

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD INPRES ANTANG I KECAMATAN MANGGALA KOTA MAKASSAR

Nur Fadillah¹, Nurlina², Hilmi Hambali³

Institusi/lembaga Penulis. (¹²³Universitas Muhammadiyah Makassar)

Alamat e-mail : (¹ nurf38327@gmail.com), Alamat e-mail : ²

nurlina@unismuh.ac.id , Alamat e-mail : ³hilmihambali@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The background of this study was that teachers' suboptimal use and implementation of learning strategies led to a learning environment that left students feeling bored and tired during the lesson, resulting in below-average science learning outcomes. This study aimed to assess the effectiveness of implementing the Scramble learning strategy in improving science learning outcomes in fourth-grade students. The method used was an experimental one-group pretest-posttest. The sample consisted of 33 fourth-grade students at SD Inpres Antang I. Data collection techniques included observation, testing, and documentation. The results showed that the learning process using the Scramble learning strategy had an impact on students' science learning outcomes, as evidenced by the increase in pretest and posttest scores. In the experimental class studied, the average posttest was higher than the pretest. The average posttest was 83.03, while the average pretest was 37.57. Therefore, it can be concluded that the Scramble learning strategy significantly influences students' science learning outcomes.

Keywords: *Learning strategy; Scramble; Learning outcomes; Science.*

ABSTRAK

Adapun latar belakang penelitian ini, peneliti menemukan bahwa kurang optimalnya guru dalam menggunakan atau menerapkan strategi pembelajaran sehingga suasana pembelajaran membuat siswa merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran sedang berlangsung sehingga hasil belajar IPA siswa dibawah rata-rata. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan strategi pembelajaran Scramble dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV. Metode yang digunakan metode eksperimen dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian adalah siswa kelas IV SD Inpres Antang I sebanyak 33 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan strategi Pembelajaran *Scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa, hal ini bisa dilihat dari peningkatan nilai yang terjadi berdasarkan nilai hasil *pretest* dan *posttest* siswa. kelas eksperimen yang telah diteliti dimana rata-rata *posttest* lebih tinggi dari *pretest*. Rata –rata *posttest* 83,03 sedangkan rata-rata *pretest* 37,57. Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Scramble* sangat berperan terhadap hasil belajar IPA siswa.

Kata Kunci: Strategi pembelajaran; *Scramble*; Hasil belajar; IPA.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar untuk membentuk manusia seutuhnya. Pendidikan ialah rangkaian pembelajaran untuk siswa agar mampu mengerti, paham, serta menciptakan manusia semakin kritis dalam berpikir (Putri et al., 2022). Pendidikan digunakan untuk memperoleh tingkatan kehidupan yang semakin baik. Pendidikan di sekolah dasar merupakan faktor yang sangat penting, karena pada tingkat sekolah dasar inilah potensi anak sedang berkembang, dan juga sebagai pondasi awal terhadap kemampuan belajar pada jenjang selanjutnya (Kosilah & Septian, 2020).

Siswa di sekolah dasar lebih peka dan tajam dalam penyerapan pengetahuan. Sehingga agar tahap perkembangan belajar siswa sekolah dasar dapat berjalan dengan optimal, diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), banyak konsep yang membutuhkan pemahaman mendalam serta keterampilan berpikir kritis. Menurut Susanto (2016), mengatakan dalam bukunya "Teori Belajar Dan Pembelajaran di sekolah Dasar". IPA

adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya.

Menurut Syafi'i (2017), IPA merupakan pembelajaran yang diajarkan disekolah dasar dan merupakan hasil kegiatan manusia yang berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah diantara penyelidikan, penyusunan, dan pengujian. Sedangkan Menurut Lubis et al., (2023), ilmu pengetahuan alam adalah usaha manusia dalam memahami alam melalui pengamatan yang tepat pada sasaran serta menggunakan prosedur dan dijelaskan sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Ilmu pengetahuan alam merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan yang dapat

mengembangkan daya nalar, analisis, dan pemecahan sehingga hampir semua persoalan yang berkaitan dengan alam. Secara umum IPA bertujuan membangun pola pikir kritis, logis dan sistematis, sehingga mendorong manusia untuk terus menemukannya dan menciptakan hal-hal baru yang bermanfaat bagi kehidupan dimasa depan (Ansya & Salsabilla, 2024).

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Antang I Kecamatan Manggala, Kota Makassar. Menurut Festiawan (2020), hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan perilaku. Menurut Ujud et al., (2023), Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Sedangkan Menurut Aini et al., (2019) Hasil belajar merupakan umpan balik dalam proses pembelajaran yaitu tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui apakah siswa memahami pembelajaran yang telah dipelajari.

