

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBASIS QUESTION  
CARD TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPAS KELAS III  
SD NEGERI 11 KESIMAN**

Ni Komang Trisna Yoni<sup>1</sup>, Ni Nyoman Mariani<sup>2</sup>, Gusti Ayu Dewi Setiawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

[1trisnayoni10@gmail.com](mailto:1trisnayoni10@gmail.com)

**ABSTRACT**

*IPAS learning on the history of traditions and culture in elementary schools should be implemented actively and enjoyably through innovative models so that students' conceptual understanding can develop deeply . However, the reality in the field shows a problem regarding the dominance of conventional models that causes learning interactions to be one-way and students tend to be passive . This study aims to determine the effect of the Scramble learning model based on Question Card on the IPAS knowledge competence of third-grade students at SD Negeri 11 Kesiman regarding the history of traditions and culture in Indonesia . The theories used to analyze the problem are the constructivism, cognitive, and behaviorism learning theories . This quantitative research uses a pre-experimental method with the One Group Pretest-Posttest Design on a saturated sample of 32 students . The data collection techniques use a written test method in the form of a short-answer instrument and documentation study . The collected data were analyzed using descriptive statistical analysis methods and non-parametric inferential statistics through the Wilcoxon Signed Rank Test . The results showed that the IPAS knowledge competence of students before the treatment (pretest) obtained an average score of 65.19, with 34.4% of students in the low category. After the intervention was applied, the posttest average score significantly increased to 79.22, with 69% of students successfully achieving the high category. Based on the Wilcoxon Test results, the Z-statistic value was -4.553 and the significance value Asymp. Sig. (2-tailed) was 0.000 . Since the significance value is much smaller than 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ), it is concluded that the application of the Scramble learning model based on Question Card provides a significant positive effect on the IPAS knowledge competence of students.*

*Keywords: Scramble Model, Question Card, IPAS Knowledge Competence*

**ABSTRAK**

Pembelajaran IPAS materi sejarah tradisi dan budaya di sekolah dasar hendaknya diselenggarakan secara aktif dan menyenangkan melalui model inovatif agar pemahaman konsep peserta didik berkembang mendalam. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya masalah berupa dominasi model konvensional yang membuat interaksi belajar berjalan satu arah dan siswa cenderung pasif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model

pembelajaran *Scramble* berbasis *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 11 Kesiman pada materi sejarah tradisi dan budaya di Indonesia. Teori yang digunakan untuk menganalisis masalah adalah teori belajar konstruktivisme, kognitif, dan behavioristik. Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design* pada sampel jenuh sebanyak 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes tertulis berupa instrumen soal isian singkat dan studi dokumentasi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara statistik deskriptif dan statistik inferensial nonparametrik melalui Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 65,19 dengan 34,4% siswa berada pada kategori rendah. Setelah intervensi diterapkan, nilai rata-rata posttest meningkat nyata menjadi 79,22 dengan 69% siswa berhasil mencapai kategori tinggi. Berdasarkan hasil Uji Wilcoxon, diperoleh nilai statistik Z sebesar -4,553 dan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi jauh lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* berbasis *Question Card* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik.

Kata Kunci: Model *Scramble*, *Question Card*, Kompetensi Pengetahuan IPAS

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan kompetensi kognitif peserta didik. Pada jenjang ini, peserta didik mulai dibekali pengetahuan, keterampilan, serta sikap dasar yang menjadi landasan bagi perkembangan kemampuan berpikir dan keberhasilan belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan dasar adalah jenjang awal yang memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar kepada peserta didik sebelum melanjutkan ke tingkat menengah (Irsalulloh, 2023). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan

dasar memberikan pengetahuan dan keterampilan, menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah (Hermawan, 2023). Di Indonesia, pendidikan dasar menjadi fondasi krusial bagi pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas, terutama dalam menghadapi *era Society 5.0* di mana peserta didik tidak hanya dituntut terampil secara akademik, tetapi juga siap dengan perkembangan teknologi (Reski & Arismunandar, 2024). Oleh karena itu, proses pembelajaran pada jenjang

pendidikan dasar perlu dirancang secara sistematis dan kontekstual agar mampu mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan.

