

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD

Nafa Alya Alifiana¹, Suyanti², Dian Nur Antika Eky Hastuti³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

[¹nafaalyaa34@gmail.com](mailto:nafaalyaa34@gmail.com), [²suyanti@unipma.ac.id](mailto:suyanti@unipma.ac.id), [³Nurantika@unipma.ac.id](mailto:Nurantika@unipma.ac.id)

ABSTRACT

Science education in elementary schools is currently facing challenges, primarily due to low student achievement. The causes include a teaching process that still relies heavily on lectures and rote memorization, as well as a lack of variety in instructional models and the use of educational media. These conditions result in students becoming passive, easily bored, and struggling to understand concepts in natural and social sciences. Therefore, there is a need for an innovative teaching approach that promotes student engagement and understanding. This study aims to determine the effect of the Scramble learning model assisted by Question Card media on the IPAS learning outcomes of fourth-grade elementary school students. The study uses a quantitative approach through an experimental method, specifically a Quasi-Experimental Design in the form of a Control Group Pretest-Posttest Design. The subjects were all 56 fourth-grade students at SDN Bangunsari 02 in Madiun Regency. The technique used was saturated sampling, in which the entire population served as the sample. Class VI/A was designated as the control class, while Class VI/B served as the experimental class. Data collection was conducted through multiple-choice tests in the form of pre-tests and post-tests on the subject of community economic activities. Data analysis involved tests of normality and homogeneity, followed by hypothesis testing using a Paired Samples T-Test with the assistance of SPSS software. The results of the study showed that the application of the Scramble learning model assisted by Question Card media had a positive effect on improving students' IPAS learning outcomes. This learning model can increase student engagement, motivation, and understanding of concepts in learning activities that are collaborative, interactive, and enjoyable. Therefore, the Scramble learning model assisted by Question Card media can be an effective alternative for improving student learning outcomes in elementary school IPAS lessons.

Keywords: *Scramble learning model, Question Card media, IPAS learning outcomes, Elementary school.*

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar sedang menghadapi permasalahan terutama karena hasil belajar siswa rendah. Penyebabnya yaitu proses dalam pembelajaran masih berfokus pada metode ceramah, hafalan, serta kurangnya variasi dalam menggunakan model pembelajaran dan penerapan media. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi pasif, cepat bosan, dan kesulitan memahami konsep materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Maka dari itu, memerlukan adanya sebuah inovasi pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa dan pemahaman siswa. Pada penelitian bertujuan mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran Scramble berbantuan media Question Card terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif melalui

metode eksperimen, yaitu Quasi Experimental Design berupa Control Group Pretest-Posttest Design. Subjek yakni seluruh siswa kelas IV SDN Bangunsari 02 Kabupaten Madiun sejumlah 56 siswa. Teknik yang digunakan adalah sampling jenuh dengan semua populasi akan menjadi sampel. Kelas VI/A ditetapkan sebagai kelas kontrol sementara kelas VI/B menjadi kelas eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dengan soal pilihan ganda berbentuk pre-test dan post-test materi kegiatan ekonomi masyarakat. Analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, kemudian uji hipotesis memakai Paired Samples T-Test berbantuan aplikasi SPSS. Hasil dari penelitian memperlihatkan penerapan model pembelajaran Scramble berbantuan media Question Card menyatakan adanya pengaruh positif mengenai peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa, motivasi, serta memahami konsep dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat kolaboratif, interaktif, serta menyenangkan. Oleh sebab itu, model pembelajaran Scramble berbantuan media Question Card mampu menjadi alternatif efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar materi IPAS.

Kata Kunci: Model pembelajaran *Scramble*, Media *Question Card*, Hasil belajar IPAS, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses sistematis dan terencana meningkatkan potensi peserta didik supaya menjadi seseorang yang memiliki pengetahuan, berkarakter, hingga berpartisipasi aktif. Pada jenjang sekolah dasar berperan penting membentuk dasar kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Pembelajaran di SD hendaknya dilaksanakan menggunakan cara yang menarik, bermakna, dan menyenangkan supaya siswa mudah memahami isi materi yang dipaparkan dan hasil belajar bertambah. Sejalan penelitian Sari dkk. (2022) menunjukkan

pembelajaran yang menarik, aktif, dan bermakna dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Mata pelajaran berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis adalah IPAS. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik mampu memahami konsep peristiwa alam dan sosial di lingkungan sekitarnya. Namun pada kenyataannya, pelaksanaan saat pembelajaran kebanyakan dengan metode ceramah. Sehingga siswa jadi cepat bosan, pasif, dan hasil belajar siswa rendah. Selain hal itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran

melalui model dan media yang menarik.