Hasil belajar dalam sistem pendidikan nasional terkait dengan rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris (Mulia et al., 2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal (Salsabila & Puspitasari, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal peneliti pada pembelajaran IPA dikelas IV SD Inpres Perumnas Antang I, peneliti menemukan bahwa pada pembelajaran IPA guru hanya menggunakan strategi mengajar yang tidak bervariasi hanya bersifat monoton dan menggunakan metode ceramah, hanya seputar pemberian tugas dan mengumpulkan tugas sehingga peserta didik jenuh dan tidak tertarik pada proses pembelajaran, guru menjelaskan materi peserta didik mencatat, buku paket IPA masih menjadi sumber utama belajar, peserta didik tidak bisa diam di tempat, membuat keributan, dan

kesulitan dalam menangkap pelajaran, kurang aktifnya peserta didik dalam bertanya pada proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka perlu adanya strategi, metode atau model pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa. Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi rangkaian suatu kegiatan yang akan didesain untuk tujuan pembelajaran (Dina, 2017). Menurut Lamatenggo (2020), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan guru membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Sedangkan Harahap et al., (2024) berpendapat bahwa strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang berisi tentang rangkaian yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan.

Strategi pembelajaran adalah cara tertentu yang dipakai secara sistematis dalam suatu aktivitas pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas hasil yang digunakan dalam proses pembelajaran (Sari, 2019). Zain

(2017), mengatakan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan Sanjani (2021), berpendapat bahwa strategi pembelajaran adalah rencana yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam suatu lingkungan pembelajaran.

Salah satu alternative solusi yang dirasa mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah penerapan strategi pembelajaran *scramble*. Alasan menggunakan strategi pembelajaran *scramble* tersebut yaitu strategi pembelajaran *scramble* adalah salah satu strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif. Aktif yang dimaksud disini tidak hanya aktif mengikuti proses pembelajaran, namun juga aktif untuk memberikan ide dan kreativitasnya dalam berpikir secara cermat dan tanggap melalui kegiatan soal latihan yang dilakukan secara berkelompok (Nadhifah et al., 2024).

Menurut Wahdini & Ilyas (2024), *scramble* adalah strategi pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu penyelesaian secara kreatif dengan cara menyusun kata, kalimat, atau wacana yang telah acak sehingga membentuk suatu jawaban konsep. *Scramble* adalah teknik pembelajaran yang melatih siswa dalam memecahkan masalah dengan menyusun kembali atau mencocokkan informasi yang telah disediakan dalam keadaan teracak (Royani, 2024). *Scramble* merupakan pembelajaran mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan masalah dengan cara membagikan kartu tersebut yang telah diacak kata, kalimat atau wacana (Huda, 2021).

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan strategi pembelajaran *scramble* terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Antang I Kecamatan Manggala Kota Makassar”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas penerapan strategi pembelajaran *Scramble* dalam

meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif melalui penerapan strategi pembelajaran *scramble*. Penelitian ini melibatkan satu kelas sebagai kelas fokus. Rancangan yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttes Design* yaitu kelompok eksperimen diberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan, kemudian selanjutnya diberikan *posttest* setelah proses pembelajaran dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Antang I Kecamatan Manggala, Kota Makassar. Dalam penelitian ini, populasi dan sampel terdiri dari siswa kelas IV yang berjumlah 33 orang siswa di SD Inpres Antang I Kecamatan Manggala, Kota Makassar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif deskriptif dan perhitungan N-Gain. Menurut Sugiyono (2013), analisis data merupakan proses yang

mencakup pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, melakukan tabulasi data sesuai variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari masing-masing variabel yang diteliti, serta melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran IPA pada siswa kelas IV dilakukan dengan cara memberikan *pre-test* terlebih dahulu sebelum menerapkan perlakuan dan memberikan *post-test* setelah dilakukan penerapan strategi pembelajaran *Scramble*. Tabel dibawah ini menyajikan gambaran *pre-test* dan *post-test* pembelajaran IPA siswa kelas IV menggunakan strategi *Scramble*.

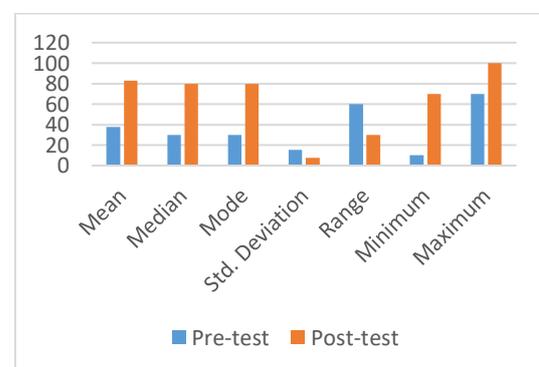
Tabel 1 Skor *Pre-test* dan *Post-test* Pembelajaran IPA melalui Penerapan Strategi Pembelajaran *Scramble*