Salah satu muatan penting dalam kurikulum sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS merupakan proses pembelajaran yang memadukan dua bidang keilmuan, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bertujuan memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai berbagai fenomena alam serta dinamika hubungan sosial di lingkungan sekitarnya (Ani & Nurdiana, 2025). Secara holistik, IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya, sekaligus kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial, sehingga peserta didik mampu mengembangkan pemikiran holistik terkait lingkungan alam dan sosial melalui konsep fisika, kimia, biologi, geografi, sejarah, dan ekonomi (Christina & Silalah, 2025). Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik dilatih untuk mengaitkan pengetahuan tersebut dengan realitas kehidupan sehari-hari, mengembangkan kompetensi

pengetahuan, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan memecahkan permasalahan nyata sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Kompetensi pengetahuan pada IPAS didefinisikan sebagai kemampuan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghubungkan, dan menginterpretasikan konsep-konsep IPAS secara logis dan sistematis.

Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai, proses pembelajaran di kelas hendaknya direncanakan dengan baik oleh guru untuk menghasilkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan (Septiamy et al., 2023). Pembelajaran harus diselenggarakan secara aktif, kreatif, dan efektif melalui penerapan berbagai model pembelajaran inovatif yang didukung media kreatif. Dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, guru harus mampu menstimulasi peserta didik untuk aktif bertanya maupun mengungkapkan ide yang terlintas di pikirannya (Durisa et al., 2022). Pembelajaran aktif pada hakikatnya merupakan segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik berupa interaksi peserta didik-guru,

antar-peserta didik, maupun dalam proses berpikir (Hidayati & Azura, 2022). Pernyataan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bukan sekadar penyampaian materi, melainkan pemilihan strategi yang mampu mengajak peserta didik berpikir aktif dan mengembangkan keterampilan kognitifnya secara komprehensif.

Dalam konteks muatan materi, sejarah tradisi dan budaya Indonesia merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana nilai, norma, adat istiadat, ritual, dan kebiasaan masyarakat berkembang serta diwariskan lintas generasi. Tradisi budaya dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik secara kontekstual sehingga materi IPAS menjadi bermakna dan dekat dengan kehidupan nyata anak-anak. Budaya Indonesia merupakan warisan nilai sosial dan kearifan lokal yang membentuk karakter bangsa seperti toleransi, rasa kebangsaan, dan sikap saling menghargai. Pengenalan budaya melalui bidang IPS di sekolah dasar perlu dilakukan secara komprehensif agar peserta didik tidak hanya mengetahui bentuk tradisi, tetapi juga memahami makna sosial dan nilai yang terkandung di dalamnya

demikian memupuk rasa cinta tanah air (Mutiarra et al., 2025). Integrasi tradisi seperti pakaian adat, musik tradisional, cerita rakyat, atau ritual daerah terbukti mampu membuat *peserta* didik lebih aktif belajar serta menguatkan identitas budaya dan karakter positif (Muchtar, 2025). Selain itu, kearifan lokal seperti nilai gotong royong dan tanggung jawab dalam tradisi Kupatan juga sangat kontekstual untuk menguatkan keterkaitan antara materi pelajaran dengan realitas sosial anak di lingkungan sekitar (Dwi Safitri, 2023). Pengintegrasian sejarah tradisi dan budaya lokal dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan asal-usul tradisi, makna simbolik, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan reflektif (Sumarni et al., 2024).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 11 Kesiman, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS di kelas III masih didominasi oleh model pembelajaran konvensional. Meskipun secara administratif hasil belajar IPAS peserta didik kelas III telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang

ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 75, namun pemahaman konsep peserta didik belum berkembang secara mendalam. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata serta belum sepenuhnya terlibat aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru masih berfokus pada metode ceramah dengan bantuan media PowerPoint sebagai alat visual statis. Kondisi ini menempatkan guru sebagai pusat kegiatan (teacher-centered) dan sumber utama informasi, sementara peserta didik lebih banyak menerima penjelasan secara pasif. Akibatnya, interaksi pembelajaran berlangsung satu arah, aktivitas belajar peserta didik belum berjalan secara optimal, dan motivasi belajar masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan keterlibatan aktif peserta didik, penguatan keterampilan berpikir, serta penyajian materi yang menyenangkan. Salah satu alternatif solusi yang dinilai berpotensi menjawab kebutuhan tersebut adalah penerapan model pembelajaran