Cara yang bisa dilakukan yakni menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* yang menuntut siswa berpikir cepat, teliti, dan bekerja sama dalam menemukan jawaban yang tepat dari susunan jawaban yang diacak. Model ini juga membuat suasana belajar menjadi aktif dan menyenangkan. Sesuai dengan penelitian oleh Qamariah, Gummah, dan Prasetyo (2016) menyatakan penerapan model pembelajaran *Scramble* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan hasil belajar.

Agar penerapan model *Scramble* lebih menarik dan efektif, diperlukan penerapan media pembelajaran yang mampu mendukung kegiatan belajar siswa. Salah satunya adalah media *Question Card* atau kartu pertanyaan. Penggunaan *Question Card* dinilai efektif karena dapat membantu siswa untuk lebih fokus, aktif berdiskusi, membantu proses berpikir kritis, dan mengurangi kebosanan. Menurut Lailia (2019),

penggunaan media *Question Card* dapat membuat siswa lebih kritis dan hasil belajarnya meningkat saat diskusi kelompok. Kombinasi antara model *Scramble* dan *Question Card* dinilai dapat menghasilkan pembelajaran aktif, kompetitif, serta menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Bangunsari 02 Kabupaten Madiun.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yakni metode eksperimen. Penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif metode *Quasi Experimental Design*. Variabelnya adalah variabel bebas (independen) serta variabel terikat (dependen). Rancangan yang digunakan yaitu *Control Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain yang dipakai dengan dua kelompok. Keduanya akan mengerjakan tes awal (*pre-test*) untuk mencari tahu kemampuan

siswa. Kemudian, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan model *Scramble* berbantuan media *Question Card*. Kelompok kontrol tidak akan mendapatkan hal tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Bangunsari 02 di Desa Bangunsari, Kecamatan Mejayan, Kabupaten Madiun. Dengan jumlah sampel sebanyak 28 siswa kelas IV/A (kelas kontrol), 28 siswa kelas IV/B (kelas eksperimen). Peneliti melakukan satu kali pengujian dalam satu minggu pada tanggal 26 Mei 2026, pada saat itu peneliti langsung melakukan penelitian di dua kelas berbeda yaitu kelas IV/A kelas kontrol melaksanakan pembelajaran konvensional biasa, kemudian diberi soal *post-test* guna mencari tahu hasil pemahaman siswa mengenai materi yang dipaparkan.

Kemudian dilanjutkan di kelas eksperimen di kelas IV/B. Dalam kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus saat

kegiatan pembelajaran menggunakan mode *Scramble* berbantuan media *Question Card*. Sebelum peneliti melakukan kegiatan pengambilan data, peneliti sebelumnya melakukan uji instrumen soal.

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Penelitian menggunakan uji korelasi *Product Moment* (*Pearson Correlation*). Suatu data dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan r_{tabel} sebesar 0,361.

Tabel 1 Hasil Uji Validasi Soal

Nomor	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
1	0,652	0,361	Valid
2	0,272	0,361	Tidak Valid
3	0,403	0,361	Valid
4	0,354	0,361	Tidak Valid
5	0,468	0,361	Valid
6	-0,241	0,361	Tidak Valid
7	0,660	0,361	Valid
8	0,495	0,361	Valid
9	0,580	0,361	Valid
10	0,068	0,361	Tidak Valid
11	0,592	0,361	Valid
12	0,403	0,361	Valid
13	0,678	0,361	Valid
14	0,548	0,361	Valid
15	0,435	0,361	Valid
16	0,282	0,361	Tidak Valid
17	0,487	0,361	Valid
18	0,739	0,361	Valid
19	0,604	0,361	Valid
20	0,652	0,361	Valid

Berdasarkan tabel 1 hasil yang memenuhi kriteria $r_{hitung} > 0,361$ ialah pada butir soal nomor 1, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, dan 20

dinyatakan valid sedangkan butir soal nomor 2, 4, 6, 10, dan 16 dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji ini diukur melalui statistik *cronbach alpha* yang menerangkan reliabel apabila memperoleh *cronbach alpha* > 0,070. Berikut hasil dari uji reliabilitas tes yang dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.797	20

Berdasarkan uji reliabilitas pada tabel 2 instrumen tes kemampuan pemahaman IPAS adalah reliabel, karena nilai *cronbach alpha* > 0,070, maka dapat disimpulkan bahwa soal tes kemampuan kognitif pemahaman IPAS dinilai reliabel.

2.Data Hasil Pre-test dan Post-Test
Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pada *pre-test* dan *post-test* keduanya dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Mei 2026. Instrumen berupa 15 butir soal pilihan ganda dengan materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat IPAS kelas IV SD.