Statistik	Nilai	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Mean	37.57	83.03
Median	30	80
Mode	30	80
Std. Deviation	15.213	7.282
Variance	231.439	53.030
Range	60	30
Minimum	10	70
Maximum	70	100

Berdasarkan data pada tabel 1 dinyatakan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada hasil *pre-test*

pembelajaran IPA siswa kelas IV yang terdiri dari 33 siswa adalah (37,57), *median* (30), *mode* (30), *std.deviation* (15,213), *variance* (231,439), *range* (60), *minimum* (10), *Maximum* (70). Sedangkan skor atau nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh adalah (83,03), *median* (80), *mode* (80), *std.deviation* (7,282), *variance* (53,030), *range* (30), *minimum* (70), *maximum* (100). Berdasarkan hasil yang diperoleh terkait hasil belajar IPA siswa melalui penerapan strategi pembelajaran *Scramble* pada kelas IV mengalami perubahan.

Untuk memperjelas hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa kelas IV pada pembelajaran IPA melalui penerapan strategi pembelajaran *Scramble*, dapat dilihat pada diagram batang berikut ini



Gambar 1 Nilai *pre-test* dan *post-test*

Apabila skor nilai *pre-test* dan *post-test* dikategorisasikan, maka diperoleh kategori distribusi frekuensi

dan persentase hasil *pre-test* dan *post-test* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi *Pretest*

Interval Nilai	F	P	Kategori
96 – 100	0	0%	Sangat Tinggi
86 – 95	0	0%	Tinggi
76 – 85	0	0%	Sedang
66 – 75	3	9.1%	Rendah
0 – 65	30	90,9%	Sangat Rendah

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat dilihat bahwa dari 33 siswa di kelas IV yang melakukan *pretest*, terdapat 0 siswa memperoleh kategori sangat tinggi, tinggi, dan sedang, 3 siswa dengan persentase 9,1% memperoleh kategori rendah, dan 30 siswa dengan persentase 90,1% memperoleh kategori sangat rendah.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategorisasi *Post-test*

Interval Nilai	F	P	Kategori
96 – 100	3	9.1%	Sangat Tinggi
86 – 95	6	18.2%	Tinggi
76 – 85	22	66.7%	Sedang
66 – 75	2	6.1%	Rendah
0 – 65	0	0%	Sangat Rendah

Berdasarkan data pada tabel 3 dapat dilihat bahwa dari 33 siswa di kelas IV yang melakukan *posttest*, terdapat 3 siswa dengan persentase 9,1% memperoleh kategori sangat tinggi, 6 siswa dengan persentase 18,2% memperoleh kategori tinggi, 22 siswa dengan persentase 66,7%

memperoleh kategori sedang, 2 siswa dengan persentase 6,1% memperoleh kategori rendah, dan 0 siswa memperoleh kategori sangat rendah.

Tabel di bawah ini menyajikan gambaran perhitungan Nilai Gain *pre-test* dan *post-test* pembelajaran IPA siswa kelas IV menggunakan strategi *Scramble*.

Tabel 4 Nilai Gain *Pre-test* dan *Post-test* Pembelajaran IPA melalui Penerapan Strategi Pembelajaran *Scramble*

Nilai Gain	F	P	Kategori
$g \geq 0,75$	11	33,33%	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,75$	22	66,66%	Sedang
$g < 0,30$	0	0%	Rendah
Mean Gain =			Tinggi
0,735166			

Berdasarkan data pada tabel 4 dapat dilihat bahwa Nilai Gain dari 33 siswa di kelas IV, terdapat 11 siswa dengan persentase 33,33% memperoleh kategori tinggi, 22 siswa dengan persentase 66,66% memperoleh kategori sedang, dan 0 siswa dengan kategori rendah. Berdasarkan rata-rata dari nilai gain hasil *pre-test* dan *post-test* siswa diperoleh nilai $0,73 \geq 0,75$ dengan kategori nilai gain tinggi.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di SD Inpres Antang 1 Kota Makassar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selama ini, kegiatan belajar masih didominasi oleh metode ceramah yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, salah satunya adalah strategi pembelajaran *Scramble*. Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada modul ajar yang telah dirancang sebelumnya. Untuk mengetahui pengaruh strategi *Scramble* terhadap hasil belajar siswa, dilakukan pengukuran melalui *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum penerapan strategi sebagai acuan kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* dilakukan setelah seluruh rangkaian pembelajaran dengan strategi *Scramble* selesai dilaksanakan.