*Scramble* berbasis media *Question Card*. Model pembelajaran *Scramble* merupakan pendekatan kooperatif yang menuntut peserta didik bekerja sama untuk menyusun materi atau jawaban yang diacak secara sistematis melalui aktivitas berpikir cepat dan kolaboratif. Ketika dikombinasikan dengan media *Question Card*, peserta didik dihadapkan pada kartu-kartu pertanyaan yang dirancang untuk merangsang diskusi, pemecahan masalah, serta penguatan pemahaman konsep IPAS. Penerapan model kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media kartu memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik (Kertiari, 2020). Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan model *Scramble* dengan media *Question Card* terhadap hasil belajar siswa (Dika Septiamy, 2023). Selain itu, model *Scramble* berbantuan *Question Card* juga terbukti mampu meningkatkan persentase ketuntasan belajar secara bertahap di setiap siklusnya (Aji et al., 2025). Melalui keterlibatan aktif ini, pembelajaran IPAS diharapkan dapat meningkatkan

kompetensi pengetahuan peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah dalam penelitian ini meliputi dominasi model konvensional yang berpusat pada guru, belum maksimalnya pemanfaatan model pembelajaran inovatif yang menyenangkan, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran pada materi sejarah tradisi dan budaya Indonesia di kelas III. Agar penelitian ini lebih terarah, ruang lingkup penelitian dibatasi pada penerapan model pembelajaran *Scramble* berbasis *Question Card* pada ranah kognitif (kompetensi pengetahuan) peserta didik kelas III SD Negeri 11 Kesiman yang berjumlah 32 orang pada materi sejarah tradisi dan budaya di Indonesia sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Scramble* berbasis *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 11 Kesiman pada materi sejarah tradisi dan budaya di Indonesia?

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan umum dari

penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Scramble* berbasis *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 11 Kesiman sebagai alternatif solusi pembelajaran inovatif. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 11 Kesiman pada materi sejarah tradisi dan budaya di Indonesia sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) diterapkannya model pembelajaran *Scramble* berbasis *Question Card*, serta untuk menganalisis pengaruh dari penerapan model pembelajaran tersebut melalui perbandingan kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pra-eksperimen (*pre-experimental research*). Desain eksperimen yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Melalui rancangan ini, perlakuan (*treatment*) dinilai dengan

membandingkan nilai kemampuan kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik pada satu kelompok kelas yang sama sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Selisih atau peningkatan skor antara *pretest* dan *posttest* tersebut dijadikan sebagai dasar utama untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh dari intervensi variabel bebas yang diberikan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 11 Kesiman, yang beralamat di Jalan Noja, Gang III/4, Kesiman Petilan, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama 3 bulan, yaitu dari bulan Maret sampai dengan Mei 2026 pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 11 Kesiman yang berjumlah 32 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel populasi (*sampling jenuh*), di mana seluruh anggota populasi yang hanya terdiri dari satu kelas tersebut beralih fungsi menjadi sampel penelitian sekaligus kelompok eksperimen tunggal yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran

*Scramble* berbasis *Question Card* pada materi Sejarah Tradisi dan Budaya di Indonesia.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Scramble* berbasis *Question Card* yang diukur melalui indikator keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok, kemampuan bekerja sama, ketepatan menyusun jawaban, pemanfaatan kartu pertanyaan, serta arahan guru. Sementara itu, variabel terikatnya adalah kompetensi pengetahuan IPAS yang difokuskan pada ranah kognitif Taksonomi Bloom level tingkat rendah hingga menengah, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Teknik pengumpulan data utama menggunakan metode tes tertulis dan didukung oleh studi dokumentasi untuk melengkapi profil sekolah serta perangkat modul ajar.

Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar tertulis berbentuk isian singkat dengan format huruf acak (*Scramble*) sebanyak 20 butir soal dengan rubrik penskoran dikotomi (skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah). Sebelum instrumen digunakan, draf soal telah diuji validitas isinya melalui penilaian dua orang ahli (*expert*

*judgment*) menggunakan rumus Gregory dan memperoleh koefisien kesepakatan validator sebesar 1,00 (kategori validitas sangat tinggi). Selanjutnya, uji coba instrumen dilakukan kepada 32 orang peserta didik di luar sampel (SD Negeri 17 Dauh Puri). Berdasarkan analisis uji validitas butir menggunakan korelasi *Point Biserial* berbantuan SPSS, diperoleh 15 butir soal dinyatakan valid (nomor soal 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 19, dan 20) dan 5 butir soal drop (tidak valid). Uji reliabilitas terhadap 15 butir soal yang valid dihitung menggunakan rumus *Kuder-Richardson* (KR-20) dan menghasilkan nilai koefisien sebesar 0,835, sehingga instrumen tes dikategorikan memiliki tingkat keajekan atau reliabilitas yang sangat tinggi.

Teknik analisis data kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Uji prasyarat analisis yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Berdasarkan hasil pengujian prasyarat, diketahui bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal, sehingga

pengujian hipotesis beralih dari statistik parametrik ke statistik nonparametrik menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan pendekatan distribusi kurva normal (rumus Z) pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Keputusan pengujian diambil berdasarkan nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $< 0,05$  untuk menerima hipotesis alternatif ( $H_1$ ). Selain uji hipotesis, penelitian ini juga menerapkan analisis *Gain Score* (selisih nilai aktual antara *posttest* dan *pretest*) secara deskriptif untuk memperkuat penjelasan mengenai besarnya peningkatan kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik kelas III setelah penerapan intervensi.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *Scramble* berbasis *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 11 Kesiman pada materi sejarah tradisi dan budaya di Indonesia. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes hasil belajar berupa 15 butir soal isian singkat yang diberikan sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) perlakuan pada kelompok sampel

jenuh sebanyak 32 peserta didik. Ringkasan deskripsi data hasil belajar peserta didik secara riil disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Ringkasan Deskripsi Data Kompetensi Pengetahuan IPAS**

| Deskripsi Statistik | Nilai Pretest | Nilai Posttest |
|---------------------|---------------|----------------|
| Jumlah Sampel       | 32            | 32             |
| Total Nilai         | 2086          | 2535           |
| Nilai Tertinggi     | 87            | 100            |
| Nilai Terendah      | 33            | 47             |
| Rata-rata           | 65.19         | 79.22          |
| Median              | 70            | 83.5           |
| Modus               | 80            | 87             |
| Standar Deviasi     | 17.35         | 13.23          |

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan performa akademik kognitif peserta didik yang nyata setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 14,03 poin, yaitu dari 65,19 menjadi 79,22. Selain itu, capaian kompetensi diklasifikasikan ke dalam distribusi frekuensi predikat nilai untuk melihat sebaran kemampuan peserta didik secara klasikal yang dirinci pada Tabel 2.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Klasifikasi Kompetensi Pengetahuan IPAS**

| Kategori | Frekuensi Pretest | Persentase Pretest | Frekuensi Posttest | Persentase Posttest |
|----------|-------------------|--------------------|--------------------|---------------------|
| Tinggi   | 12                | 37.5%              | 22                 | 69%                 |
| Sedang   | 9                 | 28.1%              | 7                  | 22%                 |
| Rendah   | 11                | 34.4%              | 3                  | 9%                  |
| Total    | 32                | 100%               | 32                 | 100%                |

Data Tabel 2 menunjukkan pergeseran kategori kemampuan yang masif. Pada kondisi awal (*pretest*), kemampuan siswa didominasi oleh kategori rendah (34,4%) dan sedang (28,1%). Namun, setelah intervensi diterapkan, siswa pada kategori tinggi melonjak drastis mencapai 69%, sementara kategori rendah menyusut hingga tersisa 9%. Hal ini membuktikan secara faktual bahwa model *Scramble* berbasis *Question Card* sukses mendorong penguasaan materi siswa.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas sebaran data menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* (karena sampel < 50) berbantuan SPSS. Hasil uji normalitas dirangkum dalam Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kompetensi Pengetahuan IPAS**

| Data Peneliti  | Statistik Shapiro-Wilk | Derajat Kebebasan (df) | Signifikan (Sig) |
|----------------|------------------------|------------------------|------------------|
| Nilai Pretest  | 0,902                  | 32                     | 0,007            |
| Nilai Posttest | 0,891                  | 32                     | 0,004            |

Hasil uji normalitas pada Tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi *pretest* (0,007) dan *posttest* (0,004) lebih kecil

dari 0,05 ( $p < 0,05$ ), sehingga disimpulkan data tidak berdistribusi normal. Karena asumsi parametrik tidak terpenuhi, pengujian hipotesis beralih menggunakan statistik nonparametrik yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan kriteria penolakan  $H_0$  jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $< 0,05$ .