Hasil pengolahan data *pre-test* dan *post-test* berikut:

Tabel 3 Pre-test dan Post-test Kontrol

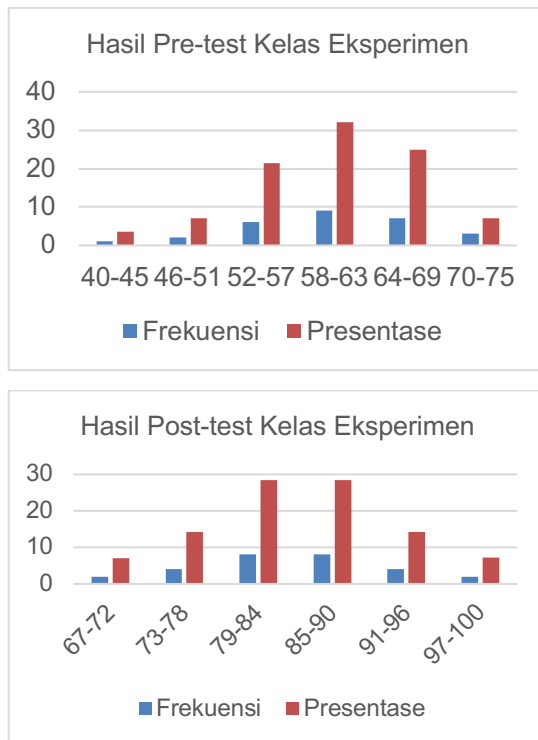
Pre-test			Post-test		
Interval Nilai	F	%	Interval Nilai	F	%
20-25	2	7,1%	33-40	8	28,5%
26-31	3	10,7%	41-48	1	3,5%
32-37	9	32,1%	49-56	9	32,1%
38-43	5	17,8%	57-64	7	25%
44-49	6	21,4%	65-72	1	3,5%
50-55	3	10,7%	73-80	2	7,1%
N	28		28		
Mean	37,8		52,5		
Median	43,5		53		
Modus	33		53		

Berdasarkan tabel 3 interval nilai *pre-test* maupun *post-test* telah dihitung hingga mendapatkan presentase yang berbeda dari kedua kelas.

Tabel 4 Pre-test dan Post-test
Eksperimen

Pre-test			Post-test		
Interval Nilai	F	%	Interval Nilai	F	%
40-45	1	3,5%	67-72	2	7,1%
46-51	2	7,1%	73-78	4	14,2%
52-57	6	21,4%	79-84	8	28,5%
58-63	9	32,1%	85-90	8	28,5%
64-69	7	25%	91-96	4	14,2%
70-75	3	10,7%	97-100	2	7,1%
N	28		28		
Mean	60		83		
Median	63		83,5		
Modus	60		80		

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa interval nilai meningkat pada nilai *post-test*. Berikut histogram hasil tes kelas eksperimen :

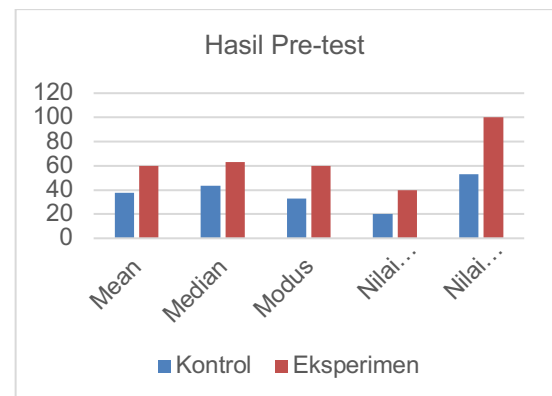


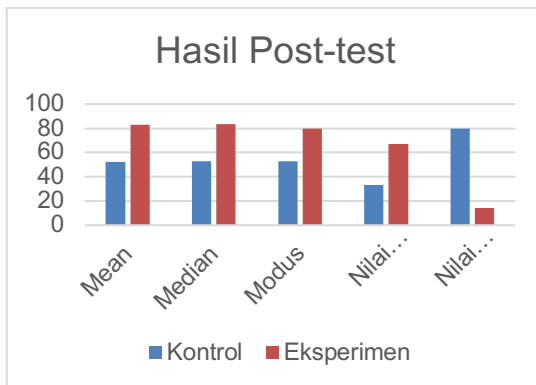
Gambar 1 Histogram *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen Setelah melakukan pengolahan data *pre-test* dan *post-test* di kedua kelas memperoleh rata-rata nilai dari nilai paling rendah hingga nilai tertinggi. Berikut rincian dari hasil post-test siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 5 *Pre-test* dan *Post-test* Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Kontrol		Eksperimen	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Jumlah	1059	1470	1680	2334
Mean	37,8	52,5	60	83
Median	43,5	53	63	83,5
Modus	33	53	60	80
Standar Deviasi	9,45	11,40	8,34	8,79
	9	3	8	0
Nilai Min	20	33	40	67
Nilai Maks	53	80	73	100

