

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA

Luh Putu Kertiari¹, Gede Wira Bayu¹, Made Sumantri¹

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: luhputukertiari13@gmail.com¹, wirabu84@gmail.com¹, made.sumantri@undiksha.ac.id¹

Abstrak

Pembelajaran IPA saat ini dapat dikatakan kurang efektif, Hal tersebut dikarenakan belum maksimalnya penerapan model pembelajaran inovatif yang dapat merangsang siswa aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *non-equivalent post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 96 siswa. Sampel diambil menggunakan teknik random sampling dengan jumlah sampel 48 siswa. Data hasil belajar IPA dikumpulkan dengan metode tes yaitu dengan tes pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis data deskriptif diperoleh rata-rata hasil belajar IPA di kelas eksperimen 21 termasuk kategori sangat tinggi dan di kelas kontrol 12,46 termasuk kategori sedang. Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 8,53 dan t_{tabel} dengan $db = 46$ pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,000. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar dapat dijadikan sebagai pedoman atau acuan guru dalam merancang proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA.

Kata kunci: hasil belajar, *scramble*, kartu gambar

Abstract

Science learning at this time can be said to be less effective, this is because the application of innovative learning models has not been maximized which can stimulate active students in the learning process, so that it will have an impact on student learning outcomes. This study aimed to prove whether there is a significant effect of the *scramble*-type cooperative learning model assisted by picture card media on the science learning outcomes of grade IV SD students. This type of study was a quasi-experimental study with a non-equivalent post-test only control group design. The population in this study amounted to 96 students. The sample was taken using random sampling technique with a sample size of 48 students. Science learning outcomes data were collected using the test method, namely the multiple-choice test. Based on the results of descriptive data analysis, it was found that the average science learning outcomes in the experimental class 21 were in the very high category and 12.46 in the control class was in the moderate category. The results of inferential statistical analysis show that t_{count} is 8.53 and t_{table} with $db = 46$ at the 5% significance level of 2,000. The results of this study prove that the *scramble* type cooperative learning model assisted by picture card media has an influence on science learning outcomes. With the *scramble*-type cooperative learning model assisted by picture card media, it can be used as a teacher's guide or reference in designing the learning process, especially in science learning.

Keywords: learning outcomes, *scramble*, picture card

1. Pendahuluan

IPA merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah dasar. Mata pelajaran ini memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Begitu pentingnya peranan IPA bagi siswa, hendaknya IPA dapat dikuasai dan menjadi mata pelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran (Bahari et al., 2018; Hastuti et al., 2018). IPA merupakan ilmu yang berkaitan dengan lingkungan alam dan diri sendiri. Pembelajaran IPA adalah disiplin ilmu yang penting diajarkan kepada siswa, karena melalui pembelajaran IPA, siswa akan bersikap ilmiah dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari (Anjelina Putri et al., 2018; Paramitha & Margunayasa, 2016). Dalam pendidikan IPA diharapkan mampu untuk mempelajari atau memahami diri sendiri dan alam serta mampu memecahkan masalah di kehidupan nyata. Pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta proses-proses pengembangan lebih lanjut untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Hafa et al., 2017). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengarahkan dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan pengamatan dan eksperimen.

Kegiatan pengamatan dan eksperimen merupakan kegiatan yang wajib dilaksanakan dalam proses pembelajaran IPA. Hal ini karena pembelajaran IPA memiliki karakteristik yang sangat kompleks (Rahayuni, 2016). Pembelajaran IPA memerlukan proses berpikir kritis dalam menganalisis suatu permasalahan yang berkaitan dengan alam. Pembelajaran IPA di SD diharapkan mampu mengarahkan siswa pada pengalaman belajar untuk membentuk pengetahuannya sendiri melalui kegiatan pengamatan dan eksperimen (Dewi et al., 2017; Paramitha & Margunayasa, 2016). Melalui kegiatan tersebut, siswa akan memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga pengetahuan baru yang diperoleh siswa dapat bertahan lama dalam ingatan siswa. Proses pembelajaran seperti ini akan membantu siswa dalam menerima berbagai informasi dan pengetahuan yang diberikan oleh guru, sehingga akan berdampak baik pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan kegiatan yang sudah dilakukan setiap individu dalam proses pembelajaran. Susanto (2013) menyatakan bahwa, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran yang dinyatakan dalam skor yang didapatkan dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan siswa setelah menerima pengalaman belajar (Mariani, 2017). Selanjutnya dijelaskan juga bahwa perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil belajar dalam proses pembelajaran yang pengajarannya harus mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dalam diri pribadi yang belajar (Fadillah & Baist, 2017; Mariani, 2017). Dari ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tahap akhir yang didapatkan oleh siswa yang membentuk suatu hasil dari tiga ranah yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif.

