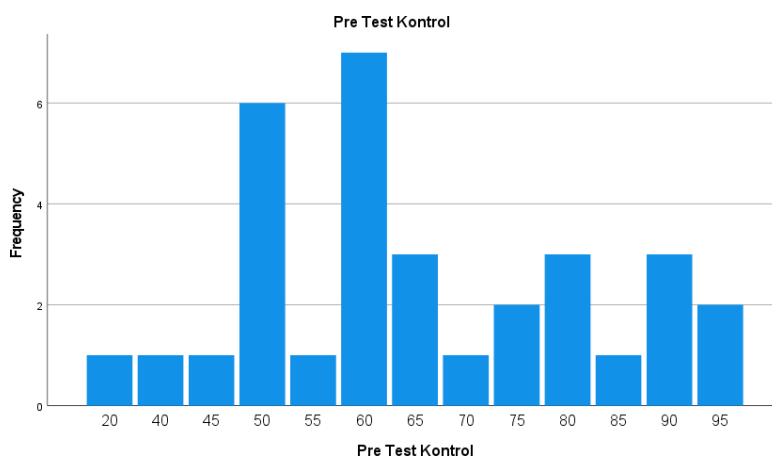
sekolah sebagai sampel penelitian yaitu SDN Hegarmanah sebagai kelas eksperimen, dan SDN Tipar sebagai kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen pembelajarannya diberikan perlakuan (treatment) berupa penggunaan model pembelajaran *scramble*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Kelas eksperimen dan kontrol harus mempunyai kemampuan yang sama sebelum kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal yang signifikan. Oleh karena itu, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian normalitas dan homogenitas dapat diambil dari nilai pre-test.

Berikut ini disajikan data hasil belajar siswa yang berupa hasil perhitungan akhir. Data pada penelitian ini adalah data yang terkumpul dari post-test yang telah diberikan kepada dua sampel penelitian. Deskripsi statistik dari hasil pre-test dan post-test untuk kedua kelompok disajikan dalam bentuk grafik.



Gambar 3. 1 Grafik Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen



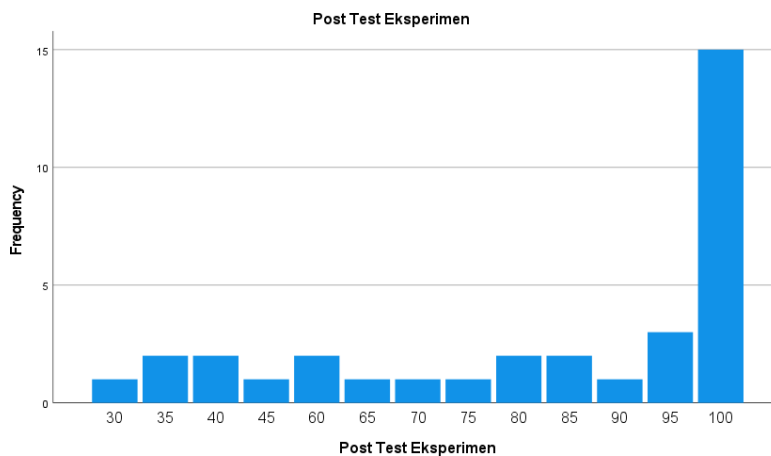
Gambar 4. 2 Grafik Hasil *Pre-Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan *bar chart* diatas peneliti bisa menganalisis hasil untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan *pre-tes*. Hasil *Pre Test* dari kelompok eksperimen nilai tertinggi yang sering muncul adalah 75 (17.6%) dan 85 (14.7%). Sebagian besar nilai berada di rentang 65 hingga

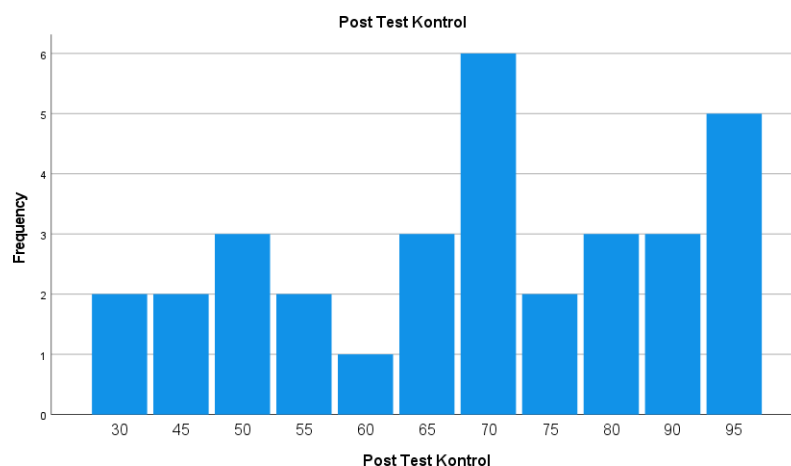


90. Dan distribusi nilainya cukup beragam, dengan puncak distribusi pada nilai 75.

Sedangkan pada hasil *Pre Test* kelompok kontrol nilai tertinggi yang sering muncul adalah 60 (21.9%) dan 50 (18.8%). Sebagian besar nilai berada di rentang 50 hingga 95. Dan distribusi nilainya cenderung terpusat pada nilai yang lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen.