Dari analisis tersebut menunjukkan bahwa kelas kontrol tidak diberi perlakuan memperoleh nilai mean *pre-test* 37,8 serta *post-test* 52,5 sehingga belum mencapai nilai KKM sebesar 75. Sementara pada kelas eksperimen, *pre-test* juga belum memenuhi KKM. Namun, setelah diterapkan model pembelajaran Scramble berbantuan media Question Card, nilai *post-test* meningkat menjadi 83 dengan nilai minimum 67 dan maksimum 100. Hasil tersebut menunjukkan kemampuan kognitif siswa terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan. Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan eksperimen :





Gambar 2 Histogram Hasil *Post-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen
 3. Hasil Pengujian Hipotesis

a. Uji Normalitas

Penelitian uji ini dihitung memakai *Shapiro-Wilk* yang signifikan $\alpha=0,05$. Kriteria pada pengujian ini jika sig. > 0,05 maka data yang diperoleh berdistribusi normal, tetapi jika sig. < 0,05 berarti data tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas kelas kontrol dan eksperimen sebagai berikut :

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas			
Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.931	28	.064
Posttest Kontrol	.932	28	.070
Pretest Eksperimen	.933	28	.075
Posttest Eksperimen	.945	28	.150

Pada hasil uji tersebut menghasilkan nilai signifikan pretest kelas kontrol sebanyak 0,064 serta kelas eksperimen sebanyak 0,075. Sedangkan nilai signifikan posttest kelas

kontrol sebanyak 0,070 dan kelas eksperimen sebanyak 0,150. Nilai kedua kelas lebih besar dari 0,05 maka dapat diambil kesimpulan jika kedua kelas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pada uji ini dibantu oleh SPSS IBM 25 dengan kriteria (sig.) > 0,05 dinyatakan data homogen, tetapi jika (sig.) < 0,05 dikatakan tidak homogen. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut :

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas				
		Levene		
		Statistic	df1	df2 Sig.
Hasil	Based on Mean	.629	1	54 .431
	Based on Median	.450	1	54 .505
	Based on Median and with adjusted df	.450	1	45.723 .506
	Based on trimmed mean	.767	1	54 .385

Dalam pengujian mendapatkan nilai signifikan 0,385. Karena nilai tersebut lebih besar daripada 0,05, maka kita dapat menyimpulkan bahwa data bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis berupa uji t dengan rumus *Paired Samples T-Test* sesuai kriteria signifikan $\alpha = 0,05$. Jika sig. < 0,05 berarti signifikan. Namun jika sig. > 0,05 dikatakan tidak signifikan atau tidak terdapat perbedaan pada rata-rata. Hasil dari uji hipotesis sebagai berikut :

Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis
Paired Samples Test
Paired Differences

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas Kontrol	-14.179	9.900	1.871
Kelas Eksperimen	-24.464	7.628	1.442

95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
-18.017	-10.340	-7.579	27	.000
-27.422	-21.507	-16.971	27	.000

Berdasarkan hasil diketahui bahwa nilai signifikan sebanyak 0,00 lebih kecil daripada 0,05. Keputusan yang diambil dari uji hipotesis adalah Hipotesis nol (H_0) ditolak namun Hipotesis alternatif (H_1) diterima. Maka dengan adanya uji tersebut ditemukan pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Question Card*

terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.

Observasi awal diketahui bahwa pembelajaran kelas IV SDN Bangunsari 02 terutama IPAS masih menerapkan metode ceramah akibatnya siswa lebih pasif serta kemampuan kognitif rendah. Pada penelitian ini, peneliti menyajikan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *question card* yang dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang ada.

Berdasarkan hasil analisis validitas dan reliabilitas dari 20 soal, ada 15 soal valid dan reliabel. Soal itu diterapkan dalam soal *pre-test* dan *post-test* akan diberikan ke siswa sebagai sampel.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2026 di kelas IV SDN Bangunsari 02. Kelas IV/A menjadi kelas kontrol, sementara kelas IV/B menjadi sampel kelas eksperimen beserta perlakuan model *scramble* berbantuan media *question card*. Setelah itu diberikan soal *post-test* guna tahu kemampuan kognitif pada siswa. Data yang dianalisis memakai uji

normalitas, uji homogenitas, serta pengujian hipotesis untuk melihat ada tidaknya pengaruh model pembelajaran mengenai hasil belajar siswa.

