

Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
<p style="text-align: center;">Ahmad Rustam Universitas Sulawesi Tenggara ahmad.rustam1988@gmail.com</p> <p style="text-align: center;">Waode Ekadayanti Universitas Sulawesi Tenggara waodeekadayanti@gmail.com</p> <p style="text-align: center;">Anidi Universitas Sulawesi Tenggara anidi1979@gmail.com</p> <p style="text-align: center;">Ahmad Universitas Sulawesi Tenggara ahmad.edukasi@gmail.com</p>	<p>ISSN: 2807-9558 Vol. 3, No. 3 Desember 2023 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup</p>

© 2023 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Rustam, A., Ekadayanti, W., Anidi, & Ahmad. (2023). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 3(3), 172-180.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran bagaimana paradigma pembelajaran scramble diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Pendekatan pembelajaran yang disebut Scramble memberi siswa alat untuk mencari, mengatur dan menemukan pengalaman belajar yang lebih nyata dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan referensi model pembelajaran yang apabila digunakan di kelas dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, estimasi effect size dipadukan dengan meta-analisis. Untuk penelitian ini, informasi dikumpulkan melalui membaca dan menganalisis sejumlah jurnal atau artikel yang berhubungan dengan Scramble. Karena melibatkan perhitungan numerik, meta-analisis yang digunakan adalah kuantitatif. Oleh karena itu, peserta didik dapat memahami hubungan antara ide-ide dan bagaimana ide-ide tersebut diterapkan pada situasi dunia nyata melalui pembelajaran scramble. Sepuluh artikel berisi informasi pembelajaran scramble menjadi sumber bahan kajian ini. Secara deskriptif menggambarkan bagaimana model pembelajaran mempengaruhi rata-rata dari 51,0160 menjadi 85,5000. Statistik dari pretest dan posttest menunjukkan perbedaan yang cukup besar. Pendekatan pembelajaran scramble ternyata berdampak terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Meta Analisis, Scramble, Model Pembelajaran.

Abstract

The purpose of this study is to provide an overview of how the scramble learning paradigm is applied in classroom instruction. A learning approach called Scramble gives students the tools to look for, organize, and find learning experiences that are more tangible and applicable to their everyday lives. Thus, the purpose of this research was to offer references on learning models that, when used in the classroom, might enhance student learning results. In this study, effect size estimations are combined with meta-analysis. For this study, information was gathered via reading and perusing a number of scramble-related periodicals. Because it involves numerical computations, the meta-analysis that was employed is quantitative. Students are therefore able to comprehend the connection between ideas and how they apply to real-world situations through scrambling learning. Ten articles with information on scramble learning were the source of this study material. In a descriptive sense, it illustrates how the learning model affected the average from 51.0160 to 85.5000. The statistics from the pretest and posttest show a substantial difference. The scramble learning approach was found to have an impact on the learning outcomes of primary school students.

Keywords: Meta-analysis, Scramble, Learning Model.

A. Pendahuluan

Karena pendidikan mempunyai pengaruh dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka pendidikan merupakan bidang yang krusial dalam kehidupan manusia. Manusia lebih siap untuk beradaptasi dengan lingkungannya dan meramalkan berbagai skenario ketika mereka memiliki akses terhadap sumber daya berkualitas tinggi (Citrasmi, 2016). Dalam ranah pendidikan, peserta didik tidak melakukan proses belajar sendirian, melainkan ada beberapa faktor yang terlibat, antara lain kurikulum dan sumber belajar, pendidik atau pengajar, media dan taktik pembelajaran, serta kurikulum (Khanifatul, 2013: 14). Selain menyampaikan informasi, pendidik mempunyai peran penting dalam membantu peserta didik mewujudkan potensi penuh mereka. Mereka harus selalu bekerja untuk mendukung peserta didik dalam upaya ini. Dalam proses belajar mengajar, guru juga harus ahli materi pelajaran dan mampu menghasilkan RPP yang menarik.

Upaya atau tindakan seorang guru untuk membantu peserta didik belajar disebut belajar. Kegiatan belajar mengajar tidak mungkin dipisahkan satu sama lain. Pembelajaran yang efektif adalah suatu proses belajar mengajar yang tidak hanya mementingkan hasil yang akan dicapai peserta didik, tetapi juga bagaimana hal itu dapat menumbuhkan pemahaman yang baik, kecerdasan, keuletan, peluang dan kualitas serta kemampuan untuk mengubah perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari (Khanifatul, 2013:15). Struktur sistem pendidikan kini telah berubah, pengajar tidak lagi berperan sebagai kepala kelas melainkan berperan sebagai fasilitator proses pembelajaran (Ramadani, 2014).

Proses pengumpulan informasi mengenai capaian pembelajaran yang telah dicapai peserta didik dalam bentuk berbagai kompetensi, yaitu kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan, selama dan setelah proses pembelajaran dilaksanakan secara terencana dan metodis. dikenal dengan penilaian hasil belajar dari guru. (Ayat 1 Permendikbud, 104 Tahun 2014). Siswa memperoleh pengalaman baru melalui latihan atau pengalaman sebagai bagian dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran perlu dilakukan secara cermat dan cermat agar diperoleh hasil belajar yang tinggi. Hanya melalui proses pembelajaran yang berkualitas barulah tercapai hasil pembelajaran yang berkualitas (Fayakun, 2015). Menurut Dwi (2015), proses belajar mengajar terdiri dari rangkaian kegiatan yang dilakukan guru dan siswa berdasarkan interaksi timbal balik yang terjadi dalam suasana tertentu. Baik di rumah, di masyarakat, atau di sekolah, pembelajaran dapat terjadi di mana saja, kapan saja. Hasil belajar menunjukkan perubahan pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa serta perubahan perilaku.

Pemerintah berupaya meningkatkan pendidikan melalui berbagai cara seperti wajib belajar 12 tahun, pembaharuan kurikulum, pendidikan karakter, peningkatan anggaran pendidikan melalui alokasi APBN, peningkatan kompetensi guru melalui sertifikasi, serta pembelian dan perbaikan sarana dan prasarana sekolah melalui bantuan operasional sekolah. dana guna mencapai jenjang pendidikan yang diinginkan. (BOS). Diperlukan metode, pendekatan, strategi, atau model pembelajaran yang tepat untuk proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini dilakukan

sebagai upaya untuk berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diantisipasi. Untuk memperoleh kemampuan belajar yang diperlukan, teknik pembelajaran berfungsi sebagai alat transformasi (Maesaroh, 2018).

Namun kesenjangan yang terlihat menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk peningkatan kualitas siswa meskipun telah dilakukan beberapa upaya. Hal ini didukung oleh prestasi akademik siswa di seluruh dunia yang dilaporkan menurun berdasarkan temuan berbagai jajak pendapat. Salah satu penyebab belum tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran yang ada. Guru sering kali menggunakan teknik pengajaran tradisional di kelas, yang menghasilkan hasil pembelajaran yang ditandai dengan ketidakmampuan siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari ke dalam situasi dunia nyata. Dalam skenario ini, instruktur harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan terarah, yaitu pengajaran yang direncanakan untuk membuat siswa senang dan mencegah mereka menjadi tidak tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar. Diperlukan metode, pendekatan, strategi, atau model pembelajaran yang tepat untuk proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diantisipasi. Untuk memperoleh kemampuan belajar yang diperlukan, teknik pembelajaran berfungsi sebagai alat transformasi (Maesaroh, 2018). Minat dan motivasi siswa akan tergerak oleh metode yang berbeda-beda berdasarkan keterampilan yang dibutuhkan; ketika motivasi tinggi maka prestasi belajar akan meningkat (Bagja & Yuliana, 2019). Model pembelajaran tercipta ketika teknik, strategi, metodologi, dan model pembelajaran diintegrasikan menjadi satu kesatuan yang kohesif. Salah satu unsur eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah pengintegrasian model pembelajaran menjadi satu kesatuan yang utuh. Model pembelajaran Scramble merupakan salah satu inisiatif tersebut. Karena model scramble dapat mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, aktif, efektif, interaktif, dan menyenangkan, maka model scramble merupakan alat yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Risnawati, 2019).

Pembelajaran difokuskan pada kegiatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif mencari, menyelidiki, dan menemukan konsep dan prinsip secara komprehensif dan nyata, baik secara individu maupun kelompok (Astuti, 2017). Namun dalam lingkungan kelas, istilah "bidang pembelajaran" sering kali mengacu pada penerapan pendekatan pembelajaran observasional. Dalam hal ini, pengajar tidak terlalu memikirkan apakah siswa telah atau belum mempunyai pengalaman pendidikan yang berharga. Hasil belajar siswa benar-benar menunjukkan akibat yang diharapkan. Salah satu penyebab belum tercapainya jumlah tujuan pembelajaran secara maksimal adalah rendahnya tingkat ketuntasan dan penggunaan model pembelajaran yang kurang optimal. Kurangnya antusiasme siswa terhadap apa yang mereka anggap sebagai sesi kering dan observasional di kelas. Siswa menjadi kurang terlibat dalam proses pembelajaran ketika model pembelajaran yang digunakan tidak tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran yang direncanakan. Dalam skenario ini, tugas guru adalah menjaga kelas tetap terkendali dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung sehingga pembelajaran direncanakan untuk membuat peserta didik tetap tertarik dan terlibat dalam pengalaman belajar mengajar yang lebih terarah.

Mengingat hal ini, upaya harus dilakukan untuk mengidentifikasi solusi untuk masalah ini. Untuk mengatasi hambatan belajar, seseorang harus terinspirasi dan didorong untuk menggunakan teknik pemecahan masalah yang kreatif dan skenario baru yang menghibur, seperti model yang dapat digunakan selama proses pengajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Perlu adanya tindakan yang lebih berhasil, oleh karena itu dalam proses pembelajaran siswa dibantu dalam mencapai tujuan pembelajarannya melalui penggunaan teknik pembelajaran yang kreatif dan perencanaan pembelajaran, khususnya model pembelajaran scramble berbasis kontekstual.

Dalam kelompok, peserta didik menggunakan paradigma pembelajaran *Scramble* dengan mencocokkan kartu soal yang disajikan dengan kartu jawaban yang sesuai dengan soal (Fadmawati, 2009). Soeparno (1998:60) menyatakan bahwa pendekatan *scrambling* merupakan permainan linguistik. Permainan bahasa pada dasarnya adalah pendekatan yang menyenangkan untuk mempelajari kemampuan tertentu. Dalam paradigma pembelajaran *Scramble*, dua atau empat orang pemain dapat memainkan suatu permainan yang tujuannya adalah menyusun kembali kata dari huruf, frasa dari kata, dan ucapan dari penggalan kalimat yang susunannya sudah campur aduk.

Sama halnya dengan model pembelajaran lainnya, model *scramble* mengelompokkan siswa menurut kemampuannya menjadi kelompok tinggi, sedang, dan rendah. Jika memungkinkan, anggota kelompok diambil dari latar belakang budaya, etnis, dan gender yang beragam (Lestari,

2009). *Scramble* merupakan pendekatan pembelajaran yang membantu meningkatkan fokus dan kecepatan berpikir peserta didik. Dalam paradigma ini, peserta didik diharapkan dapat menggunakan otak kanan dan kirinya secara bersamaan. Mereka ditantang untuk menebak jawaban atas pertanyaan yang telah diketahui sebelumnya namun disajikan dengan cara yang tidak terduga, selain menjawab pertanyaan. Salah satu rahasia permainan model pembelajaran *scramble* adalah ketepatan dan kecepatan berpikir saat menjawab pertanyaan (Taylor dalam Huda, 2013: 303-304). Pendekatan pembelajaran *scramble* memiliki keuntungan sebagai berikut: akan mengurangi beban siswa yang kesulitan mempertahankan kosa kata yang kompleks, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan kapasitas kolaborasi dan interaksi sosial.

Banyak sarjana telah meneliti dampak model pembelajaran *Scramble* pada pengajaran di kelas berdasarkan tinjauan literatur yang dilakukan dengan melihat data studi terkait. Peneliti menemukan banyak penelitian yang dirilis dalam rentang waktu tertentu. Paradigma pembelajaran *scramble* memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, menurut temuan penelitian. Karena paradigma pembelajaran *scramble* dalam pembelajaran di kelas telah banyak dipelajari dalam ranah pendidikan pada masa lalu. Oleh karena itu, peneliti mengolah data tersebut menggunakan meta analisis sebagai teknik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan memeriksa sejauh mana pengaruh setiap penelitian, analisis meta dapat digunakan untuk menyingkat, mensintesis dan mengekstrak kesimpulan utama dari beberapa penelitian. Dalam penelitian meta-analisis, data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai acuan mendasar untuk memvalidasi atau membatalkan hipotesis. Meta-analisis ini juga berguna dalam menyajikan temuan dari penelitian sebelumnya.

Pendekatan pengacakan dianggap membantu penyampaian konten kepada peserta didik. Untuk menyampaikan seluruh konten, model pengacakan juga dapat membantu mengurangi waktu. Salah satu makalah yang relevan dan banyak diteliti, "Efektifitas Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Puzzle dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tegalontar Kab. Pekalongan," karya Desy Ratna memberikan bukti akan hal tersebut. Pendekatan pembelajaran *scramble* memiliki keuntungan sebagai berikut: akan mengurangi beban peserta didik yang kesulitan mempertahankan kosa kata yang kompleks, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan kapasitas kolaborasi dan interaksi sosial. Pendekatan pengacakan dianggap membantu penyampaian konten kepada peserta didik. Untuk menyampaikan seluruh konten, model pengacakan juga dapat membantu mengurangi waktu. Salah satu artikel yang relevan dan banyak diteliti, "Efektifitas Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Puzzle dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tegalontar Kab. Pekalongan," karya Desy Ratna memberikan bukti akan hal tersebut.

B. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan adalah meta-analisis. Meta analisis adalah penelitian dengan melakukan tiga langkah utama, yaitu merumuskan pertanyaan penelitian meta analisis yang dilakukan, mengumpulkan hasil penelitian sebagai bahan meta analisis, menghitung perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* dan menyusun laporan hasil analisis. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara menelusuri artikel-artikel dengan menggunakan penelusuran google scholar. Penelusuran menggunakan kata kunci "*model pembelajaran scramble*" dan "Siswa Sekolah Dasar". Dari penelusuran tersebut diperoleh beberapa artikel yang memenuhi kriteria pembelajaran *scramble* terhadap pengaruh model pembelajaran *scramble* peserta didik SD yaitu tersedianya data sebelum tindakan atau perlakuan dan sesudah tindakan atau perlakuan dalam bentuk skor. Skor yang diperoleh dianalisis dengan mencari rerata. Teknik analisis yang dilakukan dengan menggunakan metode perbandingan untuk menentukan dampak penerapan pembelajaran *scramble*. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah membandingkan skor sebelum tindakan dan sesudah tindakan atau perlakuan pembelajaran *scramble* seberapa besar peningkatannya. Kemudian untuk menentukan besarnya pengaruh tindakan pembelajaran terhadap kemampuan pemahaman peserta didik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistika deskriptif dan statistika inferensial yaitu uji satu sampel (Uji-T) dengan menggunakan data N-Gain hasil-hasil penelitian sebelumnya.

C. Hasil dan Pembahasan

Ada beberapa hasil penelitian yang digunakan dalam meta analisis ini yaitu sebagai berikut;

1. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sederhana Pada Peserta Didik kelas II Sekolah Dasar, Oleh A. S Karunia.
2. Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat tinggalku Kelas IV, Oleh Jenni Malasari Purba
3. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble, Oleh Joni.
4. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Scramble Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Oleh Ani Siti Anisah.
5. Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble, Oleh Metta Ariyanto
6. Scramble Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar, Oleh Nur Islamiyah
7. Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Berbasis Kontekstual Terhadap kemampuan Berpikir Kritis IPS siswa kelas III SD negeri Kebondalem 01 batang, Oleh Umul Farida.
8. Keefektifan Model Scramble Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA, Oleh Ninda Erni Apriyanti.
9. Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD No. 3 Legian, Oleh Putri Saridewi.
10. Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Melalui Model Pembelajaran Scramble Pada Siswa kelas III SD 1 Jurang Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020, Oleh Suprihati.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diolah dengan cara dirangkum dan dianalisis. Hasil analisis model pembelajaran *scramble* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Daftar hasil penelitian yang relevan

No.	Topik Penelitian	Peneliti	Pretes	Postes	Gain	N-Gain
1	Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sederhana Pada Peserta Didik kelas II Sekolah Dasar	A. S Karunia	52.44	86.5	34.06	0.72
2	Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat tinggalku Kelas IV	Jenni Malasari Purba	60.1	80.0	19.9	0.50
3	Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble	Joni	59.0	91.43	32.43	0.79
4	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Scramble Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	Ani Siti Anisah	41.90	86.67	44.77	0.77
5	Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi	Metta Ariyanto	52.41	89.28	36.87	0.77

kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble						
6	Scramble Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar	Nur Islamiyah	32	89	57	0.84
7	Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Berbasis Kontekstual Terhadap kemampuan Berpikir Kritis IPS siswa kelas III SD negeri Kebondalem 01 batang	Umul Farida	49.17	79.83	30,66	0.60
8	Keefektifan Model Scramble Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA	Ninda Erni Apriyanti	69.21	77.05	7,84	0.25
9	Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD No. 3 Legian	Putri Saridewi	52.93	90.24	37,31	0.79
10	Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Melalui Model Pembelajaran Scramble Pada Siswa kelas III SD 1 Jurang Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020	Suprihati	41	85	44	0.75
			59.016	85.5	34.48	0.68
Rata-rata						

Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran scramble dapat meningkatkan hasil belajar mulai dari N-Gain yang terendah 0,25%, N-Gain yang tertinggi 0,84% dengan rata-rata 0,68%. Meski tidak begitu signifikan, tetapi dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SD.

Tabel 2. Statistika Deskriptif data pretes dan postes

	Data	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretes	51.0160	10	10.71529	3.38847
	Postes	85.5000	10	4.95077	1.56557

Tabel 3. Korelasi data pretes dan postes

	Data	N	correlation	Sig.
Pair	Pretes dan Postes	10	.424	.222

Tabel 4. Uji beda satu sampel data N-Gain

	Test Value = 0				95% Confidence Interval of the difference	
	t	df	Sig. (2-Tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
N-Gain	11.819	9	.000	.67800	.5482	.8078

Tabel 2 menyajikan analisis deskriptif dampak model pembelajaran dengan rentang rata-rata 51,0160 hingga 85,5000. Berdasarkan Tabel 4, temuan uji statistika inferensial uji beda satu sampel data N-Gain menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar secara signifikan dengan nilai sig. = 0,000 lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$, yang berarti berbeda secara statistik dan menunjukkan adanya peningkatan. Hasilnya, diketahui bahwa hasil pretes dan postes berbeda secara signifikan. mempunyai nilai korelasi yang baik. Hal ini menunjukkan bagaimana paradigma pembelajaran *scramble* mempengaruhi hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Metodologi penelitian ini menawarkan data yang konsisten, yang menunjukkan bahwa hasil penelitian sebelumnya dapat berfungsi sebagai landasan untuk memilih strategi pengajaran yang paling efektif untuk digunakan di kelas.

Temuan studi meta-analisis ini menunjukkan bahwa, meskipun pada tingkat yang berbeda-beda, paradigma pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berbagai unsur mempengaruhi hasil belajar yang berbeda-beda, antara lain aspek internal yang berkaitan dengan individu dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan. Misalnya keadaan siswa sedang sakit atau kurang konsentrasi saat ujian. Sedangkan variabel ekstrinsik seperti lokasi sekolah, lingkungan sekolah dan berbagai peneliti.

D. Kesimpulan

Sepuluh artikel yang menggunakan paradigma pembelajaran *scramble* ditemukan dalam penyelidikan ini. Hasil pencarian "meningkatkan hasil belajar siswa di kelas" menghasilkan 10 artikel. Model pembelajaran *scramble* banyak digunakan untuk pembelajaran di kelas, yang tidak terbatas pada satu topik tetapi mencakup banyak mata pelajaran, sesuai dengan tujuan dan temuan penelitian. Efektivitas model pembelajaran *Scramble* berbantuan Media Puzzle dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Tegalantar Kab. Pekalongan menjadi subjek penelitian Desy Ratna. Menurut penelitian ini, siswa kurang terlibat dalam pendidikan sebelum menerapkan pendekatan pembelajaran *scramble*, namun partisipasi mereka di kelas meningkat secara signifikan setelah diterapkan. Berdasarkan temuan tersebut, guru disarankan untuk menggunakan paradigma pembelajaran ini guna meningkatkan hasil belajar peserta didiknya.

E. Referensi

- Anisah, A. S., & Syafitra, Z. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Scramble* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal PGMI UNIGA*, 1(01).
- Astuti, S. (2017). Supervisi akademik untuk meningkatkan kompetensi guru di SD Laboratorium UKSW. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 49-59.
- Apriyanti, N. E. (2019). Keefektifan model *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 149-154.
- Apriani, A. (2022). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia melalui Metode *Scramble* pada Siswa Kelas IV SDN 1 Jeringo Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal of Mandalika Literature*, 3(1), 116-124.
- Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model *Scramble*. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 134-140.
- Azizah, A., & Nuraeni, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 21(2), 452-462.
- Bagja, S. W., & Yuliana, D. (2019). Penerapan model pembelajaran *discovery learning* meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan 1. *Jurnal Rontal Keilmuan PKn*, 5(1), 17-30.

- 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).
- Dwi Prasetyo, N., & Hauff, C. (2015, August). Twitter-based election prediction in the developing world. In *Proceedings of the 26th ACM Conference on Hypertext & Social Media* (pp. 149-158).
- Fayakun, M., & Joko, P. (2015). The Effectiveness of physics course using contextual models (CTL) with POE (predict, observe, explain) methods toward high-order thinking skill. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia-Indonesian Journal Of Physics Education*, 11(1), 49-58.
- Farida, U., Agustini, F., & Wakhjudin, H. (2017). Efektivitas model pembelajaran scramble berbasis kontekstual terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas III SD Negeri Kebondalem 01 Batang. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 1(3), 192-199.
- HADIAH SULPI PUKESTI, P. S. H. (2020). *Effectiveness of Scamble Method to Improve Reading Comprehension for the Eighth-Grade Students of SMP Nusa Prima Lamasi*, The (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO).
- Iltavia, I., & Nurhasnah, N. (2019). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 3(3), 1-7.
- Islamiyah, N., Aziz, S. A., Tarman, T., Nadira, N., & Thaba, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116-129.
- Islami, M. F. (2017). *Implementasi Permendikbud RI No 104 Tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab MAN Yogyakarta I dan MAN Yogyakarta III Tahun Pelajaran 2014/2015)* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).
- Joni, J., Sumianto, S., & Oktavia, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1646-1654.
- Karunia, A. S. (2020). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe scramble untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana pada peserta didik kelas II sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(6).
- Lestariningsih, D., Nurlaela, L., Mariono, A., & Harianto, G. P. (2021). The Effect of the Problem-Based Learning Model on Learning Outcomes in the Course of Learning Strategy at Stiaa Pacet Mojokerto. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 15(6), 990-1011.
- Melinda, Y., & Sukarto, R. J. (2023). Penggunaan Metode Scramble untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas II SD. *Jurnal Rinjani Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JR-PGSD)*, 1(04), 145-150.
- Nurhasanah, A. E. (2020). *Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, UNKNOWN).
- Nurmiati, N. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Health Education Economics Science and Technology (J-HEST)*, 1(1), 1-11.
- 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.
- Purba, J. M., Sinaga, R., & Tanjung, D. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 10(4), 216-224.
- Ramadani, V., Rexhepi, G., Gërguri-Rashiti, S., Ibraimi, S., & Dana, L. P. (2014). Ethnic entrepreneurship in Macedonia: the case of Albanian entrepreneurs. *International Journal of Entrepreneurship and Small Business*, 23(3), 313-335.
- Risnawati, A. D., Azmi, MP, Amir, Z., & Nurdin, E. (2019). Development of a definition maps-based plane geometry module to improve the student teachers' mathematical reasoning ability. *International Journal of Instruction*, 12(3), 541-560.
- Rosiana, H. (2015). The Application of Scramble Method Using Multimedia for Improving Science Learning for The Fifth Grade Student of SDN Pasir Wetan in The Academic Year of 2014/2015. *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN*, 3(6.1).
- Saidah, N. (2022). Penerapan Model Scramble Berbasis Saintifik dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD 3 Puyoh. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(4), 226-242.

- Safitri, A., & Reinita, R. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2130-2138.
- Saridewi, N. P., & Kusmariyatni, N. N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas. *Journal of Education Action Research*, 1(3), 230-239.
- Sipayung, C. A., Purba, N., & Simanjuntak, T. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SD Negeri 095551 Jl. Asahan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2686-2699.
- Suprihati, S. (2021). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Melalui Model Pembelajaran Scramble pada Siswa Kelas III SD 1 Jurang Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Bhakti Pendidikan Indonesia*, 3(2).
- Yuliani, S. R., Indahsari, I. N., Puspita, T., Maesaroh, T., Retta, I., & Hidayat, W. (2018). Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Terhadap Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis dan Kemampuan Diri (Self Efficacy) Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(3), 1845-1850.