PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SD

(Skripsi)

Oleh

ATIKA DWI AUFA
2113053199

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SD

Oleh

Atika Dwi Aufa

Penelitian dilatarbelakangi oleh hasil belajar peserta didik yang rendah pada mata pelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi tahun pelajaran 2024/2025 dengan menggunakan model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan kelas yang menggunakan model *Cooperative Learning tipe* NHT. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu *(quasi experimental design),* yang menggunakan *nonequivalent control group design.* Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 45 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, karena mempertimbangkan data hasil belajar peserta didik.pada mata pelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes (*pretest* dan *posttest*), dan teknik observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* termasuk kategori sangat baik dengan rata-rata 84,16. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Man Whitney U test* menunjukkan bahwa nilai Asymp Sig. (2-tailed) < 0,05, dengan signifikansi sebesar 0,001 yang artinya 0,001 < 0,05. Dengan ini membuktikan bahwa adanya perbedaan hasil yang signifikan dari model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD.

Kata kunci : *Cooperative Learning*, Hasil Belajar, SD, *Scramble.*

ABSTRACT

THE EFFECT OF SCRAMBLE TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ON THE LEARNING OUTCOMES OF SCIENCE AND TECHNOLOGY STUDENTS IN GRADE V ELEMENTARY SCHOOL

By

Atika Dwi Aufa

The research was motivated by the low learning outcomes of students in the IPAS subject. The aim of this study was to find out whether there was a difference in the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 1 Sidodadi in the 2024/2025 academic year by using the Cooperative Learning model of the Scramble type compared to the class using the Cooperative Learning model of the NHT type. The type of research used was quantitative research with a quasi-experimental method, which used a nonequivalent control group design. The population in this study consisted of all fifth-grade students, totaling 45 individuals. Sampling in this study used purposive sampling technique, considering the students' learning outcomes in the IPAS subject. The data collection techniques used were tests (pretest and posttest) and observation.

The results of this study showed that the learning outcomes of students using the Cooperative Learning model of the Scramble type were in the very good category, with an average score of 84.16. The hypothesis testing using the Mann-Whitney U test showed that the Asymp Sig. (2-tailed) value was < 0.05, with a significance level of 0.001, which means 0.001 < 0.05. This proved that there was a significant difference in learning outcomes from the Cooperative Learning model of the Scramble type on the learning outcomes of fifth-grade students at SD.

Keywords: Cooperative Learning, Learning Outcomes, SD, Scramble

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SD

Oleh

ATIKA DWI AUFA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025

Judul Skripsi	:	**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SD**
Nama Mahasiswa	:	Atika Dwi Aufa
No. Pokok Mahasiswa	:	**2113053199**
Program Studi	:	**S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Jurusan	:	**Ilmu Pendidikan**
Fakultas	:	**Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Ujang Efendi, M. Pd.I.	**Dr. Handoko, S.T., M. Pd.**
NIK 231407840820101	NIP 198605152024061001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

   Ketua : **Ujang Efendi, M. Pd.I.** .....

   Sekretaris : **Dr. Handoko, S.T., M. Pd.** .....

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

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **28 Agustus 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Atika Dwi Aufa

NPM : 2113053199

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD " adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, **28** Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan

Atika Dwi Aufa

NPM 2113053199

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Atika Dwi Aufa lahir di Desa Padang Pelawi, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma, Provinsi Bengkulu pada tanggal 10 April 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Hamdi dan Ibu Usnawati.

Pendidikan formal yang telah di selesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 65 Seluma lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 7 Seluma lulus pada tahun 2018
3. MA Negeri 2 Kota Bengkulu lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti mendapat beasiswa KIP Kuliah. Pada tahun 2024 Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Balinuraga, Kecamatan Way Panji, Kabupaten Lampung Selatan. Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Periode 1 Tahun 2024 di SD Negeri 2 Balinuraga. Selama menjadi mahasiswa, peneliti juga aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu Forkom dan Racana tahun 2023 sebagai anggota bidang Kaderisasi dan IT.

MOTTO

“Tidak ada yang akan menuai kecuali apa yang mereka tabur”.

(QS Al-An'am: 164)

“Yang patah tumbuh, yang hilang berganti
Yang hancur lebur akan terobati
Yang sia – sia akan jadi makna
Yang terus berulang suatu saat henti
Yang pernah jatuh kan berdiri lagi”

(Banda Neira)

“Diatas Sang Maha Daya semua kendali terambil alih
Buka lagi visimu kau tau mana urutan satu”

(***Perunggu)***

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT, Dzat yang Maha Sempurna, dengan segala kerendahan hati dan tanda terima kasih, kupersembahkan karya ini kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta

Ayah Hamdi dan Ibu Usnawati sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga karena telah mendidik, memberi kasih sayang yang tulus, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, dan selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesan ufa, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa. Semoga karya ini menjadi buah manis dari semua doa dan perjuangan kita bersama.

Kakak dan Adikku Tersayang

Dedek Juliandi dan Farid Adzfary yang senantiasa mendoakan, mendukung, serta memberikan semangat.

Almamater tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD", sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Lampung, Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN., Eng. yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dekan FKIP Universitas Lampung, Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., yang telah membantu peneliti pada proses mengesahkan dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., seekaligus Penguji Utama yang telah senantiasa memberikan saran, masukan, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa pada proses peneliti untuk menyelesaikan dan membantu mengesahkan administrasi surat guna menyelesaikan skripsi.
4. Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, Fadhilah Khairani, M. Pd., yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Ketua Penguji sekaligus Dosen Pembimbing Akademik, Ujang Efendi, M.Pd.I., yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, saran, juga dukungan yang sangat berarti kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Sekretaris Penguji, Dr.Handoko, S.T., M.Pd., yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang luar biasa, serta

dukungan yang sangat berarti kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

7. Dosen ahli validasi instrumen, Deviyanti Pangestu, M. Pd. yang telah membantu peneliti untuk memvalidasi dan memberikan saran terkait instrumen penelitian.
8. Bapak/Ibu Dosen dan tenaga kependidikan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
9. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sidodadi dan Wali Kelas VA dan VB yang telah menerima saya untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Sidodadi, serta peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
10. Kepala Sekolah SD Negeri 3 Sidodadi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
11. Semua sahabat-sahabat baikku, Saskia, Putri, Anggita, Angel, Irma, yang tak pernah berhenti selalu saling mendukung, berbagi suka cita dan canda tawa pada proses perkuliahan dan menyelesaikan skripsi. Risma, Ana, Nurul, Gita, Sari, Denis, yang selalu senantiasa membersamai peneliti dalam segala suasana, situasi dan kondisi, Panggil aku kapanpun kutemani pastikan riuh akhiri malammu lagi.
12. Rekan-rekan kelas D Angkatan 2021 terima kasih atas kebersamaannya selama proses perkuliahan dari semester awal hingga akhir.
13. Rekan-rekan mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021, yang membersamai perjuangan di perkuliahan.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua yang sudah diberikan kepada peneliti. Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 28 Agustus 2025
Penulis

Atika Dwi Aufa
NPM 2113053199

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR GAMBAR vi

DAFTAR LAMPIRAN viii

I. PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 5

II. TINJAUAN PUSTAKA 7

A. Belajar 7
1. Pengertian Belajar 7
2. Teori Belajar 7
3. Tujuan Belajar 9
B. Pembelajaran 9
1. Pengertian Pembelajaran 9
2. Tujuan Pembelajaran 10
3. Komponen Pembelajaran 10
C. Hasil Belajar 11
1. Pengertian Hasil Belajar 11
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 12
D. Pembelajaran IPAS 14
1. Pengertian Pembelajaran IPAS 14
2. Tujuan Pembelajaran IPAS 15
3. Manfaat Pembelajaran IPAS 15
E. Model Pembelajaran 16
1. Pengertian Model Pembelajaran 16
2. Macam – macam Model Pembelajaran 17
3. Model *Cooperative Learning* 18

4. Model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* 20
F. Penelitian Relevan 26
G. Kerangka Pikir 28
H. Hipotesis Penelitian 29

III. METODE PENELITIAN 28

A. Jenis Penelitian 28
B. Waktu dan Tempat Penelitian 29
1. Waktu Penelitian 29
2. Tempat Penelitian 29
C. Sampel Penelitian 29
D. Variabel Penelitian 30
1. Variabel Bebas *(Independent)* 30
2. Variabel Terikat *(Dependent)* 30
E. Definisi Konseptual dan Operasional 30
1. Definisi Konseptual 30
2. Definisi Operasional 31
F. Teknik Pengumpulan Data 32
1. Tes 32
2. Non Tes 33
G. Instrumen Penelitian 34
1. Jenis Instrumen 34
2. Uji Persyaratan Instrumen Tes 34
H. Uji Prasyarat Analisis Data 37
1. Uji Normalitas 37
2. Uji Homogenitas 38
I. Teknik Analisis 38
1. Analisis Data Aktivitas Belajar 38
2. Analisis Data Hasil Belajar 39
J. Uji Hipotesis Penelitian 39
1. Uji *Man – Whitney U Test* 40
2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N-Gain*) 40

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN 42

A. Pelaksanaan Penelitian 42
B. Hasil Penelitian 43
1. Data Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas Eksperimen 43
2. Data Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas Kontrol 47
1. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 51
4. Keterlaksanaan Model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* 53
5. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data 55
C. Pembahasan 58
D. Keterbatasan Penelitian 65

V. KESIMPULAN DAN SARAN 62

A. Kesimpulan 62
B. Saran 62

DAFTAR PUSTAKA 64

LAMPIRAN 68

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Data Penilaian Tengah Semester(PTS) Mata Pelajaran 2
2. Data anggota sampel SD Negeri 1 Sidodadi 30
3. Kisi - kisi instrumen soal 32
4. Lembar pengamatan model *Cooperative Learning* 33
5. Hasil uji validitas instrumen tes 35
6. Klasifikasi reliabilitas 36
7. Hasil uji reliabilitas 37
8. Kategori nilai aktivitas belajar 39
9. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik 39
10. Jadwal pelaksanaan penelitian 42
11. Distribusi nilai *pretest* IPAS kelas eksperimen 44
12. Distribusi nilai *posttest* IPAS kelas eksperimen 46
13. Rekapitulasi hasil belajar *pretest* dan *posttest* 47
14. Distribusi nilai *pretest* IPAS kelas kontrol 48
15. Distribusi nilai *posttest* kelas kontrol 50
16. Rekapitulasi nilai *pretest*dan *posttest* kelas kontrol 51
17. Deskripsi hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol 51
18. Skor setiap langkah pembelajaran 53
19. Keterlaksanaan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* 54
20. Rekapitulasi hasil uji normalitas kelas 55
21. Rekapitulasi hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol 56
22. Hasil uji *Man - Whitney U Test* 57
23. Hasil Uji *N-Gain* 58