Pembelajaran dilaksanakan dalam empat kali pertemuan. Pertemuan pertama berfokus pada pemberian soal *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa

terhadap materi IPA. Pada pertemuan kedua, siswa mulai dikenalkan pada materi mengenai bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, serta bagaimana bagian-bagian tersebut berperan dalam proses perkembangbiakan. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok, di mana siswa menyusun kartu yang telah diacak sesuai dengan jawaban yang benar. Pada pertemuan ketiga, guru menjelaskan jenis-jenis tumbuhan beserta fungsinya secara singkat menggunakan media *PowerPoint* dan video pembelajaran. Siswa kemudian dibagi menjadi lima kelompok dan guru menjelaskan langkah-langkah strategi *Scramble*. Selanjutnya, siswa diberikan kartu berisi potongan kalimat acak yang berkaitan dengan materi dan diminta untuk menyusunnya kembali melalui diskusi kelompok.

Setelah penyusunan selesai, setiap kelompok diminta membaca hasilnya dan kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi atau mengoreksi. Pada pertemuan keempat, dilakukan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa melalui soal *posttest* yang diberikan setelah menonton video pembelajaran tentang tumbuhan.

Pada hasil observasi awal, siswa menunjukkan sikap pasif terhadap aktivitas pembelajaran yang monoton. Setelah strategi *Scramble* diterapkan, terjadi perubahan dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Mereka lebih interaktif pada materi yang diberikan, mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, serta dapat belajar melalui gaya masing-masing dengan suasana yang menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 33 siswa yang menjadi sampel, nilai *pretest* terendah adalah 10, nilai tertinggi 70, dan nilai rata-rata sebesar 37,57 yang termasuk dalam kategori sangat rendah. Setelah pembelajaran menggunakan strategi *Scramble* dilaksanakan, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai terendah 70, nilai tertinggi 100, dan rata-rata sebesar 83,03, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Selanjutnya, hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,731 yang berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Scramble* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Faseb Punjangga (2016) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA Melalui Strategi Pembelajaran *Scramble* pada Siswa Kelas IV SDN Tegalgiri". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Scramble* berhasil meningkatkan minat belajar siswa, dengan rata-rata persentase minat belajar meningkat dari 36,53% pada pra-siklus menjadi 74,03% pada siklus II. Peningkatan minat tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang juga mengalami peningkatan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa strategi *Scramble* efektif dalam meningkatkan minat sekaligus hasil belajar siswa. Kesimpulannya, strategi pembelajaran *Scramble* tidak hanya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, tetapi juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa secara signifikan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Antang 1 Kota Makassar. Penelitian yang diuraikan pada analisis data, secara deskriptif dan hasil rekapitulasi nilai siswa kelas IV dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran *scramble*. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil nilai posttest rata-rata 83,3 lebih tinggi dari nilai rata-rata 37,57 pretest. Adapun N-Gain yang diperoleh menunjukkan nilai $0,73 \geq 0,75$ dengan kategori nilai gain tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. N., Mahpudin, M., & Cahyaningsih, U. (2019). PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 273–280.
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Dina, W. P. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Time Token untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Miftahul Huda Lamongan. *Reforma: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11, 1–17.
- Harahap, H. A., Zulhimmah, Z., Efendi, M., & Nurhayani, N. (2024). Analisis Implementasi Strategi Contextual Teaching and Learning pada Pembelajaran Fiqih di Kelas XI IPS 1 Madrasah Aliyah Swasta Darul Hadits Huta Baringin. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(2), 81–88.
- Huda, S. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE. *Media Didaktika*, 7(2), 34–45.
- Kosilah, K., & Septian, S. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe assure dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139–1148.
- Lamatenggo, N. (2020). Strategi Pembelajaran. *E-PROSIDING PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO*.
- Lubis, N., Mutiara, M., Asriani, D., & Saftina, S. (2023). Pentingnya peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2021). Kajian konseptual hasil belajar siswa

- dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhinya. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(2), 137–156. Nadhifah, D., Simangunsong, N., & Lubis, N. (2024). Strategi Scramble: Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 1(1), 34–43.
- Nurlina, N., & Bahri, A. (2021). Teori belajar dan pembelajaran. *Makassar: CV. Berkah Utami*.
- Putri, D. D. S., Hajron, K. H., Imaniar, N., & Sabilla, S. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Menggunakan Media Gambar pada Mata Pelajaran IPA. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 438–445.
- Royani, I. (2024). **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI KEDUNG MUTIH**. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278–288.
- Sanjani, M. A. (2021). Pentingnya strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 10(2), 32–37.
- Sari, R. M. (2019). Analisis Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan. *PRODU: Prokurasi Edukasi Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1).
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Syafi'i, M. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Lingkungan Pada Siswa Kelas Ivsd 1 Ngemplak Undaan Kudus Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014. *Malih Peddas*, 7(2), 503555.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 10 Kota Ternate kelas X pada materi pencemaran lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347.
- Wahdini, W., & Ilyas, M. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 3(1), 45–51.
- Zain, M. (2017). Pengembangan Strategi Pembelajaran dan Pemilihan Bahan Ajar. *Inspiratif Pendidikan*, 6(1), 172–178.