Pembelajaran IPA hendaknya memiliki peranan dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dapat menghasilkan siswa yang berkualitas. Tetapi kenyataannya, pembelajaran IPA di sekolah dasar masih belum optimal dalam penerapannya. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPA adalah proses pembelajaran yang bersifat *teacher centre*. Dalam proses pembelajaran IPA, guru cenderung hanya mengarahkan kemampuan siswa untuk menghafal informasi, sehingga siswa tidak terlatih menggunakan daya nalarnya. Sejalan dengan (Susanto, 2013) menyatakan bahwa, dalam proses pembelajaran siswa hanya diajarkan untuk mengingat dan menimbun materi pembelajaran tanpa dituntut untuk memahami pembelajaran yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan belajar yang seperti ini dapat memberikan dampak yang buruk bagi perkembangan kognitif siswa. Dapat dikatakan siswa akan merasa kesulitan memahami materi pembelajaran karena pembelajaran IPA bukan sekedar produk ilmiah berupa fakta,

teori, konsep dan generalisasi. Hal ini disebabkan karena siswa tidak diberikan kesempatan untuk membangun dan membentuk pengetahuannya sendiri melalui serangkaian proses ilmiah.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan pada 21 s.d 23 Oktober 2019. pada siswa kelas IV di SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020 diketahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA yang diperoleh sebagian besar masih belum tercapai secara optimal. Hal ini dibuktikan dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) siswa semester I dalam pembelajaran IPA, yang sebagian besar belum mampu mencapai KKM (Kriteria Minimal) yang ditetapkan pada sekolah dasar tersebut. Seperti yang dipaparkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata PTS IPA Kelas IV Semester I di SDN Gugus VI Kecamatan Sawan

No.	Sekolah	KKM	Nilai rata-rata
1	SDN 1 Sangsit	67	66,5
2	SDN 4 Sangsit	70	65,6
3	SDN 7 Sangsit	70	67,0
4	SDN 8 Sangsit	72	63,2

(Sumber: Wali kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan)

Berdasarkan Tabel 1, dipandang perlu ada peningkatan hasil belajar IPA siswa. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal yang sama yaitu 22 Oktober 2019 bersama guru kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng yang menyatakan bahwa rendahnya PTS IPA siswa disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain (1) dalam proses pembelajaran guru masih mendominasi pembelajaran dan tidak memberikan akses bagi siswa terutama pada pembelajaran IPA, (2) muatan materi IPA yang dipelajari kurang dikaitkan pada kehidupan sehari-hari, (3) kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan model pembelajaran, (4) guru masih mengabaikan penggunaan media pembelajaran sebagai penghantar materi sehingga pikiran siswa kurang terpusat pada materi yang disampaikan, (5) dalam proses pembelajaran yang didominasi oleh guru dan ketidakhadiran media pembelajaran menyebabkan rendahnya kemampuan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, (6) pembelajaran di dalam kelas cenderung diarahkan pada kemampuan siswa menghafal informasi, terbiasa mengingat dan menimbun informasi. Hasil penelitian lain juga menunjukkan hal serupa. Penelitian (Widani et al., 2019) menyebutkan bahwa alasan rendahnya hasil belajar IPA dan sikap ilmiah siswa dikarenakan guru yang tidak mampu mengemas pembelajaran menjadi menarik, efektif, dan efisien.