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Kerangka pikir penelitian 29
2. *Nonequivalent control group design* 28
3. Diagram distribusi nilai *pretest* kelas eksperimen 45
4. Diagram distribusi nilai *posttest* kelas eksperimen 46
5. Diagram distribusi nilai *pretest* kelas kontrol 49
6. Diagram distribusi nilai *posttest* kelas kontrol 50
7. Diagram nilai rata - rata *pretest* dan *posttest* 52
8. Keterlaksanaan *Model Cooperative Learning* tipe *Scramble* 54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat izin Penelitian Pendahuluan 69
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan 70
3. Surat Keterangan Uji Validasi Instrumen 71
4. Surat Izin Uji Coba Instrumen 76
5. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen 77
6. Surat Izin Uji Penelitian 78
7. Surat Balasan Uji Coba Penelitian 79
8. Daftar Nilai Kelas V 80
9. Modul Ajar Kelas Eksperimen 81
10. Modul Ajar Kelas Kontrol 97
11. Soal Tes Uji Instrumen 113
12. Dokumentasi Jawaban Uji Instrumen 118
13. Hasil Uji Instrumen Tes 120
14. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas dan Realibilitas 122
15. Soal *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen 124
16. Soal *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol 127
17. Dokumentasi Jawaban *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik 129
18. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* 133
19. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* 134
20. Hasil Perhitungan Uji Normalitas 135
21. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas 136
22. Uji N-Gain Kelas Eksperimen 137
23. Uji N-Gain Kelas Kontrol 138
24. Hasil Uji *Man - Whitney U Test* 139
25. Tabel r 140
26. Dokumentasi 141

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan suatu proses interaksi timbal balik antara pendidik, sumber belajar dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna ditandai dengan adanya interaksi yang intens antara pendidik, sumber belajar, media, hingga ke peserta didik. (Setiawati dkk, 2023).

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah hasil belajar peserta didik, yang mencerminkan pemahaman dan penerapan konsep-konsep yang diajarkan. Hasil belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, perubahan- perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku (Slameto 2010). Hasil belajar dapat digambarkan sebagai pencapaian peserta didik selama pembelajaran yang dapat diukur oleh pendidik sehingga dapat diketahui apakah peserta didik sudah mencapai tingkat kemahiran yang telah ditentukan. berhasil tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan dalam suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasi belajarnya. Prestasi yang baik maka dapat dikatakan peserta didik itu berhasil dan sebaliknya, jika presentasinya rendah maka peserta didik itu tidak berhasil (Kurniawan dkk, 2024).

Negara Indonesia mengikuti tes *the Programme for International Student Assessment* (PISA), yaitu suatu studi untuk mengevaluasi sistem pendidikan yang diikuti oleh lebih dari 70 negara di seluruh dunia. Dalam tes tersebut terdapat tiga aspek yang dinilai di antaranya yaitu membaca, matematika dan sains. Selama pelaksanaan PISA, di tahun 2022 Negara Indonesia menduduki peringkat ke 65 bidang sains dengan nilai 383. Hal tersebut menandakan

adanya peningkatan dari tes sebelumnya, namun hasil tersebut masih dikatakan kurang baik (Susanto dkk, 2024).

Rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik telah diakui sebagai permasalahan di SD Negeri 1 Sidodadi, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan pengamatan awal peneliti pada bulan Oktober 2024, skor asesmen sumatif tengah semester pada peserta didik kelas V mata pelajaran IPAS di semester ganjil masih relatif rendah. Perolehan hasil penilaian sumatif tengah semester tersebut ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Sidodadi

Kelas	**Jumlah Peserta Didik**	**Ketercapaian**			
		Tercapai (70-100)		**Tidak Tercapai (0-69)**	
		Jumlah	**Persentase (%)**	**Jumlah**	**Persentase (%)**
V A	24	0	0	24	**100**
V B	21	2	9,5	19	**90,47**

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas V SD Negeri 1 Sidodadi Tahun Pelajaran 2024/2025

Berdasarkan informasi di atas, terlihat pada peserta didik kelas V sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70 dalam asesmen sumatif tengah semester pada mata pelajaran IPAS. Hal ini tercermin dari persentase ketercapaian di kelas V A yang hanya mencapai 0%, dengan 100% peserta didik belum tercapai. Pada kelas V B, peserta didik hanya memperoleh 9,5% yang dapat mencapai kktp, sedangkan 90,47% belum mencapai. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Sidodadi TP 2024/2025 masih relatif rendah.

Ketika kegiatan pembelajaran berfokus pada pendidik saja, peserta didik cenderung menjadi pasif, yang akhirnya dapat mempengaruhi cara berpikir mereka dan berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan (Rozali dkk, 2022). Guru sebagai pendidik merupakan penentu dalam keberhasilan dalam pendidikan (Ramadhani dan Muhroji, 2022). Maka dari itu, pendidik

diminta untukdapat memperluas kreativitasnya dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dibutuhkan sebuah strategi pengajaran yang dapat digunakan menjadi solusi, diantaranya dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang bervariasi. Dari sejumlah model yang telah dikembangkan, peneliti ingin menerapkan pembelajaran yang efektif membuat pesert didik terlibat dengan aktif, merasa senang saat belajar, mampu bekerja sama dengan teman, dan lebih mudah memahami materi. Oleh karena itu, peneliti memilih strategi pembelajaran tipe *Scramble* dalam *Cooperative Learning* sebagai solusi alternatif yang dirasa paling sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.

Implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* pada peserta didik Mampu menghadirkan pembelajaran yang partisipatif dan penuh keceriaan. Model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* merupakan model pembelajaran berkolaborasi dengan mengajak peserta didik untuk mengidentifikasi jawaban atau menyelesaikan permasalahan melalui proses mencocokkan butir soal dengan pilihan jawaban yang tersedia pada lembar jawaban. (Tanjung, dkk 2021)

pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Scramble* mengedepankan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik Sehingga dengan keterlibatan langsung peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuannya secara mandiri melalui pembelajaran kelompok. Hasil penelitian Tanjung, (2020) yang membahas peningkatan efektivitas belajar IPS dengan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* menjelaskan bahwasanya proses pembelajaran dengan model ini menunjukkan efektivitas dalam mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil temuan Hasnila dkk, (2023) juga menunjukkan adanya peningkatan terhadap capaian belajar dalam mata pelajaran IPA. Selain itu hasil penelitian Suprobowati dkk, (2024) juga menunjukkan adanya keberhasilan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keberhasilan peningkatan hasil belajar

juga didapatkan melalui penelitian yang dilakukan oleh Hakim dkk, (2024) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).
Pelaksanaan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* akan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik, sehingga metode ini dapat mendukung pemahaman mereka secara efektif. Pendidik dapat menginstruksikan peserta didik untuk menyusun huruf-huruf acak menjadi kata yang benar, merangkai kata-kata acak menjadi kalimat yang logis, serta menyusun kalimat-kalimat acak menjadi paragraf yang utuh (Nugraheni dan Rahmi, 2023). Aktivitas ini membantu peserta didik dalam berpikir secara sistematis dan kreatif, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dengan dilatarbelakangi oleh hasil belajar IPAS yang rendah, variasi model pembelajaran yang digunakan pendidik masih terbatas, dan belum banyak peneliti lain yang fokus meneliti topik hasil belajar IPAS menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble*, hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD".

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Tingkat keberhasilan belajar IPAS yang masih rendah.
2. Pendekatan pembelajaran yang digunakan cenderung terbatas.
3. Model pembelajaran yang digunakan menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik, karena peserta didik jarang diajak berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.
4. Metode bermain hampir tidak pernah digunakan.
5. Belum diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble.*

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka Penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble*
2. Hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 1 Sidodadi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah; Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi tahun pelajaran 2024/2025 dengan menggunakan model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan kelas yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi tahun pelajaran 2024/2025 dengan menggunakan model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan kelas yang menggunakan model *Cooperative Learning tipe* NHT.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut

1. Manfaat Teoretis

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menyalurkan kontribusi berupa wawasan dalam ranah pendidikan, terutama pada jenjang pendidikan dasar yang ke depannya dapat dimanfaatkan oleh para calon pendidik untuk membantu meningkatkan capaian belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi.

a. Peserta Didik

Mendukung peningkatan prestasi belajar peserta didik dengan cara menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble*.

b. Pendidik

Memperluas pemahaman pendidik tentang model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dalam meningkatkan hasil belajar, mendukung pengembangan profesional, dan sebagai bahan evaluasi dalam penerapannya.

a. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini nantinya sebagai bahan kepala sekolah dalam meningkatkan mutu dan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 1 Sidodadi.

c. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi bahan referensi dan menambah wawasan mengenai penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses di mana tingkah laku manusia berubah sebagai hasil interaksi antara individu dan lingkungannya guna memenuhi kebutuhannya. Menurut Qur'ani (2023), belajar adalah proses mental di mana seseorang mengubah perilakunya secara positif dan berkelanjutan melalui pendidikan atau pengalaman. Perubahan ini memengaruhi aspek psikologis dan fisik kepribadian. Menurut pandangan lain, belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu, baik dengan niat maupun tanpa kesadaran yang mengarah pada perubahan dari kurangnya wawasan menuju pemahaman, dan dari keterbatasan menjadi keterampilan (Wahab, 2021). Menurut para ahli lainnya, Belajar merupakan suatu tahapan mengubah tingkah laku untuk mendapatkan wawasan dan keterampilan yang meningkatkan kinerja seseorang (Rachmawati, 2015).

Peneliti mengutip pandangan Qur'aini, yang didukung oleh ungkapkan dari para ahli,bahwa belajar adalah suatu bentuk kegiatan mental yang melibatkan perubahan perilaku yang konstruktif dan relatif permanen yang disebabkan oleh pendidikan atau pengalaman, yang mempengaruhi karakteristik fisik dan psikologis seseorang.

2. Teori Belajar

Belajar adalah suatu tahapan yang mengarah pada perubahan tingkah laku atau pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Proses ini tidak terjadi secara instan, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk teori belajar yang menjelaskan bagaimana seseorang memperoleh, menyimpan, dan menerapkan pengetahuan.

