

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *SCRAMBLE*
BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS KELAS V DI SDN 2 BRANTI RAYA**

(Skripsi)

Oleh

**CLARISSA FARA ADELLIA
NPM 2053053034**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *SCRAMBLE*
BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS KELAS V DI SDN 2 BRANTI RAYA**

Oleh

**CLARISSA FARA ADELLIA
NPM 2053053034**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *SCRAMBLE* BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SD NEGERI 2 BRANTI RAYA

Oleh

CLARISSA FARA ADELLIA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di SD Negeri 2 Branti Raya. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adanya pengaruh model *cooperative learning* tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 2 Branti Raya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu. Desain penelitian menggunakan *non-equivalent control grup design*. Populasi berjumlah 57 peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *non-probability sampling*. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 2 Branti Raya.

Kata kunci: hasil belajar, ilmu pengetahuan alam dan sosial, model *cooperative learning*.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE SCRAMBLE TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED WITH CROSSWORD PUZZLE MEDIA ON CLASS V SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF SD NEGERI 2 BRANTI RAYA

By

CLARISSA FARA ADELLIA

This problem in this research is the low learning outcomes of students in Natural and Social Sciences subjects at SD Negeri 2 Branti Raya. The aim of this research is to describe and analyze the influence of the scramble type cooperative learning model assisted by crossword puzzle media on the science and science learning outcomes for class V SD Negeri 2 Branti Raya. This type of research is quantitative research with a quasi-experimental research method. The research design uses a non-equivalent control group design. The research sampling uses non-probability sampling. Data collection techniques use test techniques in the form of pretest and posttest. The results of this research are that there is an influence of the scramble type cooperative learning model assisted by crossword puzzle media on the science and science learning outcomes for class V of SD Negeri 2 Branti Raya.

Keywords: cooperative learning model, learning outcomes, natural and social, sciences.

Judul Skripsi

: PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *SCRAMBLE* BERBATUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SDN 2 BRANTI RAYA

Nama Mahasiswa

: Clarissa Fara Adellia

No. Pokok Mahasiswa

: 2053053034

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENGESAHKAN

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



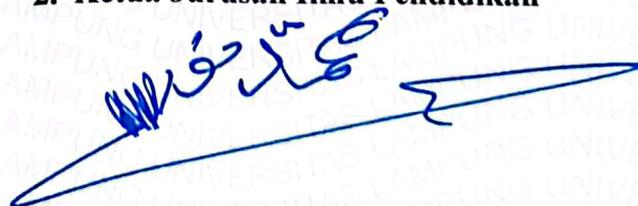
Dr. Darsono, M. Pd.
NIK 232109541016101

Dosen Pembimbing II



Frida Destini, S.Pd., M.Pd.
NIP 198912292019032019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

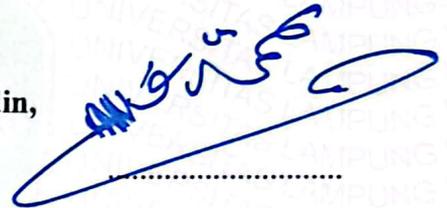
Ketua : Dr. Darsono, M. Pd.



Sekretaris : Frida Destini, S.Pd., M.Pd.



**Penguji Utama : Dr. Muhammad Nurwahidin,
M.Ag., M.Si.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001**

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 1 Agustus 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Clarissa Fara Adellia

NPM : 2053053034

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Scramble* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 2 Branti Raya” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 30 Agustus 2024
Yang membuat pernyataan



Clarissa Fara Adellia
NPM 2053053034

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Clarissa Fara Adellia dilahirkan di Branti Raya, Kecamatan, Kabupaten Lampung Selatan Provinsi Lampung pada tanggal 30 Januari 2002. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, pasangan Bapak Sukamto dan Ibu Wiwik Yuliyanti.

Peneliti menyelesaikan pendidikan formal:

1. SD Negeri 2 Branti Raya, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 1 Natar, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Natar, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri. Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Rambang Jaya, Kecamatan Umpu Semenguk, Kabupaten Way Kanan pada tahun 2023 periode 1. Peneliti juga melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 01 Rambang Jaya pada tahun 2023.

MOTTO

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkan tidak akan pernah menjadi taktirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanku”

(Umar bin Khattab)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja Lelah-lelahmu itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Candra)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dengan mengucap syukur atas Rahmat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada mamah tercinta Wiwik Yuliyanti, Ayah tercinta Sukamto, saudaraku, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Scramble* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 2 Branti Raya”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya atas keterbatasan pengetahuan serta kemampuan, namun dengan adanya dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini, kepada Bapak Darsono, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu pengetahuan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini. Kepada Ibu Frida Destini, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu pengetahuan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini. Serta kepada Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku dosen pembahas atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu pengetahuan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Ibu Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna skripsi.

5. Bapak dan Ibu Dosen, serta tenaga kependidikan S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
6. Pintu surgaku, Ibunda Wiwik Yuliyanti. Terimakasih penulis ucapkan kepada beliau, atas segala bentuk bantuan, semangat dan doa yang tiada henti selama ini. Terimakasih untuk tidak lelah memberi nasihat yang terkadang pikiran kita tidak sejalan, terimakasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Terimakasih sudah melahirkan, dan merawat penulis dengan penuh cinta, semoga mamah selalu dalam lindungan Allah dan sehat untuk terus menemani disetiap perjalanan dan pencapaian penulis. *I love you mah*
7. Cinta pertamaku, Ayahanda Sukamto. Terimakasih sudah menemani dan mengantarkan penulis dimanapun kapanpun, terimakasih untuk selalu percaya bahwa penulis mampu untuk melakukan semuanya sampai di titik ini.
8. Kakakku CharDO Bintoro dan Indri Kurniasari, terimakasih penulis ucapkan karena sudah ada dalam setiap perjalanan penulis.
9. Tanteku Tias Astuti Wulandari, S. Pd., dan Om Agung Pujiarto, S.Pd., Penulis ucapkan terimakasih karena sudah turut membantu dalam penulisan skripsi penulis.
10. Kepada pemilik NPM 2053053038 terimakasih atas dukungan, semangat serta menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka, selalu menemani dan menyempatkan waktu dalam proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih untuk tetap sabar menghadapi penulis yang amat keras kepala dan seluruh hal baik yang diberikan selama ini.
11. Teruntuk sahabat-sahabat tercinta Alda. Pina, Ulfa, Yessy terimakasih atas segala dukungan yang diberikan. Terimakasih selalu menjadi garda terdepan penulis disetiap keadaan apapun. Terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik dalam 15 tahun persahabatan ini. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena telah menghadirkan sahabat terbaik seperti kalian.
12. Kepada teman-teman pejuang toga UNILA, Nurulita, Intan, Komang, Regita, Nita, Mukti, Dicky terimakasih atas segala pengalaman dan waktu yang telah dijalani Bersama dalam perkuliahan. Terimakasih untuk selalu ada dan pembantu di setiap pencapaian penyusunan skripsi penulis. *See you on top, guys!*
13. Kepada sahabat SMAku Bila, Cellin, Mia, Ica, terimakasih selalu menyempatkan waktu untuk penulis dalam penyusunan skripsi ini.

14. Kepala SDN 2 Branti Raya, Bapak Sutikno, M.Pd., yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
15. Ibu Holyama, S.Pd. wali kelas 5C, Ibu Widuri, S.Pd. wali kelas 5B, Pendidik dan Tenaga Kependidikan lainnya, serta peserta didik SDN 2 Branti Raya Pajaresuk Kabupaten Pringsewu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.
16. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini.
17. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Clarissa Fara Adellia atas segala kerja keras, dan semangat untuk tidak menyerah dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, terimakasih

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 30 Agustus 2024
Peneliti

Clarissa Fara Adellia
NPM 2053053034

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.1.1 Belajar	9
2.1.1.1 Belajar	9
2.1.1.2 Tujuan Belajar	9
2.1.1.3 Teori Belajar.....	10
2.1.2 Hasil Belajar.....	12
2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	12
2.1.3 Kurikulum Merdeka	14
2.1.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	16
2.1.4.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	16
2.1.4.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	17
2.1.5 Model <i>Cooperative Learning</i>	17
2.1.6 Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Scramble</i>	18
2.1.6.1 Langkah-langkah Model <i>Cooperative</i> <i>Learning</i> Tipe <i>Scramble</i>	19
2.1.6.2 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Cooperative</i> <i>Learning</i> Tipe <i>Scramble</i>	20
2.1.6.3 Tipe-tipe model pembelajaran kooperatif.....	21
2.1.7 Media <i>Crossword Puzzle</i>	23
2.1.7.1 Manfaat <i>Crossword Puzzle</i> (Teka-teki Silang).....	24
2.1.7.2 Langkah-langkah Media <i>Crossword Puzzle</i>	25