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test**

| Analisis Hubungan Data | Nilai Statistik Z | Asymp. Sig. (2-tailed) | Keputusan Hipotesis           |
|------------------------|-------------------|------------------------|-------------------------------|
| Posttest - Pretest     | -4,553            | 0,000                  | $H_0$ Ditolak, $H_1$ Diterima |

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai statistik Z sebesar -4,553 dengan nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Temuan ini membuktikan secara empiris dan valid bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik antara sebelum dan sesudah penerapan perlakuan. Untuk mengonfirmasi besarnya peningkatan aktual kognitif secara deskriptif, dilakukan analisis *Gain Score* yang disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Deskriptif Analisis Gain Score**

| Variabel Data | Jumlah (N) | Minimum | Maksimum | Rata-rata (Mean) | Standar Deviasi |
|---------------|------------|---------|----------|------------------|-----------------|
| Gain Score    | 32         | 0,00    | 34,00    | 14,03            | 9,84            |

Tabel 5 menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) *gain score* yang dicapai siswa adalah sebesar 14,03 dengan rentang nilai 0,00 hingga 34,00. Capaian ini memberikan konfirmasi penjas yang searah dengan uji hipotesis bahwa intervensi kelas memberikan dampak peningkatan skor hasil belajar yang efektif.

Secara konseptual, keberhasilan peningkatan kompetensi ini bersumber dari karakteristik struktural model *Scramble* yang diintegrasikan dengan media *Question Card*. Melalui model kooperatif ini, peserta didik tidak lagi menjadi penerima informasi yang pasif, melainkan dituntut aktif berpikir cepat, berdiskusi, dan berkolaborasi menyusun potongan kata acak secara sistematis. Penggunaan media *Question Card* bertindak sebagai stimulus kognitif yang memicu rasa ingin tahu, melatih penalaran logis, serta memudahkan pemahaman konsep abstrak materi sejarah tradisi dan budaya yang

tadinya sulit divisualisasikan oleh siswa usia sekolah dasar.

Temuan empiris dalam penelitian ini memiliki konsistensi yang linier dengan berbagai penelitian terdahulu yang relevan. Keberhasilan model ini sejalan dengan studi (Septiamy et al., 2023) yang menemukan bahwa kolaborasi model *Scramble* dan media *Question Card* mampu meningkatkan pemahaman konsep serta partisipasi aktif siswa karena proses belajar menjadi lebih menarik. Temuan serupa dikemukakan oleh (Kertiari, 2020) yang mengonfirmasi adanya pengaruh positif penggunaan tipe *Scramble* berbantuan kartu terhadap hasil belajar IPA. Dampak positif model ini dalam mereduksi kejenuhan belajar konvensional juga didukung oleh (Hernalis et al., 2022) yang mencatat kenaikan rata-rata hasil belajar dari 46,7 menjadi 78. Lebih lanjut, peningkatan ketuntasan klasikal secara berkala melalui model ini diperkuat oleh penelitian Amelia dan Mustamiroh serta studi Wawan dkk. yang mencatatkan lonjakan persentase ketuntasan belajar siswa yang sangat signifikan antara siklus I dan siklus II.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memberikan penguatan yang kokoh terhadap teori belajar konstruktivisme (Jean Piaget dan Lev Vygotsky). Berdasarkan pandangan konstruktivis, pengetahuan bukanlah sekadar kumpulan fakta yang dipindahkan secara searah dari guru ke peserta didik, melainkan struktur pemahaman yang wajib dibangun sendiri secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman konkret dan interaksi sosial. Aktivitas memecahkan susunan kata acak memaksa peserta didik merekonstruksi pemahaman kognitif mereka secara mandiri.