Selama pembelajaran, siswa di kelas eksperimen terlihat aktif, fokus, dan antusias saat mengikuti pembelajaran. Karena itu siswa dapat memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat. Penggunaan model *scramble* dan media *question card* mendorong siswa untuk berdiskusi, mencari jawaban, serta bekerja sama dalam kelompok. Hasil *post-test* terbukti bahwa siswa dapat mengerjakan soal dengan baik.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* yang didukung media *question card* dapat berpengaruh positif pada hasil belajar IPAS kelas IV. Hasil penelitian sejalan oleh Kertiari et al. (2020) mengatakan bahwa model pembelajaran *scramble* mempengaruhi hasil belajar siswa yang positif materi IPAS kelas IV melalui keaktifan dan kerja sama mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sesuai dengan penelitian oleh Monawati, dkk (2021) menyatakan model pembelajaran *scramble* dapat mendorong siswa untuk belajar dan bermain yang dilakukan secara bersamaan agar siswa menjadi lebih kreatif dan berpikir. Purba, dkk (2020) yang memperlihatkan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* memberi pengaruh yang dihasilkan terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Media *question card* merupakan media pembelajaran visual yang inovatif dan interaktif. Sesuai dengan penelitian Izzah & Hadi (2024) menyatakan media *question card* sebagai sarana yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi interaktif dan menarik, sehingga siswa tidak jenuh dan dapat meningkatkan keterlibatan mereka. Menurut Arifin & Al-Halim (2021) media *question card* adalah media yang mampu membantu siswa agar cepat beradaptasi dengan efektif di dalam kelas untuk mendorong pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan model *scramble* berbantuan media

question card memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model ini efektif menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, siswa juga terlihat antusias, kreatif, melatih berpikir kritis, kerja sama, dan dapat meningkatkan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian, mendapat kesimpulan model pembelajaran *Scramble* berbantuan Media *Question Card* memberi pengaruh positif pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. Hasil tersebut menunjukkan nilai hasil belajar siswa di kelas eksperimen tinggi daripada kelas kontrol. Saat uji hipotesis menerapkan Paired Samples T-Test memperoleh hasil signifikansi $0,000 < 0,05$, jadi H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Maka dari itu, model pembelajaran *Scramble* berbantuan *Question Card* efektif digunakan dalam peningkatan hasil belajar siswa terutama IPAS.

Berdasarkan hasil, beberapa saran disampaikan. Bagi siswa diharapkan lebih aktif,

bekerja sama dalam pembelajaran. Guru dan sekolah dapat mendukung penerapan model dan media pembelajaran aktif dan menarik. Sedangkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan mempertimbangkan berbagai hal guna memperoleh temuan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, J. M., Aryani, Z., Ardi, S. R., & Afrimon. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 133/III Pondok Siguang. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3 no 1, 325–331.
- Dika Septiamy, Destiniar, & Adrianus Dedy. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Dengan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri 5 Pdamaran. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6207–6218.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1397>
- Kertiari, L. P., Bayu, G. W., & Sumantri, M. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(3), 335–347.
- Kusumawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble*

- Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87–100.
<https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.66>
- Lailia, N. (2019). *Pengembangan Permainan Question* (Nurul Lailia). 61–68.
- Luh, N., Santika, P., Lasmawan, W., & Parmiti, D. P. (2025). *Media Question Card Materi Suku dan Budaya Bangsa dalam Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Sekolah Dasar*. 9(2), 240–249.
- Metodologi Penelitian, P., & Pengetahuan dan Teknologi, I. (n.d.). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Pendidikan, J., Terapan, T., Margaretifera, V., Adhyaksa, S., Sjam, D. A., & Indryani, Y. (2025). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Sekolah Dasar*. 2(2), 201–207.
- Qamariah, N., Gummah, S., & Prasetyo, D. S. B. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 4(1), 41.
<https://doi.org/10.33394/j-ps.v4i1.1147>
- Risnita, Sofwatillah, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Sarie. (2023). Metodologi Penelitian: Metodologi Penelitian. *Rake Sarasin*, (Juli), 204.
[https://www.researchgate.net/publication/380362452 METODOLOGI PENELITIAN](https://www.researchgate.net/publication/380362452_METODOLOGI_PENELITIAN)
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta. In Bandung: Alfabeta.
- Wawan Kurniawan Purnomo Aji, Sulistyowati Sulistyowati, & Istiyati Mahmudah. (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>