	2.1.7.3 Kelemahan dan Kelebihan Media <i>Crossword</i> <i>Puzzle</i>	25
	2.2 Penelitian Relevan	26
	2.3 Kerangka Pikir	28
	2.4 Hipotesis Penelitian.....	29
III.	METODE PENELITIAN	30
	3.1 Jenis Penelitian.....	30
	3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	31
	3.2.1 Tempat Penelitian.....	31
	3.2.2 Waktu Penelitian	31
	3.3 Prosedur Penelitian.....	31
	3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	32
	3.4.1 Populasi Penelitian	32
	3.4.2 Sampel Penelitian.....	32
	3.5 Variabel Penelitian	33
	3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	34
	3.6.1 Definisi Konseptual	34
	3.6.2 Definisi Operasional.....	34
	3.7 Teknik Pengumpulan Data	35
	3.7.1 Teknik Tes.....	35
	3.7.2 Teknik Non Tes.....	38
	3.8 Instrumen Penelitian.....	39
	3.8.1 Uji Validitas	39
	3.8.2 Uji Reliabilitas	42
	3.8.3 Taraf Kesukaran	43
	3.8.4 Daya Pembeda.....	45
	3.9 Teknik Analisis Data	47
	3.9.1 <i>N-Gain</i>	47
	3.9.2 Uji Prasyarat.....	47
	3.9.3 Uji Normalitas	47
	3.9.4 Uji Homogenitas	48
	3.9.5 Uji Hipotesis.....	48
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	49
	4.1 Hasil	49
	4.1.1 Deskripsi Data Hasil Tes.....	49
	4.1.2 Uji <i>N-Gain</i>	53
	4.1.3 Uji Prasyara	54
	4.1.3.1 Uji Normalitas	54
	4.1.3.2 Uji Homogenitas	54
	4.1.3 Uji Hipotesis.....	55
	4.1.3.1 Uji F	55
	4.2 Pembahasan.....	56
	4.3 Keterbatasan Penelitian.....	59
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	60
	5.1 Kesimpulan	60

5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Muatan IPAS	4
2. Metode Desain Penelitian	30
3. Tabel Jumlah Peserta Didik.....	32
4. Jumlah Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	33
5. Kisi-kisi soal <i>pretest</i> dan <i>postest</i>	36
6. Kriteria Validitas Instrumen	40
7. Uji Validitas	40
8. Klasifikasi Realibilitas	42
9. Uji Reliabilitas	43
10. Tabel Kriteria Daya Pembeda Soal.....	44
11. Daya Beda.....	44
12. Tabel Interpretasi <i>N-Gain</i>	46
13. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	48
14. Rekapitulasi Hasil Belajar pada <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kelas Eksperimen	49
15. Rekapitulasi Hasil Belajar pada <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> kelas Kontrol.....	50
16. Uji Normalitas.....	51
17. Uji Homogenitas	52
18. Anova Uji Regresi.....	52
19. Persamaan Uji Regresi Linier Sederhana.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	28
2. Diagram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	51
3. Diagram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	52
4. Diagram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	52
5. Diagram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	65
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	66
3. Surat izin uji instrumen	67
4. Surat balasan uji instrumen	68
5. Surat izin penelitian	69
6. Surat balasan penelitian.....	70
7. Surat keterangan validasi media	71
8. Surat keterangan validasi soal	72
9. Data Hasil Wawancara	73
10. Modul Ajar kelas eksperimen	74
11. Modul Ajar Kelas kontrol.....	84
12. Media <i>Crossword Puzzle</i>	94
13. Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda.....	95
14. Soal Dan Jawaban.....	97
15. Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen	105
16. Hasil Rekapitulasi <i>Pretest Posttest</i> Kelas Ekperimen Dan Kontrol.....	111
17. Hasil Uji Validitas	112
18. Hasil Uji Reliabilitas	113
19. Hasil Uji Normalitas.....	114
20. Hasil Uji Homogenitas	115
21. Hasil Uji Taraf Kesukaran.....	116
22. Hasil Uji Hipotesis	117
23. Hasil Uji Daya Beda.....	118
24. Tabel r <i>Product Moment</i>	119
25. Tabel Distribusi F.....	120
26. Dokumentasi.....	121

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang paling penting untuk menunjang kemajuan bangsa. Pendidikan yang dilaksanakan tentunya harus mampu memberikan dampak positif dan hasil nyata bagi manusia yang melaksanakannya. Hasil nyata tersebut berupa perkembangan potensi dan keterampilan yang dapat digunakan seseorang dalam kehidupannya. Sesuai dengan tujuan nasional pemerintah negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang tercantum pada pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia alenia ke-4 yakni negara Indonesia berusaha menjadikan masyarakat yang cerdas serta mampu bersaing dengan negara lain secara sehat.

Senada dengan tujuan dan fungsi pendidikan yang tertulis dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 1 yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sidiknas (dalam Sasmitha 2023).

Ki Hajar Dewantara mengatakan Pendidikan berarti upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelektual), dan jasmani peserta didik. Peserta didik hanya dapat berkembang ketika pendidikan dilakukan tanpa paksaan dan tanpa perintah Pristiwanti, dkk (2022). Sejalan dengan pendapat Marzuki & Khanifah (2016) pendidikan yang ideal adalah pendidikan yang tidak hanya *transfer of knowledge* tetapi juga *transfer of value*. Pendidikan tidak hanya menghasilkan peserta didik beratribut “Robot cerdas”, tetapi juga peserta didik dengan karakter yang baik. Ki Hajar Dewantara lebih menekankan pada pendidikan budi pekerti

atau pendidikan karakter sebagai pendidikan yang ideal. Pada tahap ini, peserta didik dan sistem pendidikan memiliki andil yang signifikan (Marzuki & Khanifah, 2016).

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Makarim, mengumumkan bahwa Indonesia berhasil meningkatkan peringkatnya sebanyak 5-6 posisi dalam PISA 2022. Meskipun demikian, meski peringkat naik, skor kemampuan membaca, matematika, dan sains mengalami penurunan yang memperpanjang tren negatif dari sebelumnya. Skor rata-rata Indonesia dalam ketiga subjek tersebut juga terpaut jauh dari skor global, dengan penurunan yang paling signifikan terjadi dalam kemampuan membaca. Selanjutnya Raka dalam Lubis, N (2019) menyatakan bahwa pada subjek kemampuan matematika, yang menjadi topik utama pada PISA 2022, skor rata-rata Indonesia turun 13 poin menjadi 366, dari skor di edisi sebelumnya yang sebesar 379. Angka ini pun terpaut 106 poin dari skor rata-rata global.

Penurunan skor rata-rata sebesar 13 poin juga dicatatkan pada subjek kemampuan sains. Pada PISA 2022, Indonesia memperoleh skor rata-rata 383 di subjek ini, terpaut 102 poin dari skor rata-rata global. Indonesia sendiri telah menunjukkan upaya dalam meningkatkan mutu dan kualitas beberapa aspek kehidupan baik pendidikan maupun sosial. Mengingat aspek pendidikan dan sosial tidak dapat dipisahkan karena pada dasarnya pendidikan yang baik akan menentukan kehidupan sosial yang makmur dan sejahtera. Indrata, et al. (2022) berpendapat bahwa hal ini ditunjukkan dengan hadirnya kurikulum “Merdeka Belajar” yang digagas langsung oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI), Nadiem Makarim, yang dimana konsep utama merdeka belajar ialah merdeka dalam berfikir.

Kurikulum Merdeka tidak luput dari pembelajaran, pembelajaran sendiri merupakan suatu proses kegiatan, interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan merupakan sumber belajar pada suatu lembaga Pendidikan yang

membahas mengenai materi-materi pembelajaran, sehingga proses atau pesan-pesan dari pembelajaran bisa tersampaikan. Adapun komponen-komponen pembelajarannya adalah sebagai berikut: peserta didik, pendidik, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), evaluasi. Berbicara mengenai proses pembelajaran, diperlukan adanya model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sasaran untuk membantu efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Joyce, dkk (dalam Thamrin Tayeb, 2017) mendefinisikan model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi intruksional, dan memandu proses belajar mengajar atau di setting yang berbeda. Penggunaan model pembelajaran harus diterapkan dengan kebutuhan peserta didik dan dipadukan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran merupakan suatu alat menyampaikan pesan. Media juga sebagai faktor penunjang supaya tujuan pembelajaran itu bisa tersampaikan, Media diartikan sebagai alat pembantu dalam pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik. Perlu dikembangkan suatu media yang menyajikan materi yang lengkap dan menarik sehingga membuat peserta didik menjadi aktif dan lebih paham terkait materi yang disajikan. Dari banyaknya media pembelajaran seperti PPT, *Mind Map*, dan lain sebagainya penulis memberikan solusi dari permasalahan di atas untuk menggunakan media *crossword puzzle*.

Crossword puzzle yang juga dikenal sebagai teka-teki silang merupakan permainan bahasa dimana pemain harus mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal. Membuat soal tes dalam format teka-teki silang dengan menggunakan kosakata yang berhubungan dengan pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi peserta didik karena unsur permainan terlibat. Pendekatan ini dapat diterapkan dengan berbagai variasi secara santai (Akbar, 2018).