Mengatasi permasalahan di atas diperlukan inovasi guru untuk mengemas hasil belajar IPA siswa, agar nantinya permasalahan tersebut tidak memberikan dampak yang buruk dalam proses pembelajaran di sekolah. Mengingat IPA sebagai salah satu muatan pelajaran yang penting untuk siswa. Maka dalam proses pembelajarannya seorang pendidik yaitu guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Strategi mengajar yang inovatif sangat diperlukan agar pembelajaran IPA mampu diserap dan dipahami dengan baik (Widiana, 2016). Keberhasilan siswa dapat dilihat dari proses dan hasil pembelajaran yaitu adanya perubahan pada diri siswa baik sikap, perilaku maupun pengetahuannya ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, inovasi dalam proses pembelajaran sangatlah diperlukan agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Salah satu inovasi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogeny (Manik & Bangun, 2019; Padmi, 2018). Tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif yaitu siswa dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk

mengemukakan pendapatnya secara berkelompok. Model kooperatif yang cocok digunakan sebagai inovasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

Model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran dengan cara berkelompok dengan mengasah kekreatifitasan siswa untuk mencari jawaban-jawaban dari kata-kata yang diacak dan siswa diminta merangkai menjadi jawaban yang logis dari sebuah pertanyaan atau permasalahan (Ariyanto, 2018; Sudarmi & Burhanuddin, 2017; Qamariah et al., 2016). Model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa (Ariyanto, 2018; Deviana et al., 2017). Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang berbentuk permainan acak kata, kalimat atau paragraf yang disusun membentuk suatu jawaban yang benar. Model ini secara teknis adalah kegiatan belajar mengajar dengan cara guru menyajikan materi sesuai topik dengan membuat pertanyaan yang sesuai dan membuat jawaban yang diacak huruf, kata, dan kalimatnya.

Kelebihan dari model pembelajaran *scramble* antara lain: 1) siswa akan sangat terbantu dalam mencari jawaban, 2) mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut, 3) semua siswa dapat terlibat (partisipasi) secara aktif, 4) kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya, dan 5) adanya pembelajaran sikap disiplin (Kurniasih, 2014). Kelebihan model pembelajaran *scramble* di tersebut didukung juga oleh (Sudarmi & Burhanuddin, 2017) yang menyatakan bahwa, kelebihan model pembelajaran *scramble* yaitu: 1) mendorong siswa lebih aktif dan cekatan, 2) membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan 3) menanamkan dan mengembangkan keterampilan sosial. Shoimin (2014:167) menyatakan bahwa, langkah-langkah model pembelajaran *scramble* memiliki tiga langkah. Pertama persiapan yaitu guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kedua kegiatan inti yaitu guru membentuk kelompok belajar yang terdiri dari siswa yang heterogen dan melakukan diskusi kelompok untuk menganalisis dan mendengar pertanggung jawaban dari setiap kelompok atas hasil kerja masing-masing kelompok. Ketiga tindak lanjut yaitu guru memberikan pengayaan kepada masing-masing siswa berupa pemberian tugas. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan kelompok-kelompok siswa dengan bertumpu pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap suatu masalah yang selanjutnya mengkomunikasikan masalah tersebut melalui diskusi kelompok dan menuliskan hasilnya sebagai pemecahan masalah. Seorang guru ketika menyampaikan materi pelajaran perlu menekankan pokok bahasan agar mempermudah siswa dalam memahami materi. Dalam hal ini guru perlu melibatkan bantuan media agar siswa tertarik dan mampu memahami pokok bahasan dengan mudah.

Media pembelajaran sebagai salah satu faktor pendukung keberhasilan tujuan pembelajaran memberikan pengaruh yang sangat besar. Oleh karena itu diperlukan kehati-hatian dalam memilih media pembelajaran, karena media yang tidak sesuai kemungkinan besar akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sederhana yang mudah dibuat oleh guru sekolah dasar adalah media pembelajaran berbentuk dua dimensi. Media pembelajaran dua dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar atau media pembelajaran yang berada pada suatu bidang datar (Santayasa, 2005).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas adalah media kartu gambar. Kartu gambar merupakan sebuah media belajar yang dirancang untuk membantu atau mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan Kartu gambar adalah kumpulan beberapa kartu yang berisi kata dan gambar yang berguna sebagai media belajar penguasaan berkosa kata siswa dan keterampilan dalam berbicara dan mengenal bentuk benda, hewan, dan jenis aktivitas lainnya (Ristanti & Arianto, 2019; Aliputri, 2018; Mardati & Wangid, 2015)

Media kartu gambar ini terbuat dari kertas tebal atau katon berukuran 17x22 cm yang tengahnya terdapat gambar materi yang sesuai dengan pokok bahasan. Adapun kriteria dalam pemilihan kartu gambar untuk pembelajaran yaitu: 1) mendukung tujuan pencapaian pembelajaran, 2) kualitas artistic, 3) kejelasan dan ukuran yang memadai, dan 4) validitas serta menarik. Kelebihan dari media kartu gambar yaitu (1) sifatnya konkret, lebih realistik menunjukkan pokok masalah, (2) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, (3) dapat memperjelas suatu masalah, dan (4) harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa, media kartu gambar sangat membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Dalam penggunaan media kartu gambar dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar tidak terlepas dari peranan guru dalam proses pembelajaran. Adapun penelitian sebelumnya, yang telah dilakukan oleh (Ristanti & Arianto, 2019) menyatakan bahwa media "Flash Card" membantu siswa untuk memahami dengan baik, merangkul subtopik secara memadai, dan membantu siswa memperoleh nilai yang lebih baik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Aliputri, 2018) menyatakan bahwa model *Make A Match* dengan media kartu gambar di kelas IV sampai meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Mardati & Wangid, 2015) menyatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* pada pembelajaran tematik-integratif.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka perlu dilaksanakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Kartu Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020". Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Bentuk desain eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Dalam eksperimen semu, individu subjek sudah terdapat dalam kelompok yang dibandingkan, sebelum diadakannya penelitian, penempatan subjek ke dalam kelompok yang dibandingkan tidak dilakukan secara acak. Penelitian ini menguji pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar IPA siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng, untuk mengetahui tingkat kesetaraan dari masing-masing kelas di tiap sekolah dasar yang dipergunakan sebagai sampel, maka dilakukan uji kesetaraan untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut setara atau tidak. Uji kesetaraan dilakukan dengan menganalisis hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) pada pembelajaran IPA di semester I dan akan dilakukan uji kesetaraan dengan menggunakan analisis varians satu jalur (Anava A). Kriteria pengujiannya, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga kelompok tersebut diinterpretasikan tidak setara. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga kelompok tersebut setara. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan 5%. Dari hasil analisis menggunakan uji Anava A satu jalur pada taraf signifikansi 5% didapatkan F_{hitung} sebesar 0,43. Sedangkan, nilai F_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan dbA = 3 dan dbdal = 92 adalah 2, 76. Hasil perhitungan menunjukkan H_0 diterima sedangkan H_1 ditolak karena $F_{hitung} < F_{tabel}$. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil PTS pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng. Ini membuktikan bahwa kemampuan siswa kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng dinyatakan setara.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar IPA kelas IV di SDN 8 Sangsit dan SDN 4 Sangsit. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Tes adalah suatu alat atau prosedur yang terencana dan

sistematis untuk mengukur suatu perilaku tertentu serta menggambarkannya dengan bantuan angka-angka atau kategori tertentu (Koyan, 2012). Metode yang digunakan adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Penyusunan tes instrumen tes hasil belajar IPA berpedoman pada kisi-kisi tes pada tema 6 “Cita-citaku” yang telah disusun berdasarkan kompetensi dasar dan Indikator. Kompetensi dasar yang dipergunakan adalah 3.3 membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. 5 indikator dari pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6. Dengan jumlah soal 25 butir soal. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang Kognitif	Jenis Soal	No Soal	Jumlah Soal
3.3 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	3.3.1 Menjelaskan siklus makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.	C2, K	PG	1, 2, 3, 4, 5,	5
	3.3.2 Membedakan daur hidup kupu-kupu, nyamuk, dan belalang.	C2, K	PG	6, 7, 8, 9, 10	5
	3.3.3 Mengurutkan tahapan pertumbuhan hewan yang ada di lingkungan sekitar	C3, P	PG	11, 12, 13, 14	4
	3.3.4 Menganalisis daur hidup hewan yang ada di lingkungan sekitar.	C4, K	PG	15, 16, 17, 18, 19	5
	3.3.5 Menjelaskan pentingnya pelestarian makhluk hidup bagi kehidupan sehari-hari.	C2, K	PG	20, 21, 22	3
	3.3.6 Mengaitkan upaya pelestarian makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari.	C4, M	PG	23, 24, 25	3
Total					25

Berdasarkan hasil analisis uji *Gregory*, tes hasil belajar IPA berada pada koefisien 1, yang artinya validitas isi dalam penelitian ini berada pada kategori sangat tinggi dan seluruh itemnya relevan dan valid. Untuk uji validitas butir tes hasil belajar IPA diujicobakan kepada 60 responden dengan 30 butir tes yang diujikan. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, diperoleh hasil 28 butir tes yang valid dan 2 butir tes yang tidak valid. Reliabilitas tes mengacu pada tingkat keterhandalan tes tersebut sebagai instrumen penelitian. Hasil uji reliabilitas tes menunjukkan hasil sebesar 0,87. Ini berarti bahwa reliabilities tes dalam penelitian ini berada pada kategori sangat tinggi. Pada uji daya pembeda tes yang telah dilakukan, terdapat 28 butir tes yang dipergunakan dalam tes dengan criteria 2 soal kurang, 13 soal cukup, 13 soal baik. Tingkat kesukaran butir tes diperoleh 3 soal memiliki kriteria

sukar, 23 soal sedang, dan 2 soal mudah. Metode Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui tinggi rendahnya hasil belajar IPA siswa. Analisis deskriptif dilakukan dengan mencari rerata skor dan standar deviasi dari tes hasil belajar. Sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas varians. Untuk menentukan tinggi rendahnya skor rata-rata (mean), setiap skor dari variabel yang dikur dikonversikan menggunakan kriteria rata-rata dan standar deviasi dengan rumus yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Skala Penilaian atau Kategori pada Skala Lima

Rentang Skor	Kategori
$M_i + 1,5 SD_i \leq M < M_i + 3,0 SD_i$	Sangat baik
$M_i + 0,5 SD_i \leq M < M_i + 1,5 SD_i$	Baik
$M_i - 0,5 SD_i \leq M < M_i + 0,5 SD_i$	Cukup
$M_i - 1,5 SD_i \leq M < M_i - 0,5 SD_i$	Tidak baik
$M_i - 3,0 SD_i \leq M < M_i - 1,5 SD_i$	Sangat tidak baik

(dimodifikasi dari Koyan, 2012:21)

Keterangan:

M_i = Rata-rata ideal dihitung dengan rumus $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

SD_i = Standar deviasi ideal dihitung dengan rumus $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor maksimal ideal)

X = Mean skor hasil belajar IPA

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan kartu gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Uji-t dengan rumus *polled varians* karena jumlah subjek dalam penelitian ini tidak sama $n_1 \neq n_2$ dengan bantuan Microsoft Excel 2007.

3. Hasil dan Pembahasan

Data yang telah diperoleh dalam penelitian ini disusun dan dipergunakan sesuai dengan kebutuhan analisis penelitian yang dilakukan. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan sesuai dengan jadwal pembelajaran pada masing-masing kelompok atau sekolah. Data diperoleh melalui *post-test* terhadap kelompok eksperimen dan kontrol, sebanyak siswa 26 siswa pada kelompok eksperimen dan 22 pada kelompok kontrol. Rangkuman hasil deskripsi data *post-test* hasil belajar IPA pada penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Perhitungan Skor *Post-test* Hasil Belajar IPA

Stastik Deskriptif	Hasil Belajar IPA	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Skor Tertinggi	25	24
Skor Terendah	11	11
Mean	21	12,64
Standar Deviasi (s)	3,47	3,30
Varians (s ²)	12,04	10,95

Sebelum melanjutkan ketahap uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang harus dipenuhi adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan terhadap hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji homogenitas untuk mengetahui bahwa kedua kelompok mempunyai varians yang homogen. Rangkuman hasil uji normalitas dan homogenitas varians disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Nomalitas dan Homogenitas Varians

No.	Kelompok Data	Total Sampel	Uji Normalitas		Kesimpulan	Uji Homogenitas		
			χ^2 hitung	χ^2 tabel		F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
1	Eksperimen	26	7,65	7,815	Normal	1,11	2,10	Homogen
2	Kontrol	22	3,71	5,591	Normal			

Berdasarkan Tabel 05, uji normalitas sebaran data dengan rumus Chi-square (χ^2) menunjukkan hasil χ^2_{hitung} pada kelompok eksperimen sebesar 7,65 dan χ^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan dk = 3 adalah 7,8153. Sedangkan χ^2_{hitung} hasil pada kelompok kontrol sebesar 3,71 dan χ^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan dk = 2 adalah 5,591. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka diperoleh hasil *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari pada χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$) dengan demikian data hasil *post-test* pada pembelajaran IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

Berdasarkan Tabel 05, uji homogenitas varians dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-F, dari hasil perhitungan diketahui F_{hitung} dari hasil *post-test* pada pembelajaran IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 1,11. Sedangkan F_{tabel} dengan dbpembilang = 25, dbpenyebut = 21 dengan taraf signifikan 5% adalah 2,10. Hasil ini menunjukkan bahwa data *post-test* hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen.

Setelah data yang diperoleh telah memenuhi semua uji prasyarat, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t sampel *independent* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians* dengan kriteria pengujian H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	N	Db	$\bar{\chi}$	Varians (s ²)	t _{hit}	t _{tab}
Eksperimen	26	46	21	12,04	8,53	2,000
Kontrol	22		12,64	10,95		

Berdasarkan Tabel 6, dapat diketahui $t_{hitung} = 8,53$ dan $t_{tabel} = 2,000$ untuk $db = 46$ pada taraf signifikan 5%. Berdasarkan kriteria pengujian, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar. Tinjauan ini didasarkan pada hasil uji-t dan rata-rata skor hasil belajar siswa. Analisis data menggunakan uji-t, diketahui $t_{hitung} = 8,53$ dan $t_{tabel} = 2,000$ untuk $db = 49$ pada taraf signifikan 5%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Hal ini berarti, terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar dengan siswa yang tidak menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa.

Berdasarkan rata-rata skor hasil belajar siswa yang model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar adalah 21 dan rata-rata skor siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar adalah 12,64. Hal ini menunjukkan hasil belajar kelompok siswa yang model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar. Dapat dikatakan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar mempengaruhi hasil belajar siswa. Perbedaan hasil belajar IPA tersebut disebabkan oleh hal-hal berikut. Pertama, pembelajaran kelompok eksperimen berpusat pada siswa, sehingga terlihat siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peranan penggunaan media kartu gambar pada pembelajaran adalah dapat mengatasi keterbatasan pengamatan siswa, gambar dapat memperjelas suatu masalah yang ada dalam bidang apa saja dan dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman serta dapat mendorong motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga memiliki kebebasan dan keleluasaan untuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan kehidupan nyata. Dengan demikian, pemahaman siswa akan meningkat sehingga hasil belajar siswa pun menjadi lebih baik.

Kedua tahapan model pembelajaran *scramble* melatih siswa belajar bekerja secara sistematis. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu, 1) guru membuat soal sesuai dengan materi yang akan disajikan kepada siswa, 2) guru membuat pilihan jawaban yang susunannya diacak sesuai jawaban soal-soal pada kartu soal, 3) guru menyajikan materi ajar kepada siswa, 4) guru membagikan kartu soal dan membagikan kartu jawaban sebagai pilihan jawaban soal-soal pada kartu soal, 5) siswa berkelompok dan saling membantu mengerjakan soal-soal yang ada pada kartu soal, dan 6) siswa mencari jawaban yang cocok untuk setiap soal yang mereka kerjakan dan memasangkannya pada kartu soal (Said et al., 2015). Proses pembelajaran tersebut melatih sikap teliti dan ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan. Masing-masing anggota kelompok saling membantu, sehingga kesulitan yang dialami siswa dalam menjawab pertanyaan menjadi lebih mudah. Kelompok ini berperan untuk meningkatkan interaksi antar siswa dengan kelompoknya maupun siswa dengan kelompok lainnya. Hal ini menjadikan siswa lebih aktif dan antusias dalam menjawab setiap permasalahan yang mereka teliti, sehingga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA. Temuan tersebut, sesuai dengan penjelasan Artini et al. (2014) menyatakan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki keunggulan yaitu, 1) mendorong siswa lebih

aktif dan cekatan, 2) membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan 3) menanamkan serta mengembangkan keterampilan sosial.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar melatih siswa untuk bersikap teliti dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan. Masing-masing anggota kelompok saling membantu, sehingga kesulitan yang dialami siswa dalam menjawab pertanyaan menjadi lebih mudah. Kelompok ini berperan untuk meningkatkan interaksi antar siswa dengan kelompoknya maupun siswa dengan kelompok lainnya. Hal ini menjadikan siswa lebih aktif dan antusias dalam menjawab setiap permasalahan yang mereka teliti, sehingga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA dan dapat membuat siswa lebih cepat memahami materi yang dipelajari, aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri siswa, memotivasi siswa dalam pembelajaran, menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari tanpa harus selalu tergantung pada guru, bekerja sama dengan siswa lain, dan berani untuk mengemukakan pendapat. Siswa menjadi lebih tertantang untuk belajar dan berusaha menyelesaikan semua permasalahan IPA yang ditemui, sehingga pengetahuan yang diperoleh akan lebih diingat oleh siswa.

Berbeda halnya dengan proses pembelajaran di kelompok kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar. Dalam proses pembelajaran, guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Pembelajaran ceramah dapat membuat siswa cepat merasa jenuh dan pasif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini tentunya dapat membuat dampak yang tidak baik bagi perkembangan kognitif siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menjelaskan materi membuat kegiatan belajar mengajar menjadi membosankan dan siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran Fauzia (2018). Dalam penelitian ini, siswa tidak diberikan peluang untuk melakukan pengamatan atau eksperimen sehingga siswa tidak bisa membentuk pengetahuannya sendiri dan pembelajaran menjadi kurang bermakna. Sejalan dengan hal tersebut, Gazali (2016) menyatakan bahwa proses pembelajaran disekolah akan lebih bermakna apabila siswa “bekerja” dan “mengalami” sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekedar “mengetahuinya” saja. Dengan pembelajaran seperti ini, siswa belum optimal mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kesempatan untuk mengajukan ide yang dimiliki, serta memecahkan masalah yang ditemui.

Perbedaan tersebut tentunya memberikan dampak yang berbeda terhadap hasil belajar IPA pada kedua kelompok sampel. Hal tersebut ditinjau dari nilai rata-rata *post-test* siswa kelompok eksperimen yang berada pada kategori sangat tinggi dan nilai rata-rata *post-test* siswa kelompok kontrol yang berada pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020

Hasil penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya yang relevan dan mendukung hasil penelitian relevan. Penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ariyanto, 2018) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Sumogawe 03 Kabupaten Semarang tahun ajaran 2016/2017. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Sudarmi & Burhanuddin, 2017) menyatakan bahwa model *scramble* ini efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat bahasa Jerman siswa. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Deviana et al., 2017) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan bahan manipulatif berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.

Dengan demikian hasil penelitian ini membuktikan bahwa kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* lebih baik digunakan dibandingkan kelompok siswa yang dibelajarkan tidak menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe *scramble* dalam hal pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh hasil analisis statistik deskriptif pada kelompok eksperimen tergolong pada predikat sangat tinggi. Sedangkan pada kelompok kontrol hasil perhitungannya tergolong ke dalam predikat sedang. Hasil perhitungan analisis inferensial dengan uji-t, dengan demikian dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar disarankan agar siswa untuk lebih berperan aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui diskusi antar kelompok kesempatan siswa untuk lebih aktif, kreatif, komunikatif dan inovatif akan semakin tinggi. Kesempatan untuk melatih kemampuan bekerja sama juga akan menambah kemampuan bersosialisasi siswa, selain itu siswa juga diharapkan menguasai materi secara individu dan memiliki motivasi yang kuat dalam meningkatkan kemampuan setiap harinya. Guru sebagai pendidik disarankan untuk mengarahkan siswa dan memantau setiap perkembangan siswa dalam kelompok serta menyajikan kegiatan kelompok yang menyenangkan serta membangun kompetisi antar siswa. Bagi sekolah di harapkan agar mengadakan pelatihan dan mewadahi kreatifitas guru dan siswa dalam berbagai bidang. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai referensi dan rujukan khususnya yang meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar. Sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan dan penyempurnaan bagi penelitian di tahun selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 53–64. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>
- Ariyanto, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>
- Artini, A. S. V., Sujana, & Wiyasa, N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten KOMPIANG Sujana. *E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–11.
- Bahari, N. K. I., Darsana, I. W., & Putra, D. K. N. S. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Lingkungan Alam Sekitar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15488>
- Deviana, N. L. N., Wiarta, I. W., & Wiyasa, K. N. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Bahan Manipulatif Berpengaruh Terhadap Pengetahuan Matematika. *Journal of Educational Technology*, 1(2), 133–140. <http://dx.doi.org/10.23887/jet.v1i2.11775>

- Dewi, N. P. C., Negara, I. G. A. O., & Suadnyana, I. N. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis Outdoor Study Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD*, 5(2). <https://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.10738>
- Fadillah, A., & Baist, A. (2017). Hubungan Motivasi Dan Perilaku Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Matematika Ekonomi. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.31000/prima.v1i1.253>
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran Matematika Yang Bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181–190. <https://doi.org/10.33654/math.v2i3.47>
- Hafa, M. F., Suwignyo, H., & Mudiono, A. (2017). Penerapan Model Inkuiri Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 2(12), 1644–1649. <https://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i12.10315>
- Hastuti, P. W., Tiarani, V. A., & Nurita, T. (2018). The influence of inquiry-based science issues learning on practical skills of junior high school students in environmental pollution topic. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 232–238. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14263>
- Koyan, I. W. (2012). *Konstruksi Tes*. Undiksha Press.
- Kurniasih, I. dan B. S. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena.
- Manik, Y. M., & Bangun, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gallery Walk Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Ekonomi Kelas X Di Sma Negeri 1 Perbaungan. *Equilibrium*, 7(2), 125–136. <https://doi.org/10.25273/equilibrium.v7i2.4778>
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make a Match Untuk Kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>
- Mariani, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Pembagian Pada Siswa Kelas Ii Sd Muhammadiyah 4 Batu. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(2), 599. <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i2.5306>
- Padmi, I. A. N. (2018). Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Perlindungan dan Penegakan Hukum dengan Metode Kooperatif Tipe STAD Pada Siswa Kelas XII IPS 2 di SMAN 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.33394/jk.v4i2.1123>
- Paramitha, I. D. A. A., & Margunayasa, I. G. (2016). Pengaruh model inkuiri terbimbing, gaya kognitif, