



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 2686-2699

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SD Negeri 095551 Jl. Asahan

Cyndy Anyta Sipayung^{1✉}, Natalina Purba², Tarida Alvina Simanjuntak³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

Email : cyndy.sipayung@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran Scramble berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran bagian-bagian tumbuhan di SD Negeri 095551 Jl. Asahan atau tidak. Ada 2 hipotesis pada penelitian ini, (1) Ada pengaruh yang signifikan melalui penerapan model Scramble terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 095551 Jl. Asahan (H_a diterima) dan (2) Tidak ada pengaruh yang signifikan melalui penerapan model Scramble terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 095551 Jl. Asahan (H_0 diterima). Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental Design yang menggunakan desain "One Group Pretest Posttest Design". Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 095551 Jl. Asahan yang berjumlah 30 orang. Karena jumlah populasi kurang dari 50 maka populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pemberian tes. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa hasil *thitung* sebesar 9,016 dan *ttabel* 1,699 dengan taraf signifikan 0.05. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran Scramble terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran bagian-bagian tumbuhan di SD Negeri 095551 Jl. Asahan. Ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: *Pengaruh, Model pembelajaran scramble hasil belajar materi bagian-bagian tumbuhan*

Abstract

The aim of this research is to find out whether the Scramble learning model influences the learning outcomes of class IV students in learning plant parts at SD Negeri 095551 Jl. Sharpen or not. There are 2 hypotheses in this research, (1) There is a significant influence through the application of the Scramble model on the learning outcomes of class IV students at SD Negeri 095551 Jl. Asahan (H_a accepted) and (2) There is no significant influence through the application of the Scramble model on the learning outcomes of class IV students at SD Negeri 095551 Jl. Sharpening (H_0 accepted). This research method is an experimental method with a Pre-Experimental Design research type that uses the "One Group Pretest Posttest Design" design. The population of this study were all fourth grade students at SD Negeri 095551 Jl. Asahan numbering 30 people. Because the population was less than 50, the population was used as the sample in this study. Data collection was carried out using test administration techniques. Research data was analyzed using descriptive and inferential statistical analysis. Based on the results of data analysis, it is known that the results of *t_{hitung}* are 9.016 and *t_{tabel}* 1.699 with a significance level of 0.05. So it can be concluded that there is an influence of the Scramble learning model on the learning outcomes of class IV students in learning plant parts at SD Negeri 095551 Jl. Sharpening. This means H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keyword: *Influence, Scramble learning model results from learning material about plant parts*

PENDAHULUAN

Belajar adalah salah satu kegiatan atau suatu proses yang dilakukan setiap individu untuk mencapai tujuan belajar atau hasil belajar yang diinginkan, peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dapat ditempuh melalui berbagai cara seperti peningkatan kompetensi guru, peningkatan proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Dengan adanya proses pembelajaran yang kreatif dan menarik maka peserta didik akan aktif dalam pembelajaran, seorang guru harus dapat mengemas suatu pembelajaran dengan baik dan menarik perhatian peserta didik (Hernalis et al., 2022).

Dalam proses pembelajaran, pendidik harus merancang dan mempersiapkan segala sesuatunya, baik dari metode, media, serta strategi yang akan digunakan dalam kegiatan belajar, agar proses pembelajaran dapat berjalan kondusif dan terlaksana dengan baik. Suatu pendidikan dikatakan berhasil, apabila proses belajar-mengajarnya dilakukan secara efektif dan efisien sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai secara optimal (Manalu & Prawijaya, 2023).

Sesuai dengan proses pembelajaran di sekolah peran guru dalam mempengaruhi hasil belajar siswa sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran, Namun fakta dilapangan dalam proses pembelajaran kebanyakan siswa memahami materi dengan cara menghafal yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan

dan proses pembelajaran cenderung kurang bermakna, maka dari itu dalam proses pembelajaran perlunya menggunakan berbagai metode, strategi, teknik dan model pembelajaran agar dapat melakukan pendekatan dan dapat membantu dalam pengembangan konsep (Pasaribu, 2023). Konsep belajar mengajar memiliki tiga persoalan utama, yaitu hakekat mengajar, kedudukan materi meliputi arti dan peranannya serta kedudukan siswa. Siswa akan lebih banyak memperoleh pengetahuan dan lebih mudah mengingat pembelajaran apabila siswa menemukan sendiri masalah-masalah yang berkaitan tentang apa yang ada di lingkungannya dan dampak teknologi terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan menemukan sendiri siswa akan memperoleh pengetahuan sendiri. Tujuan dilakukannya pengembangan model pembelajaran adalah untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa dapat ikut berperan secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran di sekolah bersifat interaktif, inspritatif, menyenangkan dan menantang. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas, inisiatif dan kemandirian. Proses pembelajaran ini sesuai dengan kemampuan, minat dan perkembangan fisik dan psikis siswa. Disiplin belajar diperlukan, karena pendidikan siswa tidak dapat dipisahkan dari disiplin belajar siswa untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sekolah harus berpatokan pada Kurikulum (Sembiring & Sukirno, 2019).

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yang baik guru dan peserta didik memiliki peran nya masing-masing yang menunjang berjalannya proses pembelajaran. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan maka seorang guru mampu mengemas suatu materi pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa, mengajak siswa untuk bermain dan belajar, mengajak siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik maka diperlukan guru yang kreatif dalam mengembangkan minat dan kemampuan peserta didik dengan adanya proses pembelajaran yang menarik perhatian siswa, siswa aktif dalam pembelajaran maka hasil belajar siswa yang diperoleh mereka akan memuaskan (Apriyani, 2023).

Maka seorang guru harus mampu merancang pembelajaran dengan jelas dan menarik agar peserta didik mampu mengikuti pembelajaran yang sedang dibawakan oleh seorang guru, sehingga pembelajaran tersebut mudah dipahami oleh siswa. Sehingga guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa, mengajak siswa untuk bermain dan belajar. Jika seorang guru hanya menggunakan metode ceramah maka siswa akan merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga mereka lebih cenderung mengganggu temannya dan ngantuk waktu proses pembelajaran berjalan. Untuk

menciptakan pembelajaran yang menarik maka guru dapat mengikuti pelatihan-pelatihan atau seminar-seminar tentang metode dan model pembelajaran yang dapat digunakan, sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik (Nurhasanah & Ghufron, 2020).

Hasil belajar merupakan penilaian diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran adalah dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa, serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi (Safilda et al., 2021).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 095551 Jl. Asahan dapat diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru hanya melakukan metode konvensional yaitu metode ceramah. Penerapan metode ceramah diharapkan dapat membuat siswa lebih paham dalam menerima materi pembelajaran, tetapi kenyataannya ada beberapa siswa yang kurang fokus karena dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran model pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi dan hanya berpusat pada guru saja, hal tersebut membuat siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, karena siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran siswa jadi malas untuk belajar. Sehingga, saat siswa diberikan tes atau ujian, siswa tidak mampu menjawab soal dengan baik dan benar karena tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga, masih banyak siswa yang mendapat nilai yang rendah (SARI, 2021).

Dengan adanya model pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengatasi masalah belajar yang terjadi di SD Negeri 095551 Jl. Asahan, salah satu model yang dapat digunakan didalam proses belajar mengajar adalah model scramble. Berdasarkan data nilai yang diperoleh peneliti dari guru kelas IV SD Negeri 095551 Jl. Asahan, Peneliti melihat bahwa hasil belajar atau nilai siswa pada mata pelajaran IPA masih sangat rendah, Berikut data hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 095551 Jl. Asahan.

Berdasarkan paparan di atas, mengingat pentingnya meningkatkan hasil belajar maka peneliti ingin menerapkan model Scramble karena model ini dianggap tepat karena model Scramble merupakan model pembelajaran yang menekankan pada konsep siswa aktif. Pada model pembelajaran Scramble ini siswa dibagi dalam kelompok, siswa bertugas untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan jawaban yang tersedia, kemudian secara bergantian siswa menyampaikan informasi yang didapat nya di depan kelas, kegiatan

tersebut dilakukan agar semua siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran tidak hanya monoton pada guru saja. Hal ini diharapkan dapat mengatasi rendahnya ketuntasan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 095551 Jl. Asahan yang masih rendah ketuntasan hasil belajarnya (Susilawati et al., 2022).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Scramble terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di SD Negeri 095551 Jl. Asahan".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen, penelitian eksperimen merupakan suatu penyelidikan yang dirancang sedemikian rupa, sehingga fenomena atau kejadian itu dapat diisolasi dari pengaruh lain. (Yusuf, 2017: 77).

Jenis penelitian eksperimen pada penelitian ini adalah pre Eksperimental Design. Desain ini merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel terikat itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel bebas. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. (Yusuf, 2017: 179).

Bentuk pre-experimental design yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest posttest design. Dalam penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment) dan keadaan setelah diberi perlakuan (Aulia et al., 2020).

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 095551 Jl. Asahan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dengan alasan yaitu: penelitian yang sejenis belum pernah diteliti di sekolah tersebut, lokasi penelitian layak untuk diteliti dan sesuai dengan judul penulisan, kesediaan pihak sekolah untuk memberikan ijin penelitian dalam rangka melengkapi data-data penelitian, serta untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Scramble terhadap hasil siswa kelas IV di sekolah tersebut.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2019: Dalam penelitian ini yang menjadi popuasi adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 095551 Jl. Asahan yang berjumlah 39 siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Menurut Arikunto (2019: 174) menyatakan apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik

diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Maka sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan populasi (Hidayatullah, 2020).

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standart data yang ditetapkan (Arviani et al., 2019).

Teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Rohimah et al., 2019).

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian yaitu, statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik inferensial meliputi statistik parametris dan statistik non parametris (Sugiyono, 2017: 147).

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai pretest dan nilai posttest kemudian dibandingkan (Ikhsan, 2022). Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai pretest dengan nilai posttest. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukam terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (t-test).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang memaparkan tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Scramble, penelitian ini dilakukan pada tanggal 5 Okteber 2023 sampai 19 Oktober 2023, penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas IV SD Negeri 095551 Jl. Asahan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Scramble terhadap hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu pretest dan posttest, pretest digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa dan posttest untuk melihat kemampuan siswa setelah diberi perlakuan (Panjaitan, 2020). Data Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian dan table yang di deskripsikan secara rinci dibawah ini.

Sebelum melakukan pengambilan data peneliti melakukan uji coba terhadap instrument tes yang akan digunakan sebagai instrument pre-test dan post-test. Dalam penelitian ini instrumen harus diuji terlebih dahulu dengan cara mengujicobakan instrumen terlebih dahulu kepada subjek uji coba yang mempunyai karakteristik sama dengan subyek penelitian.

Uji coba instrumen diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 091401 Parik Sabungan. Instrumen yang diujikan berupa soal yang terdiri dari 25 butir soal tentang materi bagian-bagian tumbuhan. Setelah tes yang diberikan dikerjakan oleh siswa, selanjutnya akan diolah untuk mengetahui item yang valid. Setelah item dipilah mana yang tergolong tidak valid dan yang valid, kemudian dapat digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data penelitian.

Hasil Belajar

Posttest diberikan pada tanggal 11 Oktober 2023 setelah diberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan model Scramble dalam proses pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan. Data hasil belajar posttest menunjukkan adanya peningkatan. Adapun data hasil belajar posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

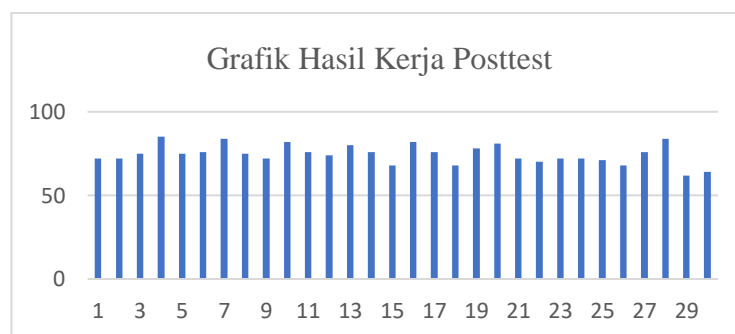
Tabel 1. Nilai Posttest Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa	Nilai Posttest
1	N	72
2	M S	72
3	V S	75
4	N F	85
5	S	75
6	B P	76
7	I S Q	84
8	D A	75
9	A Z	72
10	Z A Q	82
11	W	76
12	C R	74
13	D A	80
14	G M	76
15	J S S	68
16	C M	82
17	R M S	76

18	W L	68
19	L S	78
20	M	81
21	F O S	72
22	A M	70
23	M S	72
24	A R	72
25	N	71
26	R A H	68
27	R P	76
28	F S	84
29	K	62
30	B	64
Jumlah		2238

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada posttest adalah 85, dan nilai terendah adalah 62. Rata-rata pada posttest adalah 74,6. Angka ketidak tuntasan hasil belajar pada posttest mengalami penurunan yaitu di bawah 50%. Banyak siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebesar 83 % (25 siswa), sisanya sebesar 17 % (5 siswa) nilainya masih di bawah KKM. Capaian hasil belajar posttest ini lebih baik dibandingkan dengan capaian hasil belajar pretest.

Analisis statistik deskriptif data nilai posttest siswa kelas IV dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:



Gambar 1. Analisis statistik deskriptif data nilai posttest

Dari grafik di atas menunjukkan bahwa nilai pada posttest sudah meningkat dalam grafik tersebut nilai tertinggi adalah 85, dan nilai terendah adalah 62, sehingga di dapat nilai rata-rata pada posttest 74,6. capaian hasil belajar posttest ini lebih baik dibandingkan dengan capaian hasil belajar pretest.

Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat yaitu uji normalitas terpenuhi, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk memberikan jawaban pada rumusan masalah. Dalam pengujian hipotesis dilakukan melalui teknik analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji parsial atau uji t, dengan tahapan sebagai berikut:

Tabel 3. Gabungan Hasil Belajar Pretest dan Posttest Siswa

No	Nama	Pretest	Posttes	d = t	$x_2 - x_1$	d^2
1	N	64	72	8	8	64
2	M S	60	72	12	12	144
3	V S	64	75	11	11	121
4	N F	72	85	13	13	169
5	S	64	75	11	11	121
6	B P	64	76	12	12	144
7	I S Q	72	84	12	12	144
8	D A	60	75	15	15	225
9	A Z	65	72	7	7	49
10	Z A Q	74	82	8	8	64
11	W	62	76	14	14	196
12	C R	61	74	13	13	169
13	D A	68	80	12	12	144
14	G M	68	76	8	8	64
15	J S S	50	68	18	18	324
16	C M	74	82	8	8	64
17	R M S	72	76	4	4	16
18	W L	65	68	3	3	9
19	L S	60	78	18	18	324
20	M	72	81	9	9	81
21	F O S	69	72	3	3	9
22	A M	65	70	5	5	25
23	M S	63	72	9	9	81
24	A R	62	72	10	10	100
25	N	60	71	11	11	121
26	R A H	60	68	8	8	64
27	R P	62	76	14	14	196
28	F S	72	84	12	12	144
29	K	50	62	12	12	144
30	B	52	64	12	12	144

Jumlah		$\Sigma d =$	Σd^2
	1926	2238	312
			=3664

Menentukan harga ttabel

Untuk mencari ttabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N - 1 = 30 - 1 = 29$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,699$.

Membuat Kesimpulan

Dalam membuat kesimpulan harus didasarkan pada aturan pengambilan keputusan yaitu kaidah pengujian signifikan: Setelah diperoleh thitung = 9,016 dan ttabel = 1,699 maka diperoleh thitung > ttabel atau $9,016 > 1,699$.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti ada pengaruh dalam menggunakan model pembelajaran Scramble terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 095551 Jl. Asahan.

Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Scramble Terhadap Hasil belajar IPA Siswa Kelas IV di SD Negeri 095551 Jl. Asahan. Jumlah siswa dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa.

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata hasil belajar siswa 64,2 dengan kategori kurang yaitu 77 %, cukup 23 %. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran Scramble tergolong rendah (Pradnyawathi & Sastra Agustika, 2019).

Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest adalah 74,6 jadi setelah menggunakan model pembelajaran Scramble siswa mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran Scramble. Selain itu persentase kategori hasil belajar materi bagian-bagian tumbuhan siswa juga meningkat yaitu kategori kurang 17 %, cukup 73 %, baik 10 % (Mudzakir & Mubarok, 2020).

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai sebesar 9,016. Dengan frekuensi (dk) sebesar $30 - 1 = 29$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh = 1,699. Oleh karena itu thitung > ttabel pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternative diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan model scramble terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran bagian-bagian tumbuhan di SD Negeri 095551 Jl. Asahan (Kurniawati & Mardiana, 2021).

Hasil analisis di atas yang menunjukkan adanya pengaruh model scramble sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang melakukan kegiatan lain sebanyak 11, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 5 siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan penggunaan model pembelajaran scramble siswa mulai aktif dalam proses pembelajaran (Ariawan & Nufus, 2017).

Hal ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu : Penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati (2019) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan model pembelajaran Scramble dengan media Question Card terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari II di Kabupaten Madiun. Ini terlihat pada hasil belajar nilai rata-rata siswa yang diajar menggunakan model tersebut 82,91, sedangkan siswa yang diajarkan dengan model konvensional 68,75, serta diperoleh $t = 6,074$, lebih besar dari $t_{table} = 1,679$.

Terdapat pengaruh model pembelajaran scramble terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV dengan hasil analisis uji univariat yaitu nilai sig. $0.037 < 0.05$ dan dapat dikatakan bahwa H_0 diterima. Terdapat pengaruh model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV dengan hasil analisis uji univariat yaitu nilai sig. $0.038 < 0.05$ dan dapat dikatakan bahwa H_0 diterima. Terdapat pengaruh model pembelajaran Scramble terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis uji multivariate yaitu hasil uji Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace Dan Roy's Largest Root memiliki nilai sig. sebesar $0.040 < 0.05$ dan dapat dikatakan bahwa H_0 diterima (Ijje, 2019).

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan serius pada saat mengikuti pembelajaran serta mengemukakan pendapat ketika guru mengajukan pertanyaan (Rudianto et al., 2020).

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan model scramble terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 095551 Jl. Asahan.

SIMPULAN

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model scramble terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 095551 Jl. Asahan sebagai berikut: Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan model scramble terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 095551 Jl. Asahan dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yakni kategori kurang yaitu 77 %, cukup 23 %. Selanjutnya dapat disimpulkan secara umum bahwa model pembelajaran scramble berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 095551 Jl. Asahan, dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu kategori kurang 17 %, cukup 73 %, baik 10 %.

Kemudian hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran artikulasi berpengaruh terhadap hasil belajar setelah diperoleh $t_{hitung} = 9,016$ dan $t_{tabel} = 1,699$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ = atau $9,016 > 1,699$.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Menggunakan Media Bulletin Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas Xi Ips Di Sman Tuah Gemilang. *Jishum: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 353–362. <https://doi.org/10.57248/jishum.v1i3.68>
- Ariawan, R., & Nufus, H. (2017). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Theorems (The Original Research Of Mathematics)*, 1(2), 82–91.
- Arviani, E., Arif, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengaruh Model Quantum Learning Dengan Konsep Tandur Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Tkj Di Smk Negeri 1 Labang. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 6(1), 46–51. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i1.6390>
- Aulia, F., Didik, L. A., & Mahsul, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tandur Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tekanan Zat Di Mts Al-Hamidiyah Nw Sidemen. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 5(1), 27–34. <https://doi.org/10.20414/konstan.v5i1.48>
- 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://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4768>
- Hidayatullah, A. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tandur Dan Media Pembelajaran

- Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3).
- Ijje, S. (2019). Pengaruh Metode Outdoor Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xb Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Di Sma Ypk Bethel. *Biolearning Journal*, 6(2), 41–46. <https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v6i2.257>
- Ikhsan, M. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Pakem Pada Siswa Kelas V Sdn Senakin Seberang Kec. Kelumpang Tengah Kab. Kotabaru. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 345–354.
- Kurniawati, I., & Mardiana, T. (2021). Pengaruh Pengaruh Metode Outdoor Learning Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Borobudur Educational Review*, 1(01), 31–43. <https://doi.org/10.31603/bedr.4792>
- Manalu, J. P., & Prawijaya, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas V Sd Negeri 106453 Suka Damai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20200–20206. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9460>
- Mudzakir, D. O., & Mubarak, M. Z. (2020). Pengaruh Outdoor Education Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Dalam Ekstrakurikuler. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(1), 15. <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i1.1337>
- Nurhasanah, A. E., & Ghufro, S. (2020). Meta-Analysis Of The Effect Of Scramble Type Cooperative Learning Model On Students' Learning Outcomes At Elementary Schools. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(5), 607–615.
- Panjaitan, J. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Pakem. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 8–17.
- Pasaribu, C. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Subtema Manfaat Energi Di Kelas Iv Sd Negeri 098166 Perumnas Batu 6. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3ji)*, 1(3), 18–27. <https://jurnal.migascentral.com/index.php/P3ji/article/view/42>
- Pradnyawathi, N. N. C., & Sastra Agustika, G. N. (2019). Pengaruh Model Pakem Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Keterampilan Menulis. *International Journal Of Elementary Education*, 3(1), 89. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17660>
- Rohimah, D. F., Suprpta, B., & Agung, D. A. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum Tipe Tandur Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(9), 1229. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i9.12744>
- Rudianto, D., Putri, N. N., Said, M., Anjani, J. M., Erliyani, F., & Muliawati, T. (2020). Pengaruh Hubungan E-Learning Dalam Mata Kuliah Mafiki Di Institut Teknologi Sumatera Menggunakan Metode Wilcoxon. *Indonesian Journal Of Applied Mathematics*, 1(1), 1–5.

<https://journal.itera.ac.id/index.php/indojam/article/view/287>

- Safilda, F. N., Anggoro, B. S., Putra, R. W. Y., Ahmad Sodik, & Nurhasanah Leni. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Berdasarkan Model Scramble Berbasis Steam Dan Gaya Belajar. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 98–107. <https://doi.org/10.30605/proximal.v4i2.1364>
- Sari, D. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Discovery Learning Dengan Scramble Terhadap Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Sma N 1 Klego Kabupaten Boyolali Semester Ii Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(3), 136–149. <https://doi.org/10.51878/secondary.v1i3.320>
- Sembiring, D., & Sukirno, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Raja Muda Karana Di Sd Negeri 3 Langsa. *Journal Of Basic Education Studies*, 2(1), 124.
- Susilawati, W. O., Ningsih, S. Y., & Ahimatun, V. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Ppkn Kelas Iv Sd Negeri 03 Tiumang. *Jurnal Sinestesia*, 12(2), 334–345. <https://doi.org/https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/154>