Pendidik masih belum secara penuh menerapkan pembelajaran yang aktif dengan melibatkan peserta didik serta belum menggunakan berbagai model pembelajaran sesuai dengan konten yang diajarkan. Dalam proses belajar mengajar, penting bagi pendidik untuk memiliki keterampilan dalam mengelola kelas. Asnida, dkk (dalam Sururi & Wahid, 2022). Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar peserta didik juga terjadi di SDN 2 Branti Raya. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober 2023 di SDN 2 Branti Raya menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas V pada saat Penilaian Tengah Semester (PTS) masih ada yang dibawah rata-rata. Hal ini dapat dilihat dari metode desaindata hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) IPAS semester ganjil peserta didik kelas V SDN 2 Branti Raya sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) IPAS Tahun 2023

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan			
		Tuntas (≥ 70)		Tidak Tuntas (< 70)	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
VA	28	11	39,29	17	60,71
VC	29	6	20,69	23	79,31
Jumlah	57	-	-	-	-

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SDN 2 Branti Raya

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui hasil belajar IPAS kelas V saat PTS, masih ada sebagian peserta didik yang belum belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran IPAS yang telah ditentukan, yaitu 70. Hal itu terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 pada kelas VA hanya 39,28% dan yang tidak tuntas mencapai 60,71%. Ketuntasan pada kelas VC juga hanya 20,69% dan yang tidak tuntas mencapai 79,31% sehingga hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Branti Raya masih cukup rendah dalam pembelajaran IPAS.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, diperlukan adanya upaya yaitu melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan kesempatan mengembangkan pemahaman dengan berkolaborasi dalam proses pembelajaran, menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, serta melakukan evaluasi berkala terhadap metode pembelajaran yang digunakan

untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan memilih model pembelajaran yang tepat dalam peningkatan keaktifan dan kemampuan pemahaman materi serta hasil belajar IPAS peserta didik. Dengan hal ini, peneliti memilih model pembelajaran yaitu model *cooperative learning* tipe *scramble*. Pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran kelompok kecil yaitu peserta didik yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama.

Model pembelajaran *cooperative* memiliki beragam tipe. Huda (2014) menyatakan salah satu tipe model pembelajaran *cooperative* adalah tipe *scramble*. Model pembelajaran *scramble* merupakan suatu pendekatan pembelajaran berkelompok yang mendorong peserta didik untuk mengasah kreativitas mereka dalam mencari jawaban dari kata-kata yang diacak. Menurut Ariyanto (2018) model ini mengajak peserta didik untuk merangkai kata-kata menjadi jawaban yang logis untuk sebuah pertanyaan atau permasalahan yang diberikan.

Bersumber pada pengertian tersebut, model pembelajaran *cooperative* tipe *scramble* akan memengaruhi keaktifan peserta didik melalui kegiatan diskusi bersama kelompok dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran dalam penerapannya dapat ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai, media harus dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya, yang berkaitan dengan *Cooperative learning* tipe *Scramble* dan *crossword puzzle* (teka-teki silang). Dwiyantri (2022) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Crossword puzzle* terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas III SD Negeri Gugus IV Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023”. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari model pembelajaran tersebut terhadap kompetensi

pengetahuan IPA siswa kelas III SD Negeri Gugus IV Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023.

Berdasarkan dari penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan terdapat perbedaan, yaitu perbedaan jenjang kelas dan perbedaan muatan pembelajaran maka dari itu penulis ingin mengetahui apakah model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Scramble* berbantuan *Crossword puzzle* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik IPAS pada kelas V SDN 2 Branti Raya. Oleh karena itu penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative learning* Tipe *Scramble* Berbantuan Media *Crossword puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 2 Branti Raya.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS.
2. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi.
3. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik, sehingga peserta didik lebih cepat merasa bosan.
4. Belum menggunakan model *Cooperative learning* Tipe *Scramble*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya dibatasi dengan:

1. Model *cooperative learning* tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* (X_1).
2. Hasil belajar IPAS (Y).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Cooperative learning* tipe *Scramble* berbantuan media *Crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 2 Branti Raya?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative learning* tipe *Scramble* berbantuan media *Crosswor Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 2 Branti Raya.

1.6 Manfaat penelitian

Penelitian di bidang pendidikan ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis terhadap proses pembelajaran IPAS di sekolah.

1. Manfaat teoretis

Secara tidak langsung, hasil penelitian ini dapat menguji kebenaran teori belajar dan hasil penelitian sejenis yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, dapat pula digunakan sebagai acuan bagi pelaksanaan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara langsung bagi peserta didik, Peserta Didik, sekolah dan peneliti.

a. Pendidik

Memberikan wawasan baru dan pengalaman dalam penerapan model *cooperative learning* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS.

b. Peserta Didik

Diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dan bersungguh-sungguh sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif.

c. Sekolah

Penerapan model *Cooperative learning* tipe *Scramble* dan media *Crossword puzzle* diharapkan dapat berimplikasi positif terhadap kualitas pembelajaran dan pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga mampu memperbaiki mutu lulusan sekolah

d. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan kinerja penulis sebagai calon pendidik dalam mencetak peserta didik yang aktif, mampu berpikir kritis, dan terampil.

1.7 Ruang Lingkup Penulis

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen.
2. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Branti Raya.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VA dan VC dengan jumlah 57 peserta didik.
4. Objek dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning* tipe *scramble*, media pembelajaran *crossword puzzle* dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas VA dan VC di SDN 2 Branti Raya.
5. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap kelas V tahun ajaran 2023/2024.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Belajar

2.1.1.1 Belajar

Belajar merupakan peran penting dalam Pendidikan. Menurut Gasong (2018) belajar merupakan suatu yang terjadi di dalam benak seseorang, yaitu di dalam benaknya. Belajar disebut sebagai suatu proses. Menurut Suyati & Rozikin (2021) belajar merupakan kegiatan sehari-hari bagi peserta didik sekolah. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, perpustakaan, kebun binatang, sawah, sungai, atau hutan. Menurut Rusman (2017) belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu peserta didik. Slameto (2015) juga berpendapat bahwa belajar sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Para ahli yang disebutkan memiliki pandangan yang sepakat tentang peran penting belajar dalam pendidikan. Mereka menekankan bahwa belajar adalah suatu proses, menunjukkan bahwa pendidikan melibatkan proses berkelanjutan yang memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru.

2.1.1.2 Tujuan Belajar

Belajar dimotivasi oleh tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang, sehingga tujuan tersebut menjadi pendorong bagi individu untuk terlibat dalam proses belajar. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Akhirudin, dkk (2019) tujuan

dari proses belajar adalah menciptakan perubahan dalam perilaku dan tindakan seseorang, yang dapat diamati melalui pengembangan kemampuan, keterampilan, kecakapan, dan sikap, dengan tujuan mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Sejalan dengan itu, M. Andi Setiawan (2017) belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian. Moh. Suardi (2018) menyatakan dasar dari aktivitas belajar ialah untuk memenuhi kebutuhan yang dirasakan oleh yang bersangkutan. Oleh karena itu, perilaku belajar mempunyai tujuan untuk memecahkan persoalan yang dihadapi dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Seorang anak yang merasa lapar akan belajar bagaimana caranya untuk mendapatkan makanan.

Dari beberapa pendapat di atas mereka setuju bahwa tujuan menjadi motivasi bagi individu untuk belajar yang pada akhirnya memengaruhi perubahan perilaku, pengembangan kemampuan, keterampilan, dan sikap.

2.1.1.3 Teori Belajar

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan efektif, diperlukan penggunaan teori-teori belajar yang sesuai dalam proses pembelajaran. Akhirudin, sujarwo, Atmodardoyo, & Nurhikmah (2019) menjelaskan bahwa teori belajar adalah suatu usaha untuk menjelaskan bagaimana manusia belajar, sehingga kita dapat memahami proses internal yang kompleks yang terlibat dalam pembelajaran. Teori belajar juga berperan sebagai pedoman dalam merancang atau mengatur kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Menurut Budiningsih (2013) mengungkapkan macam-macam teori belajar sebagai berikut.

1. Teori Belajar Behavioristik
Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.
2. Teori Belajar Kognitivisme
Teori belajar kognitif mengacu pada perubahan dalam struktur mental seseorang yang memungkinkannya untuk menunjukkan perilaku yang berbeda. Pendekatan kognitif melihat pembelajaran sebagai lebih dari sekadar respons mekanistik terhadap stimulus, karena juga melibatkan aktivitas mental yang terjadi di dalam individu yang sedang belajar.
3. Teori Belajar Humanisme
Teori belajar humanistik proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Dalam pembelajaran menekankan bahwa proses pembelajaran seharusnya berpusat pada individu. Meskipun teori ini sangat menyoroti isi dari pembelajaran, sebenarnya lebih fokus pada idealisasi pendidikan dan proses pembelajaran. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pada konsep pembelajaran yang ideal daripada realitas pembelajaran sehari-hari yang dapat diamati. Tujuan utama teori ini adalah untuk meningkatkan kemanusiaan individu (seperti mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) melalui pembelajaran.

Menurut Parwati, dkk. (2018) teori belajar dibagi menjadi 5 yaitu:

1. Teori belajar behaviorisme (dari Pavlov, Thorndike, dan Skinner) Belajar menurut behaviorisme adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon.
2. Teori belajar kognitif (dari Piaget dan Bruner)
Menurut teori belajar kognitif, belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, melainkan disebut sebagai model perseptual.
3. Teori belajar konstruktivisme (dari Lev S. Vygotsky)
Belajar menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya.

4. Teori belajar pemrosesan informasi (dari Robert Mills Gagne) Teori ini memandang bahwa belajar adalah proses memperoleh informasi, mengolah informasi, menyimpan informasi, serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh otak.
5. Teori belajar sosial (dari Albert Bandura)
Teori belajar sosial memandang perilaku seseorang tidak semata-mata refleks otomatis atas stimulus, melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif seseorang itu sendiri.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, pendekatan pembelajaran yang relevan untuk penelitian ini adalah konstruktivisme. Konstruktivisme menganggap bahwa pembelajaran adalah suatu proses di mana individu secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman pribadi mereka. Pembelajaran bukan hanya tentang pendidik yang mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan peran aktif peserta didik dalam membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman-pengalaman yang mereka alami.

2.1.2 Hasil Belajar

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah apa yang peserta didik peroleh setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, melalui penilaian dari semua aktivitas yang telah direncanakan dan dilakukan secara terstruktur. Hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Suprijono (2013) Menyatakan pencapaian hasil belajar melibatkan berbagai tindakan, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, serta keterampilan yang telah diperoleh. Mulyati, dkk (2020) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik baik pengetahuan, sikap dan keterampilan serta perubahan tersebut akan menimbulkan peningkatan dan pengembangan yang lebih baik pada diri peserta didik. Penjelasan lebih lanjut oleh

Ahmadiyanto (2016) hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses pembelajaran yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama dan tidak akan hilang karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Adapun Bloom (dalam Thobroni, 2015) menyatakan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara rinci, teori Bloom dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Domain kognitif mencakup:
 - a. *Knowldge* (pengetahuan, ingatan)
 - b. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
 - c. *Application* (menerapkan)
 - d. *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan)
 - e. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)
 - f. *Evaluating* (menilai)
2. Domain afektif mencakup:
 - a. *Receiving* (sikap mau menerima)
 - b. *Responding* (memberikan respon)
 - c. *Valuing* (menilai)
 - d. *Organization* (organisasi)
 - e. *Characterization* (karakterisasi)
3. Domain psikomotor mencakup:
 - a. *Initiatory*
 - b. *Pre-routine*
 - c. *Rountinized*
 - d. Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial
 - e. intelektual.

Menurut Waliman (dalam susanto, 2016) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1. Faktor internal; Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri. Perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya. Serta kebiasaan sehari-hari di lingkungan sekitar.

Berdasarkan pandangan para pakar, penelitian menyimpulkan bahwa hasil belajar merujuk pada perubahan yang dialami oleh peserta didik setelah mengikuti aktivitas pembelajaran.

Perubahan tersebut mencakup informasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

2.1.3 Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka membawa inovasi dan perbaikan dari kurikulum sebelumnya, dan pendidik diharapkan memiliki pemahaman menyeluruh terhadap konsep dari kurikulum merdeka belajar ini. Pengetahuan yang mendalam tentang konsep ini, pendidik dapat mengkomunikasikan prinsip-prinsip kurikulum kepada peserta didik mereka, dan pada akhirnya diharapkan peserta didik mampu beradaptasi dengan pengenalan kurikulum baru di sekolah. Mengutip dari kemendikbud, kurikulum ini menawarkan variasi dalam pembelajaran intrakurikuler, yang dapat meningkatkan optimalitas kontennya.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menerapkan kebijakan merdeka belajar atau kurikulum merdeka. Kurikulum ini, menurut Direktorat Sekolah Dasar, memberikan fleksibilitas pada pembelajaran dengan beragam konten intrakurikuler. Hal ini bertujuan agar peserta didik memiliki lebih banyak waktu untuk memahami konsep dan memperkuat kompetensi, sementara pendidik dapat memilih perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

Sejalan dengan itu, menurut Sherly, dkk (2020) menyatakan bahwa kurikulum merdeka mengusung konsep merdeka belajar yang berbeda dengan kurikulum 2013 yang berarti kurikulum merdeka memberikan kebebasan ke sekolah, pendidik dan peserta didik untuk bebas berinovasi, belajar mandiri dan kreatif, dimana kebebasan ini dimulai dari pendidik sebagai penggerak. Marisa (2021) berpendapat bahwa pesatnya perkembangan teknologi menjadi sebuah ancaman bagi kemampuan individu untuk mengikuti perkembangan teknologi yang terus berlanjut, dan dampak ini juga dirasakan dalam sektor pendidikan. Menurut Angga, dkk (2022) kurikulum merdeka adalah konsep transformasi yang muncul dalam bidang pendidikan Indonesia dengan tujuan menciptakan generasi yang berkualitas.

Pada kerangka ini, variasi dalam pembelajaran intrakurikuler bertujuan untuk meningkatkan efisiensi konten, memberikan peserta didik waktu yang cukup untuk memahami konsep, dan memperkuat kompetensi mereka. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik utama dari kurikulum merdeka yang dijelaskan Safitri, dkk (2022) kurikulum ini dijalankan dengan tujuan mengembangkan profil peserta didik yang mencerminkan nilai dan semangat yang sejalan dengan prinsip-prinsip Pancasila, yang akan menjadi landasan yang kuat untuk menjalani kehidupan mereka.

Dari penjelasan sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan bahwa Kurikulum Merdeka mewakili konsep perubahan signifikan dalam sistem pendidikan Indonesia dengan menitikberatkan pada pengembangan profil peserta didik yang mencerminkan nilai dan semangat Pancasila, dengan tujuan menciptakan generasi yang berkualitas.

2.1.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

2.1.4.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah disiplin pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan non-hidup dalam alam semesta serta bagaimana mereka berinteraksi, sambil juga menganalisis kehidupan manusia dalam kapasitas individu dan sebagai entitas sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya kemendikbud (2022). Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) ilmu pengetahuan dapat digambarkan sebagai penggabungan beragam pengetahuan yang tersusun dengan logis dan sistematis dengan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat.

Sagendra (2022) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan itu Suhelayanti (2023) mengemukakan:

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah bidang pengetahuan yang merincikan dan menjelaskan bagaimana makhluk hidup berinteraksi dengan lingkungan mereka.

2.1.4.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) peserta didik yang mempelajari IPAS akan mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan mendapatkan yaitu sebagai berikut:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
- e. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya;
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, sesuai dengan profil Pelajar Pancasila, adalah untuk mendorong peserta didik agar memiliki ketertarikan dalam hal rasa ingin tahu, berperan aktif dalam menjaga lingkungan alam, mengembangkan kemampuan *berinquiry* (penelitian), serta memahami lingkungan sosial mereka dengan kesadaran akan perubahan yang terjadi seiring berjalannya waktu.

2.1.5 Model *Cooperative Learning*

Model pembelajaran berbeda dari istilah strategi pembelajaran, metode pembelajaran, atau prosedur pembelajaran. Istilah "model pembelajaran" memiliki cakupan yang lebih komprehensif daripada

suatu strategi, pendekatan, metode, atau prosedur. Hayati (2017) menyatakan model pembelajaran mencakup pola interaksi antara pembelajar, pendidik, dan materi pembelajaran yang melibatkan strategi, pendekatan, metode, serta teknik pembelajaran.

Mengutip teori Slavin yang mengemukakan bahwa, “*In cooperative learning method, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*”. Kemudian menurut Huda (2014) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran kelompok kecil peserta didik yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama. Singkatnya, pembelajaran kooperatif mengacu pada pembelajaran yang mengarahkan peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.

Dari teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative* adalah suatu pendekatan belajar di mana peserta didik bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2.1.6 Model Cooperative learning Tipe Scramble

Model pembelajaran *scramble* merupakan suatu pendekatan pembelajaran berkelompok yang mendorong peserta didik untuk mengasah kreativitas mereka dalam mencari jawaban dari kata-kata yang diacak. Ariyanto (2018) menyatakan pada model ini peserta didik diajak untuk merangkai kata-kata tersebut menjadi jawaban yang logis untuk sebuah pertanyaan atau permasalahan yang diberikan. Sejalan dengan Komalasari (dalam Murti dkk, 2016) berpendapat bahwa model pembelajaran *Scramble* adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik diajak untuk secara kreatif mencari jawaban atau pasangan konsep dari suatu pertanyaan dengan

cara menggabungkan huruf-huruf yang tersusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep yang logis.

Menurut Suyatno (dalam Murti dkk, 2016) berpendapat bahwa Model Pembelajaran *Scramble* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan kartu soal dan kartu jawaban yang dipasangkan atau diatur sedemikian rupa sehingga peserta didik harus berpikir kreatif dalam kelas untuk mengorganisir kata-kata dalam kunci jawaban sehingga membentuk urutan kata yang logis.

Berdasarkan paparan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa model *cooperatif tipe scramble* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar secara kreatif, mengembangkan kemampuan berpikir cepat, dan meningkatkan konsentrasi.

2.1.6.1 Langkah-langkah Model *Cooperative Learning Tipe Scramble*

Adapun sintaks model pembelajaran *scramble* menurut Suyatno (dalam Suryanta dkk, 2014) yaitu:

- a. Buatlah kartu soal sesuai bahan ajar.
- b. Buatlah kartu soal dengan diacak nomornya.
- c. Sajikan materi.
- d. Membagikan kartu soal pada kelompok dan kartu jawaban.
- e. Peserta didik berkelompok mengerjakan soal dan mencari jawaban yang benar.

Menurut Shoimin (dalam Anggraini, 2018) secara umum pembelajaran *scramble* terdiri dari 3 kegiatan, yaitu meliputi:

1) Persiapan

Pada tahap ini pendidik menyampaikan materi, kemudian menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Pendidik menyiapkan kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi. Pendidik mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan peserta didik belajar dan sebagainya.

2) Kegiatan inti

Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Pendidik melakukan diskusi kelompok besar untuk menganalisis dan mendengar pertanggungjawaban dari setiap kelompok kecil atas hasil kerja yang telah disepakati dalam masing-masing kelompok kemudian membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.

3) Tindak lanjut

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar peserta didik. Contoh kegiatan tindak lanjut antara lain:

- a) Kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda.
- b) Kegiatan menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak melibatkan kelogisan.

Mengkaji langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *scramble*, peneliti memilih langkah-langkah menurut Shoimin dalam pembelajaran di kelas eksperimen. Langkah-langkah tersebut terdiri dari persiapan, kegiatan inti, dan tindak lanjut.

2.1.6.2 Kelebihan dan kekurangan Model *Cooperative learning* tipe *Scramble*

Menurut Huda (2016) model *cooperative learning* tipe *scramble* ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- Kelebihan model *cooperative learning* tipe *scramble*
 - a. Melatih peserta didik untuk berpikir cepat dan tepat.
 - b. Mendorong peserta didik untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak.
 - c. Melatih kedisiplinan peserta didik.
- Kekurangan model *cooperative learning* tipe *scramble*
 - a. Peserta didik bisa saja mencontek jawaban temannya.
 - b. Peserta didik tidak dilatih untuk berpikir kreatif.
 - c. Peserta didik menerima bahan mentah.

Menurut Shoimin (dalam Anggraini, 2018) model *cooperative learning* tipe *scramble* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*
 - a. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
 - b. Model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk saling belajar sambil bermain.
 - c. Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
 - d. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit dilupakan.
 - e. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.
- Kekurangan model *cooperative learning* tipe *scramble*
 - a. Metode permainan ini biasanya menimbulkan suara gaduh.
 - b. Dalam pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya Terkadang dalam implementasinya memerlukan waktu yang Panjang.

2.1.6.3 Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe-tipe model pembelajaran kooperatif menurut Nurdyansyah & Eni (2016) sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*
- b. Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)
- c. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw
- d. Model pembelajaran kooperatif tipe Investigasi Kelompok (Group Investigasi)
- e. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*

- f. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)
- g. Model pembelajaran kooperatif tipe Struktural

Adapun tipe-tipe model pembelajaran kooperatif menurut Afandi, dkk (2013) sebagai berikut.

- a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, para peserta didik bekerja dalam tim yang heterogen, peserta didik tersebut diberikan tugas untuk membaca beberapa bab dan diberikan “lembar ahli” yang dibagi dalam topik-topik yang berbeda, yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca.
- b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) merupakan program komprehensif untuk mengajarkan peserta didik membaca dan menulis pada sekolah dasar tingkat yang lebih dan juga pada sekolah menengah.
- c. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT *Numbered Head Together* (NHT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif struktural khusus yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi peserta didik dalam memperoleh materi dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran.
- d. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu. Kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- e. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD gagasan utama dari model pembelajaran kooperatif tipe Student Team *Achievement Division* (STAD) adalah untuk memotivasi peserta didik supaya dapat saling mendukung dan

membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh pendidik.

- f. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT Team Games Tournament* (TGT) merupakan tipe model pembelajaran kooperatif di mana peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mereka melakukan permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka.

Berdasarkan tipe-tipe model pembelajaran kooperatif tersebut, maka peneliti memilih model *cooperative learning tipe scramble* karena dalam pelaksanaannya mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan serta dapat memberikan pengalaman baru pada peserta didik.

2.1.7 Media *Crossword Puzzle*

media pembelajaran merupakan semua alat (bantu) atau benda yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari suatu sumber (pendidik atau sumber belajar lain) kepada penerima (peserta didik) menurut Hasan, dkk (2021). Media pembelajaran ini kemudian digunakan sesuai dengan tujuan dan isi pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran dalam Ramadhan (2016) mencakup berbagai jenis, termasuk salah satunya adalah media berbentuk permainan. Permainan adalah sebuah kegiatan kompetitif di mana para pemain berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan yang telah ditentukan dengan tujuan mencapai suatu target tertentu. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian *Cross* adalah persilangan, kemudian *Word* adalah kata dan *Puzzle* adalah teka-teki. Akbar (2018) Teka-teki silang, yang juga dikenal sebagai *crossword puzzle* merupakan permainan bahasa di mana pemain harus mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal.

Membuat soal tes dalam format teka-teki silang dengan menggunakan kosakata yang berhubungan dengan pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi peserta didik karena unsur permainan terlibat. Pendekatan ini dapat diterapkan dengan berbagai variasi secara santai.

Pada konteks pembelajaran, media berperan sebagai alat fisik yang digunakan untuk mengantarkan materi pembelajaran kepada peserta didik. Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik adalah permainan, dimana teka-teki silang adalah contohnya.

2.1.7.1 Manfaat *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang)

Menurut Ghannoe (dalam Hamidah, 2020) mengatakan bahwa teka-teki dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- a. Dapat mengasah daya ingat. Anak diberi pertanyaan dalam bentuk teka-teki, anak akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian ia akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki tersebut sehingga daya ingat anak diperoleh dalam kegiatan tersebut.
- b. Mengembangkan kemampuan analisa. Permainan teka-teki silang membutuhkan konsentrasi, ketika ada sebuah pertanyaan anak akan menganalisa mana jawaban yang cocok karena satu kata dengan kata yang lain saling berkaitan.
- c. Menghibur. Teka-teki silang ini sifatnya menghibur, karena dalam media ini anak dituntut untuk aktif maka sifatnya tidak monoton dan tidak membosankan.
- d. Merangsang aktivitas. Secara tidak langsung dengan teka-teki silang anak akan dibantu untuk menyalurkan potensipotensi kreativitas yang dimilikinya.

Menurut Arifianto (2014) ada beberapa manfaat teka-teki silang yaitu:

- a. Mengasah kemampuan berfikir.
- b. Mempertajam insting menebak.
- c. Menjujukan pikiran dari kepenatan.
- d. Menguji daya ingat.
- e. Membuat selalu ingin tahu.

2.1.7.2 Langkah-langkah Media *Crossword Puzzle*

Langkah-langkah teka-teki silang menurut Silberman (dalam Lubis 2018) yaitu, sebagai berikut:

- a. Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah pendidik ajarkan.
- b. Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. (Catatan: jika terlalu sulit untuk membuat teka-teki silang tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang tidak mesti berhubungan dengan pelajaran, sebagai selingan).
- c. Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang pendidik Gunakan jenis yang berkaitan ini: 1. Definisi singkat (“sebuah tes untuk menentukan reliabilitas”), 2. Sebuah katagori yang cocok dengan unurnya (“jenis gas”). 3. Sebuah contoh (“undang-undang adalah contohnya”). 4. Lawan kata (“lawan kata demokrasi”).
- d. Bagikan teka-teki silang itu kepada peserta didik, baik secara perseorangan maupun kelompok.
- e. Tetapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Berdasarkan langkah-langkah strategi teka-teki silang yang dijabarkan di atas, peneliti memilih untuk menerapkan langkah- langkah pembelajaran yang dikemukakan oleh Silberman (dalam lubis, 2018) karena lebih mudah untuk dipahami dan lebih rinci dalam proses pembelajaran.

2.1.7.3 Kelemahan dan Kelebihan Media *Crossword puzzle*

Kelebihan dari *crossword puzzle* menurut Muzaki (dalam Khasanah, 2019):

- a. Melalui strategi *crossword puzzle* peserta didik dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap peserta didik.
- b. Dengan strategi *crossword puzzle* peserta didik belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya.
- c. Strategi ini sangat efektif karena mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam bentuk interaksi baik antara peserta didik dengan pendidik

- maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya.
- d. Strategi ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
 - e. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.
 - f. Penerapan strategi *crossword puzzle* dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas.

Kelemahan dari media *crossword puzzle* menurut Muzaki (dalam Khasanah, 2019):

- a. Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia, sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak.
- b. Banyak mengandung unsur spekulasi, peserta yang lebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan *crossword puzzle* belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang peserta didik lebih pandai dari lainnya.
- c. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *crossword puzzle* dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.
- d. Adanya keengganan dari para pendidik untuk mengubah paradigma lama dalam pendidikan.

Penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran teka-teki silang memiliki keunggulan dalam merangsang semangat belajar dan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Selain itu, pendekatan ini dapat membantu mengungkap potensi yang dimiliki oleh peserta didik, meningkatkan aktivitas dan kreativitas mereka, serta mendorong sifat kompetitif. Akibatnya, pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurnia Sari Azizah (2022) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Together* Berbantuan Media *Crossword puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Astra Ksetra Tulang Bawang” telah melakukan penelitian di Sdn 2 Ksetra Tulang Bawang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan perolehan hasil signifikansi (2-tailed) $0,028 < 0,05$. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* dengan media *crossword puzzle* berdampak positif pada pemahaman materi kosakata baku peserta didik kelas IV di SD Negeri Astra Ksetra, Menggala, Kabupaten Tulang Bawang. Terlihat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hasil posttest.

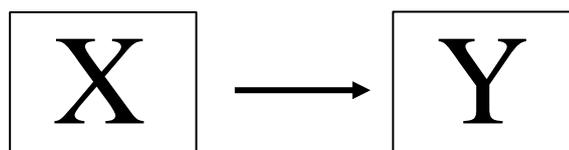
2. Mitha Ayu Mawardhani, dkk (2023) mengenai "Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD" menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Kelas kontrol meningkat dari 53,00 menjadi 71,50, sedangkan kelas eksperimen meningkat dari 58,75 menjadi 82,25. Penggunaan alat peraga *crossword puzzle* membuat hasil belajar kelas eksperimen lebih baik. Respon peserta terhadap penggunaan materi pembelajaran *Crossword puzzle* pada peristiwa nasional seputar proklamasi kemerdekaan RI juga sangat positif, dengan tingkat respon mencapai 94% dan rata-rata skor respon sebesar 18,8. Ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran *Crossword puzzle* efektif digunakan, mudah dipahami, dan menarik bagi peserta didik.
3. Nur Islamiyah, Sitti Aida Azis, Tarman, Nadira dan Aziz Thaba (2022) dalam jurnal yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scrambel* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar" Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih, Kabupaten Pangkep.
4. Dwiyantri (2022) dalam jurnalnya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Crossword puzzle* terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas III SD Negeri Gugus IV Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023". Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen *non-equivalent control group* dengan populasi sebanyak 187

siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik cluster random sampling dan pengumpulan data menggunakan tes objektif. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial Uji Anakova. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari model pembelajaran tersebut terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas III SD Negeri Gugus IV Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023.

5. Rahma, R. O., & Setyawan A. (2023) dalam jurnal yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa Akelas III Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan secara signifikan saat peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Ketika pelaksanaan pra siklus diperoleh nilai rata-rata 53, siklus I nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 61 dan hanya 5 peserta didik yang tuntas. Sedangkan di siklus II seluruh peserta didik telah tuntas dengan diperoleh nilai rata-rata kelas 78. Menurut hasil penelitian tersebut, ditarik kesimpulan bahwa terjadipeningkatan kemampuan menulis aksara jawa ketika model pembelajaran tipe *scramble*.

2.3 Kerangka Pikir

Agar arah penelitian ini lebih jelas, perlu disusun sebuah kerangka pikir. Menurut Sugiyono (2016) kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang mengilustrasikan cara teori berinteraksi dengan beragam faktor yang telah diidentifikasi sebagai permasalahan signifikan. Kerangka berpikir ini berguna untuk memfasilitasi peneliti dalam mengenali dampak hubungan antara dua variabel. Ketika pembelajaran ditekankan pada peran pendidik, hasilnya sering kali adalah minimnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Hubungan antarvariabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada paradigma kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

- X = Model *cooperative learning* tipe *scramble* dengan media *crossword puzzle*
- Y = Hasil belajar IPAS kelas V
- = Pengaruh

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan dan kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *scramble* berbantuan media *crowword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SDN 2 Branti Raya.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2015) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa *non-equivalent control grup design* terdapat dua kelompok yang masing masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan, sedangkan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang mendapat perlakuan disebut kelompok eksperimen sedangkan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan disebut kelompok kontrol.

Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaannya yaitu terletak pada dimanfaatkan atau tidak dimanfaatkannya pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative learning* tipe *Scramble* berbantuan media *Crossword puzzle* pada kelas eksperimen dengan mengambil nilai aktivitas peserta didik di kelas eksperimen. Dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Metode Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono (2017)

Keterangan:

O₁ = Skor *pre-test* pada kelas eksperimen

O₂ = Skor *post-test* pada kelas eksperimen

X = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan *Cooperative learning* Tipe *Scramble*

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Branti Raya, yang beralamat di Dusun Branti Raya, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Melaksanakan penelitian pendahuluan, yaitu observasi dan studi dokumentasi.
2. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelas eksperimen (kelas VA) dan kontrol (kelas VC) di SDN 2 Branti Raya.
3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data yang berupa tes pilihan jamak.
4. Menguji coba instrumen tes kepada subjek uji coba soal.
5. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen valid dan reliabel.
6. Memberikan *pretest* pada peserta didik eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
7. Melakukan pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *scramble* dengan media *crossword puzzle*.
8. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tematik peserta didik.
9. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* untuk masing-masing kelas.
10. Menggunakan perhitungan manual statistik dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2010* untuk mencari pengaruh hasil penelitian, sehingga dapat diketahui pengaruh model pembelajaran *cooperative tipe scramble*

dengan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar tematik kelas V SDN 2 Branti Raya

11. Interpretasi hasil perhitungan data.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian yang memiliki sifat yang sama walaupun persentase kesamaan itu sedikit, atau dengan kata lain seluruh individu yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Menurut Sugiyono (2016) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 2 Branti Raya yang berjumlah 57 peserta didik yang terdiri dari kelas VA dengan jumlah 29 peserta didik yang digunakan untuk kelompok kontrol dan kelas VC berjumlah 28 peserta didik yang digunakan untuk kelompok eksperimen.

Tabel 3. Jumlah peserta didik

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki – Laki	Perempuan	
V A	18	11	29
V C	12	16	28
Jumlah	30	27	57

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SDN 2 Branti Raya

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian penarikan dari jumlah populasi. Menurut Sugiyono (2016) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non-probability sampling*. *non-probability sampling* menurut Sugiyono (2015) merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur

atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampel jenuh.

Menurut Sugiyono (2015) sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VC sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan nilai rata-rata nilai UTS IPAS peserta didik kelas V semester 1 yang disajikan di tabel 2 hal 37 peneliti memilih dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VC sebagai kelas kontrol. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan dengan memilih kelas yang memiliki nilai rata-rata ujiannya lebih rendah sebagai kelas eksperimen yang memiliki nilai rata-rata ujiannya lebih tinggi sebagai kelas kontrol.

Tabel 4. Jumlah peserta didik kelas Kontrol dan kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VA (Kontrol)	29
VC (Eksperimen)	28
Jumlah	57

Sumber: Dokumentasi nilai wali kelas VA dan VC.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel Penelitian Menurut Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Menurut Sugiyono (2015) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *Cooperative learning* tipe *Scramble*, dilambangkan dengan (X).

Menurut Sugiyono (2015) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*). Variabel terikat

dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS peserta didik dilambangkan dengan (Y).

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *scramble* berbantuan media *Crossword puzzle* merupakan proses pembelajaran yang menuntut peserta didik menemukan suatu konsep yang belum diketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikan oleh pendidik yang bertujuan agar peserta didik berperan sebagai subjek belajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran dikelas. Model *scramble* menjadi alternatif proses pembelajaran yang didasarkan pada prinsip belajar sambil bermain, peserta didik melakukan penyusunan suatu struktur bahasa yang sebelumnya dengan sengaja telah diacak susunannya. Media *Crossword puzzle* merupakan media yang digunakan untuk menunjang model *Cooperative learning* tipe *Scramble*.
- b. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari pengalaman belajarnya.

3.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

- a. Model *Cooperative learning* tipe *Scramble* berbantuan media *crossword puzzle* pada penelitian ini mengacu pada Langkah-langkah sebagai berikut: (1) persiapan, (2) kegiatan inti, (3) tindak lanjut. Adapun data yang berkaitan dengan model pembelajaran ini diukur melalui proses observasi.
- b. Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada peserta didik kelas V. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil pretest dan

posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik menggunakan indikator pada ranah kognitif C4, C5, C6 atau pengetahuan.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1 Teknik Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada peserta didik kelas V dari pengaruh perlakuan model *Cooperative learning* tipe *Scramble* berbantuan media *Crossword puzzle*. Menurut Sodik dan Sinyoto (2015) tes dapat berupa sekumpulan pertanyaan, lembar kerja atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan dengan maksud mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara memberikan tes pilihan ganda pada awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes pilihan ganda pada akhir pembelajaran (*posttest*).

3.7.2 Teknik Non Tes

a. Dokumentasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapat data yang relevan adalah dokumentasi. Menurut Riduwan (2014) dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data secara langsung dari tempat dilakukannya penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data lain yang relevan pada penelitian. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai Ujian Tengah Semester (UTS) semester ganjil peserta didik kelas V tahun pelajaran 2022/2023. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung.

b. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam sebuah penelitian melalui pengamatan langsung terhadap subjek atau objek penelitian untuk mengumpulkan data yang sistematis tentang fenomena yang sedang diteliti. Menurut Sudjono dalam Sulistiasih (2018), observasi adalah cara untuk mengumpulkan informasi atau data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara terstruktur terhadap fenomena yang menjadi fokus pengamatan. Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan teknik observasi dengan mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran peserta didik selama proses pembelajaran yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *cramble*.

c. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi langsung antara pewawancara dan narasumber. Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila penulis ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari 57 responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya (sedikit/kecil). Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terbuka yang memiliki pertanyaan tidak terbatas atau tidak terikat jawabannya. Wawancara ditunjukkan kepada wali kelas kelas VA dan VC sebagai informan.

3.8 Instrumen Penelitian

Tabel 5. Kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest*

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal	Bentuk Soal
1.	Peserta didik dapat mengidentifikasi kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris.	Siswa mampu menganalisis kekayaan Indonesia dengan tepat.	C4	1	Pilihan Ganda
		Siswa mampu menyimpulkan informasi dari sebuah peta.	C5	2	Pilihan Ganda
		Siswa mampu menyimpulkan ilmu	C5	3	Pilihan Ganda

		yang mempelajari permukaan bumi, iklim, penduduk, flora dan fauna dengan tepat			
		Siswa mampu memutuskan ciri-ciri negara maritim dengan tepat	C5	4	Pilihan Ganda
		Siswa mampu memecahkan ciri-ciri negara agraris dengan tepat	C4	5	Pilihan Ganda
2.	Peserta didik dapat memahami keanekaragaman hayati beserta persebarannya.	Peserta didik mampu menyimpulkan pengertian keanekaragaman hayati dengan tepat	C5	6	Pilihan Ganda
3.	Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya terhadap kekayaan Indonesia.	Peserta didik mampu menganalisis wilayah persebaran fauna pada Indonesia bagian timur dengan tepat	C4	7	Pilihan Ganda
		Peserta didik mampu menyimpulkan asal daerah dari jenis-jenis flora yang disampaikan dengan tepat	C5	8	Pilihan Ganda
		Peserta didik mampu menganalisis jenis-jenis fauna dengan tepat	C4	9	Pilihan Ganda
4.	Peserta didik dapat menganalisis manfaat dari memiliki keanekaragaman hayati.	Peserta didik mampu menganalisis tentang pemanfaatan sumber daya alam dengan tepat	C4	10	Pilihan Ganda
5.	Peserta didik dapat mengidentifikasi persebaran flora fauna di Indonesia	Peserta didik menganalisis fauna yang bukan berasal dari Indonesia bagian barat	C4	11	Pilihan Ganda
		Peserta didik mampu menyimpulkan dari manakah fauna pada gambar berasal	C5	12	Pilihan Ganda

		Peserta didik mampu mengklasifikasikan fauna yang tergolong fauna asiatis	C4	13	Pilihan Ganda
		Peserta didik mampu mengklasifikasikan fauna yang berkembang di Kalimantan	C4	14	Pilihan Ganda
		Peserta didik mampu mengklasifikasikan flora yang ada di Indonesia bagian Barat	C4	15	Pilihan Ganda
		Peserta didik mampu mengklasifikasikan flora yang ada di Indonesia bagian Timur	C4	16	Pilihan Ganda
6.	Peserta didik dapat memahami tentang berbagai macam garis persebaran flora dan fauna di Indonesia	Peserta didik mampu menyimpulkan pengertian dari garis Wallace dengan tepat	C5	17	Pilihan Ganda
7.	Peserta didik dapat mengklasifikasikan flora dan fauna yang ada di Indonesia	Peserta didik mampu menentukan ciri-ciri fauna asiatis dengan tepat	C6	18	Pilihan Ganda
		Peserta didik mampu menentukan ciri-ciri fauna asiatis dengan tepat	C6	19	Pilihan Ganda
8.	Peserta didik dapat memahami tentang manfaat keanekaragaman hayati	Peserta didik mampu menentukan manfaat keanekaragaman hayati yang ada di Nusantara	C6	20	Pilihan Ganda
		Peserta didik dapat menentukan mana yang bukan manfaat dari sumber daya alam laut bagi kehidupan	C6	21	Pilihan Ganda

9.	Peserta didik dapat memahami tentang pentingnya menjaga keanekaragaman hayati	Peserta didik memutuskan kegiatan yang dapat mengembalikan kelestarian keanekaragaman hayati dengan tepat	C6	22	Pilihan Ganda
		Peserta didik memutuskan kegiatan yang dapat menganalisis alasan manusia perlu untuk menjaga lingkungan	C4	23	Pilihan Ganda
		Peserta didik dapat menganalisis yang bukan dampak dari punahnya keanekaragaman hayati	C4	24	Pilihan Ganda
		Peserta didik memutuskan kegiatan yang tidak mengganggu ekosistem keanekaragaman hayati	C4	25	Pilihan Ganda

Keterangan: kisi-kisi terlampir pada lampiran 13 halaman 97

3.9 Uji Prasyarat

Uji prasyarat diperlukan untuk mengetahui apakah analisis untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak.

3.9.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2014) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Sugiyono (2017) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan validitas *construct*. Menurut Siregar (2014) validitas *construct* adalah validitas yang berkaitan dengan kesanggupan suatu alat ukur dalam mengukur pengertian suatu konsep yang diukurnya. Validitas soal telah di validasi oleh ibu Deviyanti Pangestu, M. Pd yang menyatakan bahwa instrumen soal layak untuk digunakan dan validasi media telah divalidasi oleh ibu Amrina Izzatika, M. Pd yang menyatakan bahwa media yang digunakan

sudah layak. Dapat dilihat pada lampiran 7-8 halaman 74-75. Penelitian ini menggunakan rumus *product moment*. Adapun rumusnya yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY \cdot (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah sampel

X = Skor butir soal

Y = Skor total Sugiyono,(2017: 183)

Kriteria pengujian apabila r hitung $>$ r tabel dengan $= 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila r hitung $<$ r tabel maka alat tersebut tidak valid.

Tabel 6. Kriteria Validitas Instrumen

Koefisien Validitas	Kriteria
0.80 – 1.00	Sangat Tinggi
0.61 – 0.80	Tinggi
0.41 – 0.60	Cukup
0.21 – 0.40	Mudah
0.00 – 0.20	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2014)

Uji validitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini valid. Kriteria uji validitas pada penelitian ini adalah nilai $>$ 0,05 maka instrument valid. Uji Validitas pada penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS versi 26*. Berikut ini hasil uji validitas instrument penelitian:

Tabel 7. Uji Validitas

Correlations		
		Nilai
Soal_1	Pearson Correlation	.914**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_2	Pearson Correlation	.914**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_3	Pearson Correlation	.650**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_4	Pearson Correlation	.914**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_5	Pearson Correlation	.914**

Correlations		
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_6	Pearson Correlation	.560**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	29
Soal_7	Pearson Correlation	.797**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_8	Pearson Correlation	.812**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_9	Pearson Correlation	.650**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_10	Pearson Correlation	.885**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_11	Pearson Correlation	.650**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_12	Pearson Correlation	.812**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_13	Pearson Correlation	.790**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_14	Pearson Correlation	.650**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_15	Pearson Correlation	.822**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_16	Pearson Correlation	.891**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_17	Pearson Correlation	.650**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_18	Pearson Correlation	.781**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_19	Pearson Correlation	.839**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_20	Pearson Correlation	.698**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_21	Pearson Correlation	.628**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_22	Pearson Correlation	.731**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_23	Pearson Correlation	.766**

Correlations		
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_24	Pearson Correlation	.731**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
Soal_25	Pearson Correlation	.731**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	29
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).		
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).		

Sumber: Data primer diolah SPSS versi 26 tahun 2024

Berdasarkan hasil uji validitas diatas diperoleh nilai $> 0,5$ sehingga 25 butir soal instrumen penelitian memiliki rata-rata koefisien validitas yang tinggi dan sangat tinggi. (lampiran 17 halaman 113)

3.9.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan dapat dipercaya. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26.0 dengan teknik uji statistika Cronbach Alpha. Teknik ini dapat digunakan untuk menentukan apakah suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak.

Berikut adalah rumus uji reliabilitas:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

N = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = varians soal (Siregar, 2014)

Kriteria uji reliabilitas dengan rumus alpha adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat tersebut reliabel dan juga sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tidak reliabel. Jika instrumen itu valid, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks r_{11} sebagai berikut:

Tabel 8. Klasifikasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat

0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2013: 276)

Uji reliabilitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian pada penelitian ini bersifat reliabel untuk alat ukur yang dapat dipercaya. Uji reliabilitas pada penelitian ini memiliki kriteria apabila nilai rhitung > rtabel maka instrumen bersifat reliabel, namun apabila nilai rhitung < rtabel maka instrumen bersifat tidak reliabel. Uji reliabilitas pada penelitian menggunakan bantuan SPSS versi 26. Berikut ini hasil uji reliabilitas instrumen penelitian:

Tabel 9. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.876	25

Sumber: Data Primer diolah SPSS versi 26 tahun 2024

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,876 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini bersifat reliabel. Berdasarkan klasifikasi reliabilitas menurut Arikunto (2014) nilai cronbach's alpha pada penelitian ini sangat kuat yaitu antara 0,80-1,00. (Lampiran 18 halaman 114)

3.9.3 Daya Pembeda

Menganalisis daya pembeda soal artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam kategori tertentu. Arikunto (2014) daya pembeda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang kemampuannya tinggi dengan peserta didik yang kemampuannya rendah. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 26. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya beda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar, rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

P = Indeks Kesukaran

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 12. Tabel Kriteria Daya Pembeda Soal

No	Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
1	0,00 - 0,19	Jelek
2	0,20 - 0,39	Cukup
3	0,40 - 0,69	Baik
4	0,70 - 1,00	Baik Sekali
5	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2014)

Uji daya beda soal bertujuan untuk mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes dalam kategori tertentu untuk membedakan kemampuan antar peserta didik. Uji daya beda pada penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS versi 26*. Berikut ini hasil uji daya beda instrumen tes pada penelitian ini:

Tabel 13. Daya Beda

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	15.17	30.291	.959	.856
Soal_2	15.17	30.291	.959	.856
Soal_3	15.24	40.404	.747	.903
Soal_4	15.17	30.291	.959	.856
Soal_5	15.14	30.766	.880	.859
Soal_6	15.00	32.214	.694	.865
Soal_7	15.00	32.214	.694	.865
Soal_8	14.97	32.534	.665	.866
Soal_9	15.17	30.291	.959	.856
Soal_10	15.21	30.741	.861	.859
Soal_11	15.17	30.291	.959	.856
Soal_12	14.97	32.820	.602	.868

Soal_13	14.90	33.667	.501	.871
Soal_14	15.24	40.404	.747	.903
Soal_15	15.00	32.071	.724	.865
Soal_16	14.93	33.209	.559	.869
Soal_17	15.21	40.027	.695	.902
Soal_18	15.17	30.291	.959	.856
Soal_19	15.17	30.291	.959	.856
Soal_20	15.31	41.293	.879	.906
Soal_21	15.17	30.291	.959	.856
Soal_22	15.21	30.741	.861	.859
Soal_23	15.31	41.436	.899	.907
Soal_24	15.17	30.291	.959	.856
Soal_25	15.03	32.677	.567	.868

Sumber: Data primer diolah SPSS versi 26 tahun 2024

Berdasarkan hasil uji daya beda instrumen penelitian dengan 25 butir soal pilihan ganda dapat disimpulkan bahwa soal nomor 6, 7, 8, 12, 13, 16, 17, 25 memiliki indeks daya beda baik, dan soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 9, 10, 11, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 memiliki indeks daya beda baik sekali. Hal tersebut berdasarkan klasifikasi indeks daya beda menurut Arikunto (2014). (Lampiran 22 halaman 118).

3.10 Teknik Analisis Data

3.10.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data maka penelitian ini menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (χ^2) menurut Sugiyono (2015) yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 : *Chi kuadrat*

f_o : Frekuensi yang di observasi

f_h : Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$

berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal.

3.10.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah suatu sampel yang berjumlah dua atau lebih memiliki varians yang sama (homogen). Uji homogenitas menggunakan uji *Levene Test* dengan program SPSS Versi 25.0 pada taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0.05$.

A. Hipotesis

H_0 : varian antar variabel data kemampuan berpikir kritis homogen

H_1 : varian antar variabel data kemampuan berpikir kritis tidak homogen

B. Kriteria Pengujian

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau probabilitasnya $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau probabilitasnya $< 0,05$ maka H_0 ditolak menurut Levene dalam (Usmadi, U. 2020).

3.10.3 *N-Gain*

Gain adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*, *gain* menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran dilakukan oleh pendidik dalam Sundayana (2016). *Gain* yang dinormalisasi (*N-gain*), dapat dihitung dengan rumus:

$$N-gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{100 - \text{skor pretest}}$$

Hasil perhitungan *N-Gain* yang didapatkan selanjutnya diinterpretasi

Tabel 14. interpretasi *N-Gain* berikut:

Persentase	Kategori
$N-gain \geq 70$	Tinggi
$30 \leq N-gain < 70$	Sedang
$N-gain < 30$	Rendah

Sumber: (Sundayana, 2016)

3.10.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk melihat ada tidaknya pengaruh *model cooperative learning tipe scramble* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN 2 Branti Raya, maka digunakan analisis regresi sederhana untuk menguji hipotesis. Menurut Riduwan dalam Muncarno (2017) rumus regresi sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel Terikat

a = Konstanta harga Y jika X=0

b = Konstanta

X = Variabel bebas

Rumusan hipotesis dari uji regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

H₀ = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *cooperative learning tipe scramble* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 2 Branti Raya.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *cooperative learning tipe scramble* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 2 Branti Raya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN 2 Branti Raya.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

a. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga penerapan model *cooperative learning* tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* dapat menjadi referensi media pembelajaran yang dapat digunakan dikelas.

b. Peserta Didik

Diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dan bersungguh-sungguh sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif.

c. Sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat menjadi sarana untuk memberikan informasi mengenai model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

d. Peneliti Selanjutnya.

Bagi peneliti lanjutan yang ingin menerapkan model *cooperative* tipe *scramble* berbantuan media *crossword puzzle* sebaiknya disesuaikan dengan proses penerapannya, metode pembelajaran yang digunakan serta karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran*. Unissula, Semarang.
- Ahmadiyanto. 2016. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaranan KO-RUF-SI (Kotak Hurup Edukasi) Berbasis *Word Square* pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIIC SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 6(2). 980-993.
- Akbar, N. M. 2018. Application of *Crossword puzzles* to Increase Student's Learning Outcome on Motion System Material of Biology. *International Journal of Multidisciplinary Research and Development*, Vol. 5, No. 5, ISSN: 2349-5979: 178.
- Anggraini, P. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta didik Kelas V Sd Negeri 4 Metro Utara*.
- Arifianto, N. P. 2014. Penggunaan Media Permainan Teka- Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Tunarungu Di SLB-Ab Kemala Bhayangkari 2 Gresik. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Rinea Cipta, Jakarta.
- Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Ariyanto, M. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi soh*.
- Azizah, N, N. 2023. *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Perubahan Iklim*. (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Budi, T. P. 2006. *SPSS13.0 Terapan; Riset Statistik Parametrik*. C.V Andi Offset, Yogyakarta
- Deviana, N. L. N., & Wiarta, I. W., & Wiyasa, K. N. 2017. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Bahan Manipulatif Berpengaruh Terhadap Pengetahuan Matematika. *Journal of Educational Technology*, 1(2), 133–140.

- Dwiyanti, I. G. P. 2022. Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Crossword puzzle* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas III. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(3).
- Gasong, D. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. CV Budi Utama.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hayati, S. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative learning*. Magelang: Graha Cendikia, Yogyakarta.
- Hamidah, A., & Simatupang, N. D. 2020. *Pengembangan Buku Panduan Teka Teki Silang pada Pemecahan Masalah Anak Kelompok B*. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(01), 1-15.
- Hrp, N. A., & Masruro, Z., & Saragih, S. Z., Hasibuan, R., & Simamora, S. S., & Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung, Bandung.
- Huda, M. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Huda, M. 2014. *Cooperative learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Indrata, Y., Jalinus, N., Wakito, Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. 2022. Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam. *Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 4 No 2, 3011 - 3013*.
- 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.
- Kemendikbud, P. P. P. B. 2019. PISA 2018: Akses meluas, saatnya tingkatkan kualitas. *PISA 2018: akses meluas, saatnya tingkatkan kualitas*.
- Khasanah, U. 2019. pengaruh Strategi *Crossword puzzle* Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta didik Kelas VIII MTs Ibnu Daud Karang Raja Kabupaten Lampung Selatan (*Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*).
- Kurnia, S. A. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Learning Together Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Astra Ksetra Tulang Bawang (*DoctoralDissertation, Uin Raden Intan Lampung*).

- Lubis, N. 2019. *Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V*.
- Marzuki, & Khanifah, S. 2016. Pendidikan Ideal Perspektif Tagore dan Ki Hajar. *Jurnal Civics Volume 13 Nomor 2, 172*.
- Mawardhani, M. A., Sandra, A. L., & Andjariani, E. W. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 7(2).
- Mawardhani, M. A., Sandra, A. L., & Andjariani, E. W. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 7(2).
- Mulyati, S., Sari, Y. P., Asriyani, W., Ridho, M. R., & Saputri, Y. (2020). Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Bahasa Indonesia di SD Negeri Krandon 1 Tegal. *AL Maktabah*, 5(1), 75-83.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar: Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung.
- Murti, I. G. A., Jampel, I. N., & Renda, N. T. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1).
- Nurdyansyah & Eni Fariyatul, F. 2016. *Inovasi Pembelajaran*. Nizamia Learning Center, Sidoarjo.
- Pristiwanti, D., & Badariah, B., & Hidayat, S., & Dewi, R. S. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rahma, R. O., & Setyawan, A. 2023. Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa Kelas Iii Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum*, 1(2), 99-104.
- Ramadhan, D. S., & Satya, M. 2016. *Pengaruh Media Pembelajaran Crossword puzzle Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Biologi Peserta didik di SMPIT Cordova Samarinda*. Prosiding Seminar Nasional II Biologi, hal. 9pratiso8.
- Rusman. 2017. *538 Belajar dan Pembelajaran*. 1 ed. Kencana, Jakarta.
- Sagendra, B. 2022. *Proyek IPAS Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*. Modul kurikulum kemendikbud. 1-59.
- Sartika, D. D., & Rohani, R. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dengan Media *Crossword puzzle* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 4(1), 27-35.

- Sasmitha, W. P. 2023. *Hubungan Lingkungan Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 8*.
- Sherly, S., Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2021, August). Merdeka belajar: kajian literatur. In *UrbanGreen Conference Proceeding Library* (pp. 183-190).
- Septiana, D. 2016. *Penggunaan Media Teka-Teki Silang Mata Pelajaran Geografi untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar pada Peserta didik Kelas Xi Ips 4 Sma Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017*.
- Setiawan, M. A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, Ponorogo
- Siang, J. L., Sukardjo, M., Salenussa, B. J. M., Sudrajat, Y., & Khasanah, U. 2020. Pengaruh model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar IPA peserta didik SMP. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 40-52.
- Silberman. 2007. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani Kecerdasan Buku Biru, Yogyakarta.
- Siregar, S. 2014. *Statistik Parameteril Untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sodik, A., & Siyoto, S. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing. (5) DASAR METODOLOGI PENELITIAN | Eko Suprihanto - Academia.edu, Yogyakarta.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., & Anzelina, D. 2023. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). *Yayasan Kita Menulis*.
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabetha, Bandung.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sundayana, R. 2016. *Statistika penelitian Pendidikan*. ALFABETA, cv. Bandung.
- Sulistiasih. 2018. *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran SD*. Graha Ilmu, Yogyakarta.

- Suprijono, A. 2013. *Cooperative learning. Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Sururi, I., & Wahid, A. 2022. Teams Games Tournament (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2414-2420
- Suryanta, I. M., Abadi, I. B. G. S., & Asri, I. G. A. S. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana. Jakarta.
- Suyati, S. E., & Rozikin, Z. A. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Widina Bhakti Persada, Bandung.
- Tayeb, T. 2017. Analisis dan manfaat model pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 48-55.
- Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta
- Usmadi, U. 2020. Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).