Sebuah kumpulan ide dan prinsip yang dikenal sebagai teori belajar menjelaskan bagaimana orang memperoleh, memproses, dan mempertahankan pengetahuan atau keterampilan baru. agar kita dapat lebih mudah memahami kompleksitas dalam proses belajar, teori belajar bertujuan untuk menjelaskan bagaimana orang belajar (Akhiruddin dkk, 2019). Menurut Shahbana dkk (2020), teori belajar adalah prinsip umum atau Serangkaian prinsip yang terintegrasi satu sama lain yang menjelaskan berbagai data dan hasil observasi yang berhubungan dengan proses pembelajaran.

Berdasar pada paparan sebelumnya di atas, penelitian ini memanfaatkan teori belajar konstruktivisme sebagai landasan teori.

> Teori pembelajaran konstruktivisme pertama kali dikenalkan oleh Jean Piaget. Pendekatan ini menitikberatkan pada proses belajar yang berfokus pada peserta didik atau dikenal dengan istilah pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*), serta lebih mengedepankan proses dibandingkan hasil akhir. Teori ini mendorong adanya pembelajaran yang bersifat mandiri. Dalam penerapannya, konstruktivisme memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan dengan tetap berada di bawah arahan guru. Pendekatan ini juga menekankan pentingnya proses pembentukan pengetahuan baru secara terus-menerus. Esensi dari teori konstruktivisme terletak pada kebebasan dalam mengeksplorasi informasi dan kemampuan untuk membangun pemahaman berdasarkan pengalaman. Selain itu, proses pembelajaran dalam teori ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk menyampaikan ide-idenya dengan kata-kata sendiri, merefleksikan pengalaman belajar mereka, sehingga mendorong tumbuhnya kreativitas, imajinasi, dan terciptanya suasana belajar yang mendukung.

Konsep ini digunakan sebagai acuan oleh peneliti karena konstruktivisme berkaitan dengan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble*, yang merupakan pembelajaran yang bersifat aktif menitikberatkan pada proses belajar yang berorientasi pada peserta didik, di mana mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, melainkan juga secara aktif terlibat dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri.

3. Tujuan Belajar

Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan, proses pembelajaran bertujuan untuk mengubah perilaku dan tindakan yang ditentukan oleh kompetensi, keterampilan, kemampuan, dan sikap. (Akhiruddin, 2019). Selain itu tujuan belajar didefinisikan sebagai proses perubahan sikap seseorang yang terbentuk dari pengalaman yang telah dialaminya dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Hamiyah dan Jauhar 2014). Sejalan dengan pendapat tersebut secara umum, terdapat tiga tujuan pembelajaran, yaitu:

a. Dapat memperoleh wawasan.
b. Guna membentuk pemahaman dan keterampilan.
c. Guna menanamkan prilaku yang tepat.

(Djamaluddin dan Wardana, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti meyakini tujuan belajar memuat Tiga fokus utama mencakup penguasaan pengetahuan, pengembangan pemahaman dan kompetensi, serta pembentukan karakter atau sikap. yang sesuai (Djamaluddin dan Wardana, 2019).

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Semua bentuk usaha sengaja yang dipraktikkan oleh pendidik untuk memotivasi peserta didik agar berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran dianggap sebagai proses belajar. Menurut seorang ahli, belajar adalah aktivitas belajar yang melibatkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik dan bahan ajar dalam lingkungan kelas (Rachmawati, 2015). Menurut pandangan lain, pada hakikatnya belajar adalah kegiatan saling berinteraksi antara peserta didik dan lingkungannya, yang mendorong terjadinya perubahan dalam tindakan positif (Wahab, 2021). Menurut pandangan lain, pembelajaran adalah proses yang sepenuhnya melibatkan peserta didik untuk mengubah perilaku mereka (Mahmud dan Idham, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas terkait pengertian pembelajaran, peneliti mengacu pada pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh Rachmawati bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah mereka memperoleh pengalaman belajar. Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran (Akhiruddin dkk, 2019). Pendapat lain mengatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik (Rachmawati, 2015). Sementara itu Robert F. Mager dalam (Sutikno, 2021) mengemukakan bahwa pengertian tujuan pembelajaran merupakan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik pada kondisi dan tingkat.

Berdasarkan pandangan para ahli diatas tujuan pembelajaran merupakan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik pada kondisi dan tingkat, hal itu sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Robert F. Mager dalam Sutikno.

3. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran adalah segala sesuatu yang harus terkandung dalam pelaksanaan pembelajaran. Setiap komponen dalam proses pembelajaran menjadi bagian dari keseluruhan system yang memainkan peran penting dalam prosesnya secara keseluruhan (Adisel dkk, 2022). Adapun komponen pembelajaran yang efektif dalam mendukung kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

a. Tujuan
b. Materi pelajaran
c. Proses Pembelajaran

d. pendekatan pembelajaran
e. Alat
f. Sumber pelajaran
g. Evaluasi
(Mahmud dan Idham, 2019)

Sementara itu pendapat lain mengatakan bahwa komponen dalam pembelajaran meliputi:

a. Hasil belajar yang diharapkan
b. Bahan ajar
c. Pendekatan pembelajaran
d. Alat bantu belajar
e. Alat ukur Pembelajaran
(Asrul dkk, 2022)

Berdasarkan uraian tersebut peneliti berlandaskan pada pemikiran yang dinyatakan oleh Mahmud dan Idham bahwa komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, materi pelajaran, proses pembelajaran, pendekatan pembelajaran, alat, sumber pelajaran dan evaluasi.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar atau dapat disebut capaian belajar merupakan keterampilan Yang dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan proses belajar yang dijalani. Potensi keterampilan atau kemampuan seseorang direalisasikan atau dikembangkan melalui hasil belajar atau pencapaian (Sukmadinata dalam Priansa, 2019). Menurut pandangan lain, capaian belajar yang optimal meliputi setiap domain emosional yang mengalami perubahan hasil dari keterlibatan dalam pengalaman dan kegiatan belajar (Syah, 2008). Selain itu, menurut pandangan lain, hasil atau capaian belajar merupakan sesuatu yang diraih oleh peserta didik melalui kerja keras dan pemikiran yang matang dalam berbagai aspek kehidupan, yang mengakibatkan perubahan perilaku yang dapat diamati pada individu (Priansa, 2019).

Tiga ranah hasil belajar mencakup ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Asasmen hasil belajar berfokus

pada ketiga ranah ini. Di antara ketiga domain tersebut, aspek kognitif adalah yang sering dievaluasi oleh pendidik di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran (Sudjana, 2009). Ranah kognitif yang digunakan yaitu tingkatan taksonomi bloom.

Peningkatan kualitas pendidikan, baik dalam hal prestasi pelajar serta keterampilan pengajar dalam mengatur proses belajar-mengajar, merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Sasaran utama dalam menaikkan mutu pendidikan adalah untuk menjadikan manusia lebih baik secara keseluruhan dengan memfasilitasi pertumbuhan fisik, mental, dan spiritual mereka sehingga mereka dapat bersaing di hadapan tantangan global (Julyanti dkk., 2021).

Berdasarkan pernyataan para ahli diatas, peneliti mengacu pada pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh Priansa, bahwa hasil atau capaian belajar merupakan sesuatu yang diraih oleh peserta didik melalui kerja keras dan pemikiran yang matang dalam berbagai aspek kehidupan, yang mengakibatkan perubahan perilaku yang dapat diamati pada individu.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Perolehan hasil belajar yang dituju oleh peserta didik tidak terlepas dari sejumlah faktor. Seorang ahli berpendapat bahwa

> Aspek-aspek yang berdampak terhadap kegiatan belajar terbagi menjadi faktor internal dan eksternal.
>
> a. Faktor internal merupakan kondisi bawaan atau pribadi dari peserta didik.
>   1) Kegiatan belajar peserta didik dapat terpengaruh oleh kondisi fisik seperti kesehatan atau kelainan fisik.
>   2) Pengalaman peserta didik dalam aktivitas belajar akan dipengaruhi oleh faktor psikologis, termasuk kematangan, kesiapan, bakat, motivasi, perhatian, dan minat.
>   3) Proses belajar yang dilalui siswa akan terganggu secara negatif oleh kelelahan, baik mental maupun fisik.
> b. Faktor eksternal merupakan elemen dari lingkungan luar peserta didik.

> Lingkungan keluarga, situasi di sekolah, serta kondisi sosial di sekitar tempat tinggal dan sekolah turut memengaruhi tingkat fokus dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi keluarga di rumah, keadaan sekolah, dan kondisi masyarakat sekitar rumah dan sekolah akan berpengaruh terhadap konsentrasi dan kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar.
> (Priansa, 2019).

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dilihat dari dua faktor. yaitu faktor internal dan faktor eksternal, sebagaimana yang disampaikan (Ridho'i, 2022) bahwa.

> Dalam lingkup hasil belajar, faktor atau penyebab internal meliputi biologi, psikologi, kedewasaan, kecerdasan, kecerdasan, pelatihan, motivasi, dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran. Pada faktor eksternal adalah faktor pengaruh dari luar individu seperti lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah. Dengan kata lain, salah satu yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor kecerdasan emosional yang dimiliki peserta didik secara individu.

Hasil capaian belajar diyakini terkait dengan sejumlah aspek yang memengaruhi proses belajar. Menurut Syah, (2008) terdapat tiga kategori aspek yang memengaruhi prestasi belajar peserta didik.

a. Faktor internal (faktor yang berkaitan dengan peserta didik)
   Faktor fisiologis (kondisi tubuh) dan psikologis (kondisi mental) merupakan contoh faktor internal. Sementara faktor psikologis berkaitan dengan kesehatan mental peserta didik, faktor fisiologis berkaitan dengan kesehatan fisik mereka. Motivasi, kemampuan, minat, sikap, dan kecerdasan peserta didik merupakan faktor psikologis.
b. Faktor eksternal (kondisi yang berasal dari sumber di luar peserta didik)
   Suasana atau lingkungan sekitar peserta didik secara langsung disebut sebagai faktor eksternal. Aspek sosial (dari sekolah, masyarakat, keluarga) dan aspek non-sosial merupakan dua komponen yang membentuk faktor eksternal.
c. Unsur pendekatan pembelajaran (pendekatan pembelajaran)
   jenis upaya pembelajaran yang dilakukan peserta didik, serta taktik dan pendekatan yang mereka gunakan saat berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan.

Dalam penelitian ini peneliti bersandar pada Syah, bahwa faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal (faktor yang berkaitan dengan peserta didik), berupa faktor fisiologis (kondisi tubuh) dan psikologis (kondisi mental). Faktor eksternal (kondisi yang berasal dari sumber di luar peserta didik) Suasana atau lingkungan sekitar peserta didik secara langsung disebut sebagai faktor eksternal. Aspek sosial (dari sekolah, masyarakat, keluarga) dan aspek non-sosial merupakan dua komponen yang membentuk faktor eksternal. Dan unsur pendekatan pembelajaran (pendekatan pembelajaran) jenis upaya pembelajaran yang dilakukan peserta didik, serta taktik dan pendekatan yang mereka gunakan saat berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan.

D. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS termasuk bagian dari pengembangan kurikulum yang dimulai dari tahun 2022 dan menjadikan IPA dan IPS sebagai mata pelajaran utama. Menurut Permendikbud ristek, (2023), IPAS adalah kumpulan pengetahuan yang mempertimbangkan Keberadaan manusia sebagai individu sekaligus interaksi masyarakat dengan lingkungan sekitar. IPAS juga mengkaji perilaku manusia dan benda mati di dunia serta interaksi di antara keduanya. Salah satu solusi pendidikan untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi adalah penggabungan IPA dan IPS. Secara umum, IPAS sangat erat kaitannya dengan bumi dan interaksi manusia. Pengajaran IPAS harus mencakup konteks yang relevan dengan kondisi lingkungan dan sosial di sekitar peserta didik (Rohman dkk., 2023).

Pada dasarnya, IPAS mengembangkan keingintahuan peserta didik tentang situasi yang terjadi di lingkungan mereka. Dorongan ingin tahu ini dapat memicu pemahaman peserta didik tentang cara alam semesta berfungsi serta efeknya pada kehidupan manusia di bumi.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan penerapan pembelajaran IPAS adalah untuk meraih hasil belajar yang diinginkan. Pendapat Wijayanti dan Anita, (2023) tujuan pengklasifikasian ulang mata pelajaran sains dan studi sosial sebagai IPAS adalah untuk meningkatkan pengembangan keterampilan yang kritis bagi semua peserta didik dimasa ini dan di masa yang depan. Disisi lain menurut (Kemendikbud, 2022) tujuan pembelajaran IPAS yaitu peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. sebagai berikut:

a. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat agar siswa terinspirasi untuk mempelajari fenomena manusia dan memahami alam semesta serta hubungannya dengan keberadaan manusia.
b. Berperan aktif dalam melestarikan, melindungi, dan memelihara lingkungan, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana.
c. Melatih kemampuan bertanya untuk mengenali, menyusun, dan menyelesaikan masalah dengan jawaban yang aplikatif.
d. Mengenali identitas diri, memahami lingkungan sosial sekitar, serta menginterpretasikan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu.
e. Mengetahui syarat bagi peserta didik untuk terlibat dalam komunitas dan negara, sekaligus memahami pentingnya peran sebagai anggota komunitas, negara, dan dunia sehingga dapat membantu mengatasi persoalan yang memengaruhi mereka dan lingkungan mereka.

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS bertujuan memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan profil Pelajar Pancasila, mengembangkan kompetensi penting bagi peserta didik, serta mendorong ketertarikan pada fenomena alam dan sosial, keterampilan inkuiri, kepedulian terhadap lingkungan, pemahaman sosial, dan kemampuan berkontribusi dalam masyarakat.

3. Manfaat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS dirancang untuk melatih peserta didik agar mampu memahami dan menganalisis berbagai fenomena alam maupun sosial secara menyeluruh. Melalui pendekatan ilmiah seperti observasi, pengumpulan data, eksperimen, dan diskusi, peserta didik dilatih untuk

berpikir logis, sistematis, dan berbasis bukti. Manfaat IPAS bagi peserta didik salah satunya ialah membantu peserta didik memahami keterkaitan antara gejala alam dan kehidupan sosial. Hal ini mendorong peserta didik untuk lebih peduli terhadap lingkungan serta memahami dinamika sosial di sekitarnya (Meylovvia dan Julianto, 2023).

Ahli lain juga berpendapat bahwa IPAS memberikan manfaat bagi peserta didik untuk menigkatkan motivasi dan minat belajar, penggunaan berbagai sumber dalam pembelajaran IPAS seperti video, media digital, dan kegiatan eksperimen menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu pembelajaran IPAS juga dapat memberikan manfaat berupa pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengamati, bertanya, mencoba, dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta. Proses ini menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan inkuiri yang penting dalam pembelajaran abad ke-21 (Dela dkk, 2024).

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat diketahui bahwa manfaat pembelajaran IPAS bagi peserta didik yaitu melatih peserta didik untuk memahami dan menganalisis fenomena alam dan sosial melalui pendekatan ilmiah, sehingga menumbuhkan berpikir kritis, rasa peduli lingkungan, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar melalui penggunaan berbagai sumber belajar yang menarik.

E. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran atau pendekatan pembelajaran adalah metode pengajaran yang diterapkan sejak awal hingga akhir kegiatan pembelajaran. Menurut Sutikno (2021), model Pembelajaran adalah suatu kerangka pikir yang menggambarkan langkah-langkah terencana dalam merancang pengalaman pembelajaran sebagai upaya memperoleh hasil pembelajaran tertentu. Berdasarkan pendapat ahli lain, model pembelajaran adalah struktur konseptual yang merepresentasikan proses

terstruktur dalam merencanakan aktivitas pembelajaran demi tercapainya target pembelajaran (Octavia, 2020). Kerangka konseptual yang berfungsi sebagai panduan dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran disebut model pembelajaran (Fathurrohman, 2015).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti bersandar pada Sutikno, yang mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menunjukkan prosedur sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar yang spesifik.

2. Macam – macam Model Pembelajaran

a. *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Sugiyanto dalam Octavia (2020) *cooperative learning* adalah pendekatan pembelajaran bersifat kerja sama atau kooperatif yang berfokus pada penggunaan kelommppok kecil peserta didik untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar unutk mencapai tujuan belajar yang baik.

b. *Discovery Learning*

Model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep dan prinsip secara mandiri melalui eksplorasi serta pengalaman langsung disebut model *discovery learning.* Menurut Kurniasih, (2014) *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasi sendiri dan *discovery learning* adalah model belajar yang menuntut pendidik lebih kreatif menciptakan situasi yang membuat peserta didik belajar aktif dan menemukan pengetahuan sendiri.

c. *Problem Based Learning*

Pembeajaan berbasis masalah merupakan suatu pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik yang berfungsi sebagai landasan bagi investigasi dan landasan peserta didik. Menurut Trianto dalam Octavia, (2020) mengatakan bahwa model PBL adalah model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru.

d. *Project Based Learning*

PJBL adalah strategi pengajaran yang berfokus pada pembelajaran aktif melalui proyek nyata yang mendorong siswa untuk belajar dengan cara menginvestigasi dan menyelesaikan masalah dalam konteks dunia nyata. Menurut Trianto (2014), *Project Based Learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

e. Kontekstual

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata, sehingga peseta didik mampu menghubungkan dan mnenerapkan kompetensi dalam kehidupan sehari hari (Mulyasa dalam Octavia, 2020).

3. Model *Cooperative Learning*

Model *Cooperative Learning* adalah suatu pembelajaran yang berfokus pada kerja sama dan kolaborasi sekelompok individu yang bekerja sama demi tujuan yang sama. *Cooperative Learning* sendiri meliputi aneka ragam variasi yang dapat digunakan Selaras dengan keperluan dan sasaran pembelajaran. Berikut diantaranya:

a. *Scramble*

Model pembelajaran *Scramble* dilakukan dengan cara membagikan butir soal dan opsi jawabannya telah diacak urutannya dan disertai

dengan pilihan jawaban yang tersedia. Model *Scramble* ini mengajarkan peserta didik bekerja dalam kelompok.

b. *Snowball Throwing*

Snowball throwing merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang menginstruksikan peserta didik diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok kecil. Masing-masing peserta dalam kelompok menuliskan sebuah bentuk soal di selembar kertas, lalu membentuknya menjadi seperti bola. Setelah waktu yang ditentukan, bola-bola kertas tersebut dilemparkan ke teman-teman lainnya. Kemudian, setiap peserta didik akan membuka dan menjawab butir soal yang ada di dalam kertas yang dibentuk seperti bola yang mereka terima.

c. *Make a Match*

Make a Match merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk dapat berpartisipasi secara langsung pada proses belajar dengan metode mencocokkan pasangan kartu yang tepat. Melalui aktivitas ini, pelajar memperoleh kemudahan dalam memahami materi serta mencapai kompetensi yang ditentukan

d. *Student Team Achievement Divisions* (STAD)

Pendekatan pembelajaran STAD merupakan pendekatan yang membagi peserta didik ke dalam kelompok heterogen. Dalam kelompok ini, peserta didik yang memiliki pemahaman lebih tinggi membantu menjelaskan materi kepada anggota lainnya hingga seluruh anggota memahami materi dengan baik.

e. *Rotating Trio Exchange*

Rotating Trio Exchange adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam Sekelompok kecil individu yang melibatkan tiga orang. Setiap kelompok akan bergiliran menjawab pertanyaan dari guru yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan tertentu. Melalui proses bergantian ini, peserta didik dapat menyerap pelajaran dengan lebih baik yang disampaikan.

Berdasarkan macam-macam model pembelajaran yang bervariasi tersebut, maka Peneliti menetapkan salah satu pendekatan yaitu *Cooperative Learning* tipe *Scramble* untuk dijadikan dalam penelitian. Peneliti memilih model pembelajaran ini karena pendekatan ini memfasilitasi peserta didik untuk berkolaborasi dalam tim secara kreatif, meningkatkan keaktifan, motivasi, minat belajar, serta kemampuan berkreasi.

4. Model *Cooperative Learning* tipe *Scramble*

a. Pengertian *Cooperative Learning* tipe *Scramble*

Pembelajaran *Cooperative* merupakan pendekatan yang menekankan pentingnya kerja sama dan kolaborasi antara dua orang atau lebih dalam mencapai tujuan bersama. Salah satu bentuk dari pembelajaran *Cooperative* adalah model *Scramble*. Menurut Tanjung (2020), model *Scramble* merupakan permainan kata acak yang menggunakan soal latihan serta jawaban yang disusun secara acak, yang kemudian disusun menjadi pola kata atau jawaban yang tepat. Dalam pelaksanaannya, model ini dilakukan secara berkelompok dan mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dalam menyusun kata-kata acak menjadi jawaban yang benar dan sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.

Model pembelajaran *Scramble* ialah model pembelajaran yang mampu meningkatkan daya kreasi peserta didik dengan cara menPendidiktkan sebuah kata, kalimat, paragraf yang diacak kemudian disusun dengan susunan baru yang lebih bermakna (Nugraheni dan Rahmi, 2023). Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* bisa digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, meningkatkan motivasi serta memunculkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran.

Scramble merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Tidak

hanya diminta untuk menjawab soal namun peserta didik juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soa menjadi salah satu kunci permainan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* (Rober B Taylor dalam Huda, 2013).

Dari pendapat para ahli diatas peneliti bersandar pada pendapat yang dikemukakan oleh Rober B Taylor dalam Huda yang mengatakan bahwa *Scramble* adalah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Tidak hanya diminta untuk menjawab soal namun peserta didik juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak.

b. Tujuan Cooperative Learning tipe Scramble

Menggunakan suatu model pembelajaran tertentu dalam proses pembelajaran memiliki tujuan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Tujuan penggunaan model *Scramble* yaitu mendorong peserta didik untuk meningkatkan konsentrasi, kecepatan berfikir, dan bekerjasama dalam proses pembelajaran (Ahmad dkk, 2022). Sementara itu pendapat lain menyatakan bahwa model *Scramble* ini bertujuan agar peserta didik mampu untuk berpikir kritis, cepat, dan kreatif dalam menyusun kembali kata - kata yang telah diacak serta berpikir logis dan sistematis (Petuda dan Ahmadi, 2024). Model pembelajaran *Scramble* bertujuan untuk melatih kerjasama antara peserta didik sehingga mereka lebih aktif dalam belajar serta dalam prosesnya mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dan bermakna dalam mengembangkan pola berpikirnya (Hoerudin, 2023).

Pada penelitian ini peneliti bersandar pada tujuan yang dikemukakan Ahmad dkk., bahwa Tujuan penggunaan model *Scramble* yaitu mendorong peserta didik untuk meningkatkan konsentrasi, kecepatan berfikir, dan bekerjasama dalam proses pembelajaran.

c. Tahapan *Cooperative Learning* tipe *Scramble*

Penerapan model pembelajaran *Scramble*, memiliki beberapa tahapan yang perlu dilakukan selama proses pembelajaran. Menurut Nababan dkk, (2024), langkah-langkah pelaksanaan model *Scramble* meliputi tahapan-tahapan berikut:

1) Persiapan, melakukan *Ice Breaking*, dan pendidik menjelaskan bahan ajar yang akan diberikan.
2) Pengorganisasian kedalam kelompok, pendidik menyampaikan arahan kepada kelompok, dan pendidik memeriksa kesiapan kelompok.
3) Pembagian lembar kerja peserta didik, dan pendidik membimbing tugas setiap kelompok.
4) Pengerjaan lembar kerja, pendidik mengawasi peserta didik untuk menyelesaikan tugas dengan model *Scramble* dan pendidik membatasi waktu dalam penyelesaian tugas.
5) Lembar kerja dikoreksi bersama peserta didik dan pendidik memberikan apresiasi terhadap kelompok yang tepat waktu menyelesaikan.
6) Penilaian, pendidik menilai tugas peserta didik dan pendidik memberi nilai secara adil.
7) Kesimpulan.
8) Pembelajaran ditutup dengan pendidik menyampaikan penguatan / motivasi atas materi yang sudah selesai dibahas, pendidik menulis pertanyaan yang akan ditanyakan pada pembelajaran berikutnya, dan pendidik menyelesaikan kegiatan belajar dengan bernyanyi dan berdoa.

Menurut Musfirah dkk, (2022), tahapan pelaksanaan model pembelajaran *Scramble* mencakup beberapa langkah berikut:

1) Pendidik menyampaikan materi sesuai dengan topik yang telah direncanakan.
2) Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil.
3) Setiap kelompok menerima lembar kerja beserta potongan jawaban yang telah diacak.
4) Pendidik menetapkan batas waktu untuk mengerjakan soal-soal tersebut.
5) Selama kegiatan berlangsung, guru memantau jalannya waktu sekaligus melakukan pemeriksaan terhadap tugas peserta didik.
6) Setelah berakhirnya waktu, peserta didik diminta untuk menyerahkan hasil lembar kerja mereka.
7) pendidik kemudian melaksanakan asesmen terhadap hasil pekerjaan peserta didik, baik secara langsung di kelas maupun di rumah.
8) Sebagai penutup, pendidik menyampaikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai tujuan, serta memberikan motivasi

terhadap kelompok lain agar lebih cepat dan tepat dalam menjawab soal.

Sementa Menurut Rober B. Taylor dalam Huda (2013), pelaksanaan model pembelajaran *Scramble* terdiri atas beberapa tahapan berikut:

1) Pendidik menyampaikan materi pembelajaran selaras dengan topik yang telah ditetapkan sebelumnya.
2) Pendidik membagikan lembar soal kepada peserta didik, yang berisi pertanyaan dan jawaban dalam susunan acak.
3) Pendidik menetapkan batas waktu untuk menyelesaikan soal-soal tersebut.
4) Peserta didik menjawab pertanyaan sesuai durasi yang telah diatur oleh pendidik.
5) Pendidik memantau waktu pengerjaan sekaligus mengevaluasi proses kerja peserta didik.
6) Pendidik melakukan penilaian terhadap hasil pekerjaan peserta didik.
7) Pendidik memberikan penghargaan dan apresiasi kepada Peserta didik yang memperoleh hasil optimal serta memberikan dorongan kepada peserta didik lain agar dapat menjawab secara efisien dan tepat.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyatakan bahwa tahapan yang diterapkan dalam proses pembelajaran mengacu pada langkah-langkah model pembelajaran *Scramble* yang dikemukakan oleh Rober B. Taylor dalam Huda. Langkah-langkah tersebut meliputi:(a) pendidik menyampaikan materi sesuai dengan topik yang telah ditentukan, (b) pendidik membagikan lembar kerja yang berisi jawaban dalam urutan acak, (c) pendidik menetapkan batas waktu untuk menyelesaikan soal, (d) peserta didik mengerjakan soal dalam waktu yang telah ditetapkan, (e) pendidik memantau waktu sekaligus meninjau hasil kerja peserta didik, (f) pendidik melakukan penilaian terhadap hasil pekerjaan peserta didik, dan (g) pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berhasil serta memotivasi peserta didik lain untuk menjawab dengan lebih cepat dan tepat.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Cooperative Learning* tipe *Scramble*

berbagai jenis model pembelajaran dilengkapi dengan manfaat dan kekurangan atau keterbatasan, termasuk model *Scramble* dalam pembelajaran *cooperative*. Kelebihan dan kekurangan itu dijelaskan sebagai berikut:

1) Kelebihan *Cooperative Learning* tipe *Scramble*

Setiap jenis model pembelajaran memiliki keunggulan yang berbeda-beda. Menurut Rober B. Taylor dalam Huda (2013), terdapat beberapa keunggulan dari model *Scramble* dalam pembelajaran *Cooperative*, yaitu:

a) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir secara cepat dan tanggap
b) Mendorong peserta didik agar terbiasa menjawab pertanyaan secara acak dan spontan
c) Menanamkan sikap disiplin dalam diri peserta didik selama proses pembelajaran

Sementara itu menurut Mayasari dkk, (2021) mengemukakan bahwa kelebihan dari model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* ini yaitu:

a) Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.
b) Mendorong peserta didik untuk lebih kreatif dalam berpikir dan belajar, serta memahami materi dengan suasana yang menyenangkan karena model pembelajaran *Scramble* menggabungkan unsur bermain dalam belajar.
c) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerja sama di antara anggota kelompok.
d) Materi yang disampaikan menjadi lebih mudah diingat dan membekas dalam ingatan peserta didik.
e) Membangkitkan semangat bersaing dan memotivasi peserta didik untuk terus berkembang.

Pendapat lain juga disampaikan oleh Tanjung, (2020) yang mengatakan bahwa kelebihan dari model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* ini yaitu:

a) Model ini membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran, karena mereka hanya perlu mencocokkan jawaban yang telah disediakan secara terpisah dalam soal.

b) Pendidik lebih terbantu dalam menyampaikan materi, karena peserta didik dapat fokus mempelajari isi pembelajaran melalui lembar kerja yang telah dirancang sebelumnya.
c) Penggunaan lembar kerja yang telah dipersiapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
d) Model ini juga melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik, karena tanpa pemikiran yang mendalam, mereka tidak akan mampu menyelesaikan soal dengan tepat sesuai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pandangan beberapa ahli, peneliti merujuk pada keunggulan-keunggulan yang dikemukakan oleh Tanjung. Salah satunya adalah kemudahan bagi peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran, karena mereka hanya perlu mencocokkan jawaban yang telah tersedia secara terpisah dalam soal. Selain itu, model ini juga mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi, sebab peserta didik dapat mempelajarinya dengan lebih fokus melalui lembar kerja yang telah disiapkan sebelumnya. Penggunaan lembar kerja tersebut turut berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Di samping itu, model ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, karena tanpa kemampuan berpikir yang mendalam, peserta didik akan kesulitan menyelesaikan soal dengan benar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2) Kekurangan *Cooperative Learning* tipe *Scramble*

Setiap jenis pembelajaran memiliki kekurangan. Menurut Rober B. Taylor seperti dicantumkan dalam Huda (2013), kekurangan dari model *Scramble* dalam pembelajaran *Cooperative* meliputi beberapa aspek, yaitu:

a) Peserta didik dapat mencontek jawaban temannya.
b) Peserta didik dilatih untuk berpikir kreatif.
c) Peserta didik menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik.

Sementara itu Rianti dkk, (2023) menguraikan beberapa kekurangan dalam menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble.*

a) Jawaban dari peserta didik lain dapat disalin oleh peserta didik.
b) Peserta didik menjadi kurang berpikir kritis karena opsi jawaban telah ditentukan sebelumnya.
c) Peserta didik dilatih untuk memiliki pemikiran kreatif, tetapi kenyataannya hal ini malah membatasi kreativitas mereka.
d) Kreativitas peserta didik terhambat karena mereka hanya mengikuti metode pengajaran yang ditetapkan oleh pendidik dan tidak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka sendiri.
e) Para peserta didik hanya menerima bahan yang belum diproses, karena bahan tersebut telah disediakan oleh pendidik.

Merujuk pada pandangan para ahli yang telah diuraikan, peneliti mengacu pada kelemahan yang diungkapkan oleh Robert B. Taylor dalam Huda menyatakan bahwa peserta didik diperbolehkan untuk menyalin jawaban dari teman sekelas mereka, tidak didorong untuk berpikir secara kreatif, dan hanya menerima informasi dasar yang hanya perlu diproses dengan baik.

F. Penelitian Relevan

1. Fitri Hariani Harahap dan Tambunan, (2024) berdasarkan artikel yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan" Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif "Scramble" terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS di kalangan siswa kelas 5 SD Negeri 104607 Sei Rotan pada tahun ajaran 2023/2024. Hal itu dapat dilihat dari hasil uji berbantuan Microsoft Excel diperoleh data nilai t hitung= 4,783 dan t tabel= 2,015, maka dari itu thitung 4,783 > ttabel 2,015 dengan taraf

signifikansi yaitu 0,000 < 0,05 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan, dengan demikian Ha diterima dan Ho ditolak.

2. Cahaya Absari Pasaribu, (2023) berdasarkan artikel yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Subtema Manfaat Energi Di Kelas IV SDN 098166 Perumnas Batu 6". Hasil uji distribusi t pada taraf signifikansi (α = 0,05), dan dk = N – 1 = 30-1 = 29 yaitu tHitung > tTabel maka data berdistribusi t dengan hasil 37,91 > tTabel 1,699 maka data dapat dikatakan adanya pengaruh yang signifikan. Hasil yang diperoleh dari uji-t diperoleh nilai thitung yaitu 37,91 dengan frekuensi dk sebesar dan dk = N - 1 = 30 – 1 = 29, pada taraf signifikan 5 % diperoleh t tabel yaitu 1,699. maka diperoleh thitung > ttabel atau 37,91 > 1,699 maka Ho ditolak dan Ha diterima.

3. Badawi Dkk.,(2024) berdasarkan artikel yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Makhluk Hidup Peserta didik Kelas III Sdn 02 Kotabumi Tengah", bahwa berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis dan analisis data didapatkan simpulan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar IPA konsep Makhluk Hidup peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Kotabumi Tengah Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji dua arah (uji-t) didapatkan t hitung = 2,021 dan pada taraf signifikan α = 0,05 diperoleh t(0,05)(42) = 2,018. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh menunjukkan t hitung > t tabel oleh karena itu didapat Ho ditolak dan Ha diterima.

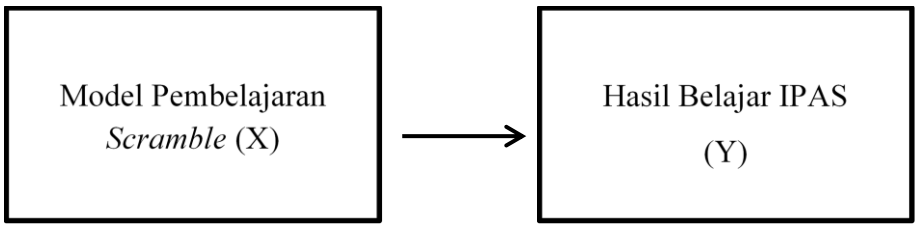
4. Silvia Hernalis Dkk., (2022) berdasarkan artikel yang berjudul "Pengaruh Model *Scramble* terhadap Hasil Belajar Peserta didik Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran Kelas V di Sekolah Dasar", dari hasil penelitian kuantitatif menggunakan metode *pre-eksperimental* design dengan jenis penelitian *one group pretest-posttest* dengan model *scramble* yang dilaksanakan di SDN Tanjung Raya, dapat disimpulkan bahwa ada

pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil *pretest*= 46,7 dan rata-rata *posttest* = 78 yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 31,3%. Berdasarkan perhitungan rumus t-test didapat $thitung$= 11,10 dan $ttabel$= 2,145 dengan taraf signifikan 0,05. Karena $thitung$= 11,10 lebih besar dari ttabel= 2,145 ($thitung \geq ttabel$), ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan sebesar 11,10 dari diterapkannya model scramble yang berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

G. Kerangka Pikir

Model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* mengusung teori konstruktivisme, dimana teori ini menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Selain itu dengan melakukan pembelajaran yang aktif serta menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pembelajar tidak hanya menerima pengetahuan saja, tetapi peserta didik secara aktif dapat membangun pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Menurut Hernalis dkk, (2022) model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kartu dengan mencari pasangan jawaban dari pertanyaan yang jawabannya tersusun secara acak dan dilakukan secara berkelompok. Keaktifan peserta didik berdiskusi membantu peserta didik untuk lebih memahami materi, sedangkan dalam bekerjasama menyebabkan peserta didik lebih aktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan semangat belajarnya. but, maka kerangka pikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

Keterangan:
X : Variabel Bebas
Y : Variabel Terikat

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian dalam kerangka berpikir, maka rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H_a =Terdapat perbedaan hasil belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sidodadi Tahun Pelajaran 2024/2025 kelas dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dengan kelas menggunakan model *Cooperative Learning tipe NHT*.

Ho= Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi tahun pelajaran 2024/2025 dengan menggunakan model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan kelas yang menggunakan model *Cooperative Learning tipe* NHT.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan peneliti ini adalah pendekatan kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Peneliti menggunakan jenis metode eksperimen semu *(quasi experimental design).* Menurut (Sugiyono, 2019) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain penelitian yang digunakan peneliti berbentuk *nonequivalent control group design*. Desain *nonequivalent control group design* menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Desain dari kedua kelompok tersebut diberikan tes awal *(pretest)* dengan soal tes yang sama. Kelompok kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus dengan menggunakan model *Cooperative learning* tipe *Scramble*, kemudian kelompok kelas kontrol diberikan metode pembelajaran *Cooperative Learning tipe NHT*. Setelah kedua kelompok diberi perlakuan kemudian dua kelompok tersebut diberikan tes akhir *(posttest)* untuk mengetahui keadaan setelah diberi perlakuan. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

O_1	**X**	**O_2**
O_3	**X**	**O_4**

Gambar 2. *Nonequivalent control group design*

Keterangan:
O_1 : Pengukuran awal kelas eksperimen
O_2 : Pengukuran akhir kelas eksperimen
X : Pemberian perlakuan
O_3 : Pengukuran awal kelas kontrol

O_4 : Pengukuran akhir kelas control

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian dilakukan pada paruh kedua tahun pelajaran 2024/2025.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Sidodadi, Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.

C. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. (Sugiyono, 2019) menyatakan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam menentukan sampel Penelitian terdapat teknik sampling yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan sampel *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari populasi tertentu. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* karena mempertimbangkan dari data hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 2 kelas yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diperlakukan menggunakan model *Cooperative Learning tipe NHT*. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas V B karena dilihat berdasarkan hasil belajar, beberapa peserta didik tuntas dalam hasil belajarnya dan kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas V A karena masih banyak peserta didik yang belum tuntas hasil belajarnya atau masih tergolong rendah.

Tabel 2. Data anggota sampel SD Negeri 1 Sidodadi

Kelas	Jumlah
VA	**24**
VB	**21**
Jumlah	**45**

Sumber: Dokumen SD Negeri 1 Sidodadi Tahun Pelajaran 2023/2024

D. Variabel Penelitian

Dalam setiap riset, pasti terdapat variabel yang dikaji. Sugiyono, (2019) menyatakan bahwa variabel penelitian merujuk pada segala hal yang ditentukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dan penarikan kesimpulan atas informasi tersebut. Dalam penelitian ini terdapat dua tipe variabel, yaitu variabel *independent* dan variabel *dependent*, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas *(Independent)*

Variabel independen merupakan variabel yang dianggap sebagai faktor penyebab adanya variabel dependen. Variabel yang tidak bergantung dalam penelitian ini adalah model *Cooperative Learning* tipe *Scramble*, yang diwakili oleh simbol (X).

2. Variabel Terikat *(Dependent)*

Variabel dependen merupakan variabel yang terpengaruh oleh variabel independen atau merupakan konsekuensi dari variabel independen. Variabel yang menjadi fokus dalam riset ini adalah hasil belajar peserta didik kelas 5 sekolah dasar dalam mata pelajaran IPAS, yang dilambangkan dengan (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Pengertian konseptual merujuk pada makna suatu istilah berdasarkan kajian teori penjelasan yang menggambarkan suatu konsep dengan singkat, jelas, dan tepat. Definisi konseptual tersebut dinyatakan sebagai berikut:

a. Model pembelajaran *Scramble* merupakan tipe pembelajaran *Cooperative* di mana peserta didik berkolaborasi dalam kelompok

untuk menemukan pasangan jawaban dari pertanyaan yang disusun secara acak.

b. Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditandai dengan perubahan dalam perilaku, seperti peningkatan pengetahuan atau pemahaman. Hasil ini dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai berdasarkan hasil dari pengujian.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merujuk pada definisi yang menjelaskan batasan-batasan suatu variabel dalam sebuah penelitian. Definisi operasional itu adalah sebagai berikut.

a. Model *Cooperative Learning* tipe Scramble merupakan suatu metode di mana peserta didik bekerja dalam kelompok dan diminta untuk menemukan jawaban kreatif atas sebuah pertanyaan dengan mengatur kata-kata yang disusun secara acak, sehingga menghasilkan jawaban yang benar dan tepat. Prosedur model *Scramble* dalam pembelajaran *cooperative* adalah sebagai berikut:

1) Pendidik menyajikan materi sesuai topik.
2) Pendidik memagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunanya.
3) Pendidik memberi durasi untuk pengerjaan soal.
4) Peserta didik mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan pendidik.
5) Pendidik mengecek durasi waktu dan memeriksa pekerjaan peserta didik.
6) Pendidik melakukan penilaian.
7) Pendidik memberikan apresiasi dan rekognisi.

(Huda, 2013).

b. Hasil pembelajaran adalah skor yang diraih peserta didik di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam *pretest* dan *posttest*. Indikator yang dipakai dalam penelitian ini adalah indikator yang berasal dari ranah kognitif. Ranah kognitif yang digunakan yaitu tingkatan taksonomi bloom, yaitu tingkat C4 (Menganalis), C5 (Mengevaluasi), C6 (Menciptakan).

F. Teknik Pengumpulan Data

Selain pentingnya memilih metode yang sesuai, pemilihan teknik pengumpulan data yang relevan juga sangat penting. Pemanfaatan metode pengolahan data dapat menunjang diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tes

Tes merupakan kumpulan soal atau latihan yang dirancang untuk menilai pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan seseorang maupun kelompok. Tujuan dari ujian adalah untuk menilai dan mengukur hasil pembelajaran siswa dalam aspek kognitif yang berkaitan dengan penguasaan materi pembelajaran. Pengumpulan data melalui tes dilakukan pada fase awal pembelajaran (*pretest*) dan pada fase akhir pembelajaran (*posttest*).

Tabel 3. Kisi - kisi instrumen soal

Capaian pembelajaran	indikator	Level kognitif	Nomor soal	Jumlah butir soal
Pemahaman pengetahuan dan keterampilan proses	1. Menemukan bagian – bagian indera mata dan cahaya	C4	1,2,3,4,5	5
	2. Mengaitkan sifat – sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera pengelihatan	C4	6,7,8,9,10	5
	3. Membuktikan salah satu sifat cahaya dan memberikan contoh benda nyata dalam kehidupan sehari – hari	C5	11,12,13,14, 15,16	6
	4. Mengkategorikan jenis – jenis cahaya, dan memadukan bentuk nyata dari sifat – sifat cahaya	C6	17,18,19,20	4
	Jumlah			**20**

Sumber: Analisis data peneliti

2. Non Tes

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang memiliki karakteristik lebih terfokus dibandingkan metode lain. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang bersifat tepat dan terarah, dengan tujuan memperoleh informasi tentang aktivitas yang tengah berlangsung, guna dijadikan sebagai bahan analisis dalam suatu penelitian (Ismail 2021). Penelitian ini memanfaatkan metode observasi dengan melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan belajar peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Tabel 4. Lembar pengamatan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble*

Sintak Pembelajaran	**Aktivitas Peserta Didik**			
	Kriteria			
	1	**2**	**3**	**4**
Pendidik menyajikan materi	Tidak memperhatikan sama sekali	Terlihat memperhatikan sesekali	Mayoritas peserta didik memperhatikan dengan cukup baik	Semua peserta didik aktif memperhatikan dan merespon materi yang disampaikan
Pendidik membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya	. Peserta didik bingung dan tidak membaca instruksi	Hanya sebagian peserta didik membaca lembar kerja dan masih salah paham	Sebagian besar peserta didik memahami isi dan cara kerja	Semua peserta didik membaca, memahami, dan siap mengerjakan dengan baik
Pendidik memberi durasi untuk pengerjaan soal	. Peserta didik tidak memperhatikan batas waktu	Sebagian peserta didik bekerja tanpa memperhatikan duras	Mayoritas peserta didik mulai mengikuti aturan waktu	Semua peserta didik fokus dan menyesuaikan kecepatan dengan waktu yang ditetapkan
Peserta didik mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan Pendidik	Tidak mengerjakan atau tidak sesuai waktu	Hanya sebagian peserta didik mengerjakan sesuai waktu	Sebagian besar peserta didik menyelesaikan dalam waktu yang ditentukan	Semua peserta didik disiplin waktu dan menyelesaikan soal tepat waktu
Pendidik	. Peserta	Beberapa	Mayoritas	Semua peserta

mengecek durasi waktu dan memeriksa pekerjaan peserta didik	didik tidak merespons saat diperiksa	peserta didik merespons tapi tidak kooperatif	peserta didik menunjukkan pekerjaan saat dicek	didik terbuka dan aktif menunjukkan hasil kerja saat dimonitor Pendidik
Pendidik melakukan penilaian	Peserta didik tidak menerima umpan balik atau menolaknya	Peserta didik menerima namun tidak menanggapi	. Mayoritas peserta didik menerima dan mencermati hasil penilaian	Semua peserta didik menerima dengan positif dan menggunakan hasil penilaian untuk memperbaiki pemahaman
Pendidik memberikan apresiasi dan rekognisi	Peserta didik tidak merespons apresiasi	Sebagian peserta didik acuh atau tidak antusias	. Mayoritas peserta didik menunjukkan ekspresi positif	Semua peserta didik terlihat senang, termotivasi, dan percaya diri setelah mendapat apresiasi

Sumber : Analisis data peneliti

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian merupakan perangkat yang berfungsi sebagai alat ukur terhadap fenomena alam dan sosial yang sedang terjadi. Dalam penelitian ini, alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah instrumen tes. Bentuk tes tersebut adalah soal esai yang terdiri atas 20 pertanyaan. Sebelum pertanyaan-pertanyaan itu diberikan kepada peserta didik, perlu terlebih dahulu memastikan bahwa validitas dan reliabilitasnya sudah diperiksa.

2. Uji Persyaratan Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Validitas merupakan salah satu karakteristik yang membedakan tes kinerja yang berkualitas baik. Menurut Sugiyono (2019), istilah valid mengacu pada kesesuaian alat ukur untuk menilai hal yang seharusnya

diukur. Validitas soal ujian dianalisis dengan melibatkan peserta didik di luar kelompok yang diuji.

Tes yang akan diberikan berbentuk uraian dengan jumlah 20 butir soal. Pengujian validitas terhadap butir soal dilakukan dengan menggunakan SPSS 27sebagai alat bantu dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Buka aplikasi SPSS, atur format yang ada di pada *variable view*. Sesuaikan dengan kriteria data yang akan diuji. Kemudian, masukkan data di data *view*.
2) Selanjutnya, mencari nilai r hitung dengan klik *analyze – correlate - bivariate.*
3) Pindahkan semua item variabel ke kotak *variables*. Pada correlation *coeficients* beri tanda checklist (√) pada *pearson*. Lalu, klik *ok*.

Dengan menggunakan kriteria uji yang memiliki indeks validitas α = 0,05, syarat yang berlaku adalah $rhitung$ > $rtabel$ jika dinyatakan valid. Jika sebaliknya $rhitung$ < $rtabel$, maka dinyatakan tidak valid. Hasil analisis uji validitas pertanyaan tersebut disajikan dalam Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil uji validitas instrumen tes

Nomor Soal	Jumlah Soal	Keterangan
2,7,9,10,11,12,13,14 15,16,17,18,19,20	14	Valid
1,3,4,5,6,8	6	Tidak Valid

Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa dari 20 soal terdapat 14 soal yang dinyatakan valid dan 6 soal tidak valid. Pengujian dengan ketentuan validitas $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan r_{tabel} = 0,381 dengan n=27. Sehingga 14 soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Hasil uji validitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 122.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang memenuhi kriteria validitas belum tentu menunjukkan reliabilitas. Reliabilitas suatu instrumen ditandai dengan kemampuannya menghasilkan informasi yang serupa meskipun digunakan berulang kali pada subjek yang sama. Tabel 5 memperlihatkan bahwa dari 20 butir soal, 14 soal memenuhi kriteria validitas dan 6 soal tidak memenuhi. Pengujian butir soal dinyatakan valid jika nilai $r$hitung melampaui $r$tabel sebesar 0,381, sesuai dengan jumlah data n = 27. Hasil tersebut menunjukkan bahwa 14 soal dapat dipakai dalam proses penelitian, dengan data lengkap uji validitas tercantum pada Lampiran 14 halaman 123.

Tabel 6. Klasifikasi reliabilitas

Klasifikasi Reliabilitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Untuk menguji reliabilitas instrumen tes, penelitian ini memanfaatkan program SPSS 27 dengan mengikuti langkah-langkah di bawah ini.

1) Buka program SPSS lalu entry data nilai ke dalam variable view dan data view.
2) Kemudian, klik *analyze−scale−reliability analyze*.
   Lalu, akan muncul tampilan *reliability analysis*.
3) Pindahkan seluruh data variabel berupa skala (kecuali total) ke kolom items (sebelah kanan) dan pilih model alpha.
   Kemudian, klik *ok*.
4) Setelah itu, data akan muncul dan lihat pada kolom *reliability statistics*.

Untuk mengetahui reliabilitas soal, maka dilakukan uji reliabilitas sebanyak 14 soal valid dengan menggunakan SPSS 27. Hasil analisis reliabilitas soal tes kemampuan kognitif disajikan pada Tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil uji reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	*N of Items*
.900	14

Nilai realiabilitas instrumen tes dilihat dari Tabel 7 ditentukan oleh nilai *Cronbach'h Alpha* yang merupakan nilai reliabilitas soal yaitu 0,900 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen tes soal reliabel.

H. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari dua kelompok yang dihasilkan dari prestasi belajar berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Fungsi utama uji normalitas adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilaksanakan menggunakan program SPSS 27, yang menyajikan hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Karena jumlah sampel adalah 45 orang, uji *Shapiro-Wilk* diterapkan. Kriteria uji yang digunakan adalah: Jika nilai signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0{,}05$, data dikatakan terdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0{,}05$, data dinyatakan tidak terdistribusi normal. Adapun tahapan yang perlu dilakukan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut.

Mulailah dengan membuka SPSS dan memasukkan data hasil skor ke dalam tabel data.

1) Pilih menu *analyze*, lalu *descriptive statistics*, dan klik *explore* untuk melanjutkan.
2) Masukkan variabel hasil belajar ke kolom dependent list dan variabel kelas ke kolom *factor list*.
3) Selanjutnya klik tombol plots lalu beri tanda *checklist* (√) pada *normality plots with test*. Klik *continue*, lalu *ok*.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini akan dibantu dengan program SPSS 27. Uji homogenitas dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor
2) yang diperoleh.
3) Klik menu *analyze*, pilih *descriptive statistic*, lalu klik *explore*.
4) Pindahkan data hasil belajar ke kolom *dependent list* dan untuk
5) kelas pindahkan ke kolom *factor list*.
6) Pilih tombol *plots*, kemudian pilih *lavene test*, untuk *power*
7) *estimetion*. Klik *continue*, lalu *ok*.

Hasil pengujian homogenitas menggunakan SPSS menunjukkan bahwa data tergolong homogen apabila nilai sig *(based on mean)* lebih tinggi dari 0,05. Jika nilai sig pada *based on mean* lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen berdasarkan hasil uji homogenitas melalui SPSS.

I. Teknik Analisis

1. Analisis Data Aktivitas Belajar

Lembar observasi dimanfaatkan untuk mengidentifikasi aktivitas peserta didik selama penerapan model *Scramble* saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas belajar adalah sebagai berikut:

Peneliti memanfaatkan lembar observasi untuk mencatat kegiatan peserta didik selama proses belajar dengan menggunakan model *Scramble*. Cara untuk menganalisis data kegiatan belajar adalah sebagai berikut:

$$N_S = \frac{R}{M} \times 100$$

Keterangan:
NS : Skor dari soal
R : Total poin dari pertanyaan yang dijawab dengan benar

SM : Skor maksimum adalah 100
100 : Angka tetap

Tabel 8. Kategori nilai aktivitas belajar

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
>80	Aktif sekali
60-79	Aktif
50-59	Cukup
<50	Kurang

Sumber: Trianto (2011)

2. Analisis Data Hasil Belajar

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rekapitulasi soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Scramble* pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil belajar sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:
S : Nilai soal individu
R : Jumlah skor dari soal yang dijawab benar
N : Skor maksimum
100 : Bilangan tetap

Tabel 9. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik

Persentase (%)	Kriteria
≥80	Baik sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50–59	Kurang baik
≤50	Sangat kurang

Sumber: Trianto (2011)

J. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh dari model *Cooperative* jenis *Scramble* terhadap pencapaian belajar IPAS siswa kelas 5 di SD Negeri 1 Sidodadi pada tahun ajaran 2024/2025, dengan menerapkan metode uji *Mann-Whitney U* dan *N-Gain*. Uji *Mann-Whitney U* merupakan sebuah pengujian nonparametrik yang dipakai untuk membandingkan perbedaan dalam skor antara dua sampel yang independen atau dari kelompok responden yang berbeda (Mashuri, 2022).

1. Uji *Man – Whitney U Test*

Uji *Man – whitney U Test* diujikan melalui analisis SPSS, jika diperoleh nilai Asymp Sig. (2-tailed) < 0,05, maka hal ini menandakan bahwa hasil penelitian menunjukkan signifikansi secara statistik. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang berada di atas 0,05 mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan.Uji *Man – whitney U Test* dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
2) Klik menu analyze, pilih *nonparametric test*, lalu klik *legacy dialogs*, lalu klik *two-independant-samples test*, beri tanda *checklist* (√) pada bagian *Man Whitney U*
3) Pindahkan data hasil belajar ke kolom *test variable list* dan untuk kelas pindahkan ke kolom *grouping variable*.
4) lalu ok.

Rumusan hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini sebagai berikut.

Ha= Terdapat perbedaan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi tahun pelajaran 2024/2025 dengan menggunakan model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan kelas yang menggunakan model *Cooperative Learning tipe* NHT.

Ho= Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi tahun pelajaran 2024/2025 dengan menggunakan model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan kelas yang menggunakan model *Cooperative Learning tipe* NHT.

2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan peserta didik dianalisis menggunakan rumus *N-Gain*. Adapun cara untuk mengetahui peningkatan tersebut adalah sebagai berikut.

$$N\text{-}Gain = \frac{skor\ postest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ pretest}$$

Kategori sebagai berikut:
Tinggi : $0{,}7 \leq$ N-Gain ≤ 1
Sedang : $0{,}3 \leq$ N-Gain
Rendah : N-Gain $<0{,}3$
(Sumber: Arikunto, 2018)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilatarbelakangi oleh hasil belajar peserta didik yang rendah pada mata pelajaran IPAS, dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi tahun pelajaran 2024/2025 dengan menggunakan model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan kelas yang menggunakan model *Cooperative Learning tipe* NHT. Diperoleh hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini yaitu terdapat perbedaan hasil yang signifikan dari penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Sidodadi, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Man – Whitney* yang menunjukkan bahwa nilai Asymp Sig. (2-tailed) < 0,05, dengan signifikansi sebesar 0,001 yang artinya 0,001 < 0,05. Dengan ini membuktikan bahwa adanya perbedaan hasil yang signifikan dari model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD.

B. Saran

Hasil simpulan dari penelitian ini menjadi dasar dalam merumuskan sejumlah saran untuk membantu meningkatkan pencapaian belajar IPAS peserta didik, khususnya siswa kelas V SD Negeri 1 Sidodadi, sebagai berikut:

1. Pendidik

   Diharapkan peningkatan capaian pembelajaran dapat diupayakan oleh pendidik melalui penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Scramble* yang efektif. Pendidik disarankan untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran agar mereka lebih termotivasi dalam memahami materi.

2. Kepala Sekolah

   Kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* serta pemanfaatan fasilitas sekolah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal.

3. Peneliti Selanjutnya

   Diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang peningkatan hasil belajar IPAS melaui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* serta dapat diteliti dengan permasalahan dan lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. 2022. Komponen-komponen pembelajaran dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, *5*(1), 298–304. https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646

Ahmad, A., Jafar, M., Hendri, H., Qurba, A.-Q., & Ingriza, R. 2022. Analisis model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, *7*(2), 503–514. https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).11523

Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. Gowa: Cahaya Bintang Cemerlang.

Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar–Dasar Evaluasi Pendidikan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Asrul, Saragih, A. H., & Mukhtar. 2022. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: *Perdana Publishing*

Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: *Kaaffah Learning Center*

Fathurrohman, M. 2015. *Model - Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Hakim, A., Israwaty, I., & Nurtasyah. 2024. Penerapan model *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar pkn siswa kelas v sdn 166 tangru maccayya Journal : Jurnal Ilmu Pendidikan. *Maccayya Journal : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(2), 146–156. https://doi.org/10.26858/maccayya.v2i2.3367

Hasnila, F., Fitriani, & Syamsurijal. 2023. Penerapan model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 waha kabupaten wakatobi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(2), 400–407. https://doi.org/https://doi.org/10.35326/prosa.v8i4.4168

Hernalis, S., Syaflin, S. L., & Imansyah, F. 2022. Pengaruh model *scramble* terhadap hasil belajar siswa subtema 1 benda tunggal dan campuran kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 14914–14918. https://ejurnal.co.id/jurnal-pendidikan-tambusai

Hoerudin, C. W. 2023. Upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa indonesia dengan metode *scramble*. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, *4*(2), 121–130. http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/105

Huda, M. 2013. *Model - Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kemendikbud. 2022. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/

Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. 2024. Pengaruh media pembelajaran interaktif canva terhadap hasil belajar ipas pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(2), 179–187. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466

Mahmud, S., & Idham, M. 2019. *Teori Belajar Bahasa*. Banda Aceh: Syiah *Kuala University Press.*

Mashuri, Ali. 2022. Statistika Nonparametrik. Malang: Inara *Publisher*

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. 2021. Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 173–179. https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303

Meylovvia, D., Julianto, A., & Al-Quraniyah Manna, S. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25. *STIT Al-Quraniyah Manna Bengkulu,* 4(1), 84-91. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Musfirah, Shaslia, & Haeruddin, H. 2022. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *NSJ: Nubin Smart Journal*, *2*(3), 241–248. https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj/article/view/92

Nababan, B. D., Naibaho, D., Widiastuti, M., Napitupulu, T., & Turnip, H. 2024. Pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap minat belajar pendidikan agama kristen dan budi pekerti siswa kelas V SDN 173135 lbn baringin kabupaten tapanuli utara tahun pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *3*(3), 2815–2830. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1260

Nugraheni, R., & Rahmi, L. 2023. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media gambar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V SDN 112 pekanbaru. *Indo Green Journal*, *1*(4), 130–138. https://doi.org/10.31004/green.v1i4.28

Octavia, S. A. 2022. *Model - Model Pembelajaran*. Yogyakarta: *Deepublish*.

Permendikbudristek No 47. 2023. Peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik indonesia no. 47 tahun 2023 tentang standar pengelolaan pendidikan. *menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik indonesia*, 1–16. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20230810_163641_2023pmkemdikbud47.pdf

Petuda, D. N., & Ahmadi, A. 2024. Implementasi metode *scramble* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa smp dalam membangun hubungan sehat pada pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(03), 416–430. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3889

Priansa, D. J. 2019. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.

Qur'ani, B. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Tengah: *Tahta Media Group*.

Rachmawati, T. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.

Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. 2022. Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 4855–4861. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960

Rianti, D. P., Perangin-angin, L. M., Lubis, W., Simbolon, N., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Medan, U. N. 2023. Pengaruh media *scramble ask and question* terhadap motivasi belajar siswa. *Journal Of Sosial Science Researchesearch*, *3*, 9428–9436. http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3277

Ridho'i, M. 2022. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa MTS miftahul ulum pandanwangi. *JURNAL E-DuMath*, *8*(2), 118–128. https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1809

Rohman, A. D., Hanifah, H., & Hayudina, H. G. 2023. Penggunaan media kartu transformasi energi pada mata pelajaran ipas dalam meningkatkan sikap berpikir kritis siswa kelas IV MII Degayu 02 pekalongan. *Prosiding SEMAI 2*, 35–43. https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semai/article/view/1212

Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. 2022. Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN dukuh, sukabumi. *Journal of Elementary Education*, *5*(1), 78–80. https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9996

Setiawati, E., Wijayanti, P. S., Rianto, R., & Sukasih, S. 2023. Efektivitas pembelajaran *outdoor learning process* terhadap peningkatan kerja sama, motivasi belajar, dan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Paedagogy*, *10*(1), 115. https://doi.org/10.33394/jp.v10i1.6477

Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. 2022. Implementasi teori belajar behavioristik dalam pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, *9*(1), 24–33. https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suprobowati, S., Nugroho, A., & Mandasari, N. 2024. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar bahasa indonesia kelas V SD islam baitul a ' la lubuklinggau. *YLIP (Yayasan Linggau Inda Pena) South Sumatera, Indonesia*, *4*(1), 35–45. https://doi.org/10.55526/ljse.v4i1.480

Susanto, T. T. D., Solihin, R. R., Fauziyah, E. P., Yanti, N. V. I., & Ramadhania, A. P. 2024. The *Efforts of indonesian government in increasing teacher quality based on pisa result in 2022*: A Literature Review. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, *38*(1), 57–65. https://doi.org/10.21009/pip.381.6

Sutikno, M. S. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Indramayu: Adanu Abimata.

Syah, M. 2008. *Psikologi Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tanjung, R., Supandi, & Moch Toyyib, A. 2021. Penerapan metode *scramble* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas V SD negeri pasirkaliki II Karawang. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 124–133. https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.299

Tanjung, R. T. 2022. Meningkatkan hasil belajar ips melalui model pembelajaran *scramble* siswa kelas V SD pudun jae pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya indonesia. *Forum Paedagogik*, *11*(1), 132–148. https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2606

Wahab, G. 2021. *Modul Teori Belajar*. Indramayu: Adanu Abimata.

Wijayanti, I. D., & Anita, E. 2023. Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah*, *08*(2), 2100–2112. https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597