Gambar 5. Grafik Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen



Gambar 6. Grafik Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan *bar chart* diatas peneliti bisa menganalisis hasil untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan *pre-test*. Hasil *Post Test* pada kelompok eksperimen nilai tertinggi yang sering muncul adalah 100 (44.1%). Sebagian besar nilai berada di rentang 95 hingga 100. Dan distribusi nilainya menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan puncak distribusi pada nilai 100, menunjukkan keberhasilan intervensi pada kelompok eksperimen.

Hasil *Post-Test* pada kelompok kontrol nilai tertinggi yang sering muncul adalah 95 (15.6%) dan 70 (18.8%). Sebagian besar nilai berada di rentang 60 hingga 95. Dan distribusi nilainya menunjukkan sedikit peningkatan dibandingkan *pre-test*, tetapi tidak seberhasil kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa kelas eksperimen hasil *Pre-test* nya menunjukkan distribusi nilai yang beragam dengan beberapa nilai tinggi. Sementara itu, hasil dari *Post-test*nya



menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan sebagian besar nilai berada di 100. Kemudian kelas Kontrol hasil *Pre-test*nya menunjukkan nilai yang lebih rendah dan terpusat pada rentang nilai menengah. Sementara itu, *Post-test* menunjukkan peningkatan, tetapi tidak sebesar kelas eksperimen, dengan puncak distribusi pada nilai 70 dan 95.

Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa *intervensi* yang diberikan kepada kelas eksperimen memiliki dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol.

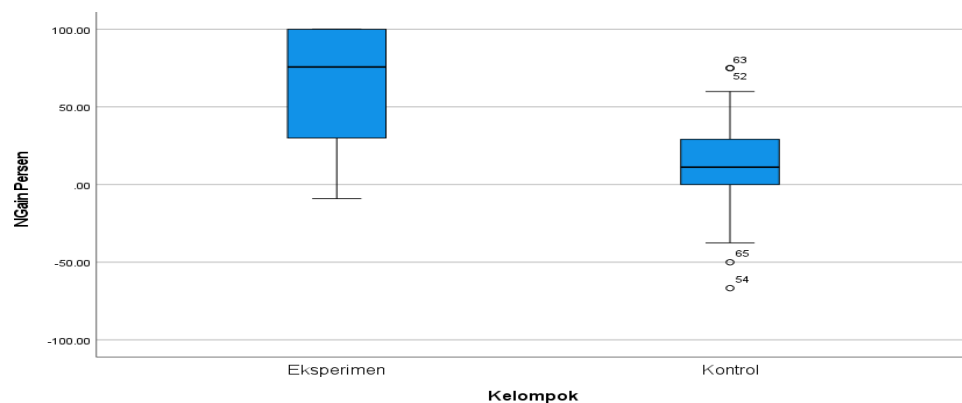
2. Uji Kenaikan Skor

Tabel 5. Uji Kenaikan Skor

No.	Kelompok	N	Descriptives	Statistic
1	Eksperimen	34	Mean	65,5
			Minimum	-9,10
			Maximum	100
2	Kontrol	32	Mean	12,7
			Minimum	-66,6
			Maximum	75

Mengacu dari nilai N-gain dalam bentuk persen (%) dan tabel output Descriptive diatas, berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) N-gain score untuk kelas eksperimen adalah 65,5% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal -9% dan maksimal 100%. Sementara, berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) N-gain score untuk kelas kontrol adalah 12,7% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal -66,6% dan maksimal 75%.

Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas iv gugus perum kecamatan karangtengah. Sementara, pada penggunaan metode ceramah tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas iv gugus perum kecamatan karangtengah. Dapat dilihat seperti gambar dibawah :



Gambar 7. Grafik N-Gain

3. Uji T-Tes Independent

Tabel 6. Uji T-Test Independent

Variabel	t	df	Sig. (2 tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidenc e interval of The Difference
Hasil Belajar	2.219	64	0.030	11.801	5.318	1.177- 22.426

Pada uji t-test dengan asumsi variansi yang sama (equal variances assumed) untuk variabel Hasil Belajar, diperoleh nilai t sebesar 2.219 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 64. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah 0.030. Karena nilai Sig. 2-tailed ini kurang dari 0.05, peneliti menolak hipotesis nol (H_0) dan menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal hasil belajar. Mean Difference (perbedaan rata-rata) sebesar 11.801 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa treatment yang diberikan kepada kelompok eksperimen memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol.

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *scramble* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Siswa kelas IV Gugus Perum Kecamatan Karangtengah. Model pembelajaran *scramble* sangat relevan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Teori ini menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Dalam model *scramble*, siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar, mengorganisasikan informasi, dan memecahkan masalah, yang semuanya mendukung konstruksi pengetahuan secara mandiri. Model *scramble* juga sejalan dengan teori belajar sosial yang



dikemukakan oleh Albert Bandura. Teori ini menekankan pentingnya observasi, imitasi, dan pemodelan dalam pembelajaran. Dalam konteks model *scramble*, siswa dapat belajar dari teman sebaya melalui diskusi dan kerja kelompok, serta memodelkan strategi yang efektif dari satu sama lain.

Selain teori konstruktivisme, model pembelajaran *scramble* juga sejalan dengan teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Teori ini menekankan pentingnya observasi, imitasi, dan pemodelan dalam pembelajaran. Dalam konteks model *scramble*, siswa dapat belajar dari teman sebaya melalui diskusi dan kerja kelompok, serta memodelkan strategi yang efektif dari satu sama lain. Hal ini sejalan dengan penelitian Riyadi (2017) yang menunjukkan bahwa model *scramble* dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, serta penelitian Nurul Hidayah (2019) yang menyatakan bahwa model ini lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan metode konvensional.

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk memilih sampel, dilakukan dengan analisis data tahap awal menggunakan nilai pre-test sebelum mendapatkan perlakuan. Analisis tahap awal dilakukan uji normalitas untuk menunjukkan bahwa keenam kelas berdistribusi normal. Selanjutnya diuji homogenitas untuk menunjukkan bahwa keenam kelas tersebut memiliki varians yang sama. Setelah itu dilakukan uji kesamaan rata-rata untuk menunjukkan bahwa keenam kelas tersebut mempunyai rata-rata yang identik.

Setelah keenam kelas tersebut berdistribusi normal, homogen, maka dilakukan pengambilan sampel dengan teknik cluster random sampling yaitu dengan undian sehingga terpilih kelas IV SDN Hegarmanah sebagai kelas eksperimen, dan kelas IV SDN Tipar sebagai kelas kontrol. Sebelum kedua kelas melaksanakan pre-test. Soal diuji cobakan terlebih dahulu kepada kelas IV SDN Baros untuk mengetahui kelayakannya berdasarkan uji validitas, reliabilitas, kemudian hasilnya dapat digunakan sebagai pre-test dan post-test.

Pada penelitian ini, uji prasyarat analisis dilakukan sebelum pengujian hipotesis untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi-asumsi yang diperlukan oleh metode statistik yang digunakan. Uji prasyarat tersebut meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, data post-test pada kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa distribusi data berdistribusi normal, dengan nilai p masing-masing sebesar 0,089 dan 0,075 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi.

Selain itu, hasil uji homogenitas variansi antar kelompok juga menunjukkan bahwa data memiliki variansi yang homogen. Nilai signifikansi pada uji Levene untuk pre-test dan post-test masing-masing adalah 0,306 dan 0,082, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variansi antar kelompok data pre-test dan post-test adalah homogen.

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN Hegarmanah dan SDN Tipar menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pada kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *scramble*, terjadi peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah konvensional. Hal ini terlihat dari hasil post-test pada kelompok eksperimen yang mayoritas berada pada rentang nilai 95 hingga 100, sedangkan pada kelompok kontrol, meskipun terdapat peningkatan, distribusi nilai masih terpusat pada rentang 60 hingga 95.

Dari hasil uji kenaikan skor N-Gain, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) N-Gain score untuk kelas eksperimen sebesar 65,5%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif, sementara pada kelas kontrol nilai rata-rata N-Gain score hanya 12,7%, yang juga masuk dalam kategori cukup efektif namun jauh lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis data awal, hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata awal (pretest) untuk kelas IV SDN Hegarmanah adalah 62,21 dengan standar deviasi (S) 20,457. Sementara nilai rata-rata tes awal (pretest) kelas IV SDN Tipar adalah 65,00 dengan standar deviasi (S) 17,643.



Tes akhir (post-test) dilakukan setelah pemberian perlakuan dengan model pembelajaran *scramble* di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional ceramah di kelas kontrol. Waktu yang digunakan adalah 2 minggu. Berdasarkan hasil tes dari soal post-test yang telah dilakukan diperoleh rata-rata kelas eksperimen adalah 81,18 dengan standar deviasi (S) 23,934. Sementara nilai rata-rata tes akhir (post-test) kelas kontrol adalah 69,38 dengan standar deviasi (S) 18,784. Dari hasil rata-rata nilai posttest kelas eksperimen terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Sehingga dari analisis data akhir menunjukkan bahwa diperoleh $t_{hitung} = 2,219$ dan $t_{tabel} = 1,998$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,219 > 1,998$) maka signifikan dan hipotesis yang diajukan oleh peneliti dapat diterima.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, terutama dalam konteks pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV SD. Sebaliknya, metode ceramah konvensional yang digunakan pada kelompok kontrol kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari rendahnya peningkatan nilai post-test dan skor N-Gain.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Oleh karena itu, disarankan agar model pembelajaran *scramble* dapat diimplementasikan secara lebih luas dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan peningkatan hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV Gugus Perum Cianjur Karangtengah.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sebelum pengujian hipotesis, telah dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji menunjukkan bahwa data post-test pada kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, serta variansi antar kelompok homogen. Hal ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi yang diperlukan untuk analisis lebih lanjut, sehingga hasil yang diperoleh dapat dianggap valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah konvensional. Hasil post-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *scramble* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Ini menegaskan bahwa model pembelajaran *scramble* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil analisis kenaikan skor N-Gain, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dengan rata-rata N-Gain score sebesar 65,5%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Sementara itu, kelas kontrol hanya mencapai rata-rata N-Gain score sebesar 12,7%, yang juga termasuk kategori cukup efektif, namun jauh lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji T-test independent, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal hasil belajar, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,030. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini mendukung hipotesis bahwa model pembelajaran *scramble* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran *scramble* dapat dipertimbangkan sebagai alternatif yang lebih baik untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.



5. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, R., Weriana, Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.

Ariana, R. (2016). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Scramble*. .

Choerifki, S. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE SISWA KELAS V SDN PRAWIROTAMAN YOGYAKARTA. *Basic Education*.

Eriyanti, F. (2023). Penerapan Metode *Scramble* Dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 SD. *Jurnal.Ustjogja.Ac.Id*, 1(1), 103–105.

Goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A., & Perdana. (2018). Metode Penelitian Dengan Pendekatan Kuantitatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Handayani, S., Lestari, R., & Dahlia. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Satu Atap Kepenuhan Hulu Tahun Pembelajaran 2014/2015. *Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasir Pengaraian ABSTRAK*, 1–5.

Handin, H., & Nadziroh, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Tematik Muatan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iii Se-Gugus 3 Sanden Bantul. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(2).

Kalsum, U., Sulistyarini, S., & Achmadi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(9), 1–12.

Karlinawati, S., Rosmayadi, R., & Utami, C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Pola Bilangan Kelas Viii. *Journal of Educational Review and Research*, 4(1),

Manalu, W. R., & Siregar, E. Y. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa di SMP Negeri 2 Pandan. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 2(2), 93–98.

Mida, W. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Mata Pelajaran PKN Materi Pokok Demokrasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Di SD Negeri Komala Pagi Wakatobi. *Journal Of International Multidiciplinary Research*, 1(1), 112–119.

Nafis, N. S. (2015). Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Prof. Dr. Suryana, Ms. (2012). Metodologi Penelitian : Metodologi Penelitian Model Praktek Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. In *Universitas Pendidikan Indonesia*.

Sagala, L. D. V. (2019). *Pengaruh Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn 104231 Desa Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis* (Vol. 15, Issue 2).

Sahara, I. D., Tahir, M., & Hakim, M. (2022). PENGARUH METODE SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV DI GUGUS IV KECAMATAN MATARAM TAHUN PELAJARAN 2018 / 2019 Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan menyusun program pengajaran dengan baik , yakni memilih dan mengembangkan strategi hasil ya. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 10(1), 15–23.

Subhi, M. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Manba'ul Ulum Lempuing Jaya*.

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.

Tiara, L., Devi, P., & Santi, E. (2023). *Penerapan Model Scramble untuk Meningkatkan Hasil*



Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Rejang Lebong. 8(2), 153–161.

Widiantari, N. N., Syahrudin, H., & Widiani, I. W. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 5(: 2), 1–10.

Winarno. (2017). Paradigma Baru Pendidikan Pancasila. In *Pendidikan Pancasila: Menempatkan Pancasila Dalam Konteks Keislaman Dan Keindonesiaan*.

Wiwik Okta Susilawati, Sri Yunimar Ningsih, V. A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Tiumang. *Jurnal Sinestesia*, 12(2), 334–345.