Selain itu, keberhasilan intervensi ini didukung oleh teori kognitif yang berfokus pada optimalisasi proses berpikir internal, serta teori behavioristik (B.F. Skinner) yang memandang aktivitas penyusunan jawaban sebagai bentuk latihan (*drill*) berkelanjutan yang mendapatkan penguatan langsung (*reinforcement*) saat jawaban berhasil tersusun dengan benar. Integrasi materi sejarah tradisi dan budaya lokal ke dalam model ini berhasil menciptakan jembatan kontekstual yang membuat pembelajaran

bermakna dan dekat dengan realitas kehidupan anak di lingkungan sekitar.

Secara keseluruhan, baik berdasarkan pembuktian uji statistik inferensial, analisis deskriptif, keterkaitan teori belajar, maupun komparasi empiris dengan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan secara meyakinkan bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* berbasis *Question Card* memberikan pengaruh positif yang signifikan, efektif, dan konsisten dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 11 Kesiman.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbasis *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 11 Kesiman, dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbasis *Question Card* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik. Hal ini dibuktikan secara empiris melalui analisis statistik

nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, serta didukung oleh peningkatan nilai rata-rata kelas secara nyata dari 65,19 pada saat *pretest* menjadi 79,22 pada saat *posttest*. Kontribusi teoretis dari penelitian ini bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang inovasi pembelajaran di sekolah dasar, adalah memberikan penguatan empiris terhadap teori konstruktivisme dan pembelajaran kooperatif bahwa integrasi taktik permainan acak kata (*Scramble*) dengan media visual konkret (*Question Card*) terbukti efektif memecahkan problem verbalisme dan kejenuhan belajar pada materi-materi IPS/sains yang bersifat hafalan, serta menjadi referensi teoretis yang ajeg bagi pengembangan model-model pembelajaran aktif-kreatif berbasis media kartu di jenjang sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Aji, W. K. P., Sulistyowati, & Mahmudah, I. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Scramble*

- Berbantuan Media *Question Card*. Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan, 4(1), 238–248. <https://doi.org/10.58192/Sidu.V4i1.3164>
- Ani, D. P., & Nurdiana, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Lapbook* Pada Mata Pelajaran Ips Materi Perubahan Bentuk Energi Kelas IV SD Negeri 2 Rawa Laut. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2), 302–310.
- Christina, T., & Silalah, B. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbantuan Aplikasi *Assemblr Edu* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SDN 101812 Namo Tualang. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(3), 732–741.
- Durisa, A. I., Istiningasih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55–63. <https://doi.org/10.47178/Elementary.V5i2.1678>
- Hermawan, W. (2023). Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Merancang Dan Melaksanakan Kegiatan Belajar-Mengajar Melalui Pelaksanaan Supervisi Klinis Di SD Negeri 1 Urug. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(2), 307–315.
- Hernalis, S., Syaflin, S. L., & Imansyah, F. (2022). Pengaruh Model *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 1 Benda Tunggal Dan Campuran Kelas V Disekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 14914–14918.
- Hidayati, I. W., & Azura, N. (2022). Strategi Pembelajaran Aktif Pada Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 221.
- Irsalulloh, D. B. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Dalam Sistem Pendidikan Indonesia. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 4(1), 29–37.
- Kertiari, L. P. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 3(2), 335–343.

Reski, D. P., & Arismunandar. (2024).

Paradigma Perkembangan  
Pendidikan Dasar Indonesia  
Dalam *Era Society 5.0*. *Journal  
On Education*, 6(1), 1–12.

Septiamy, D., Destiniar, & Adrianus

Dedy. (2023). Pengaruh Model  
Pembelajaran *Scramble* Dengan  
Media *Question Card* Terhadap  
Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv  
Sd Negeri 5 Pedamaran.  
*Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip  
Subang*, 9(2), 6207–6218.  
<https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.1397>

Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester,

S., Melati, F. V., & Kusnanto, K.  
(2024). Integrasi Nilai Budaya  
Lokal Pada Pembelajaran Di  
Sekolah Dasar. *Journal Of  
Education Research*, 5(3), 2993–  
2998.

[https://doi.org/10.37985/Jer.V5i3.  
1330](https://doi.org/10.37985/Jer.V5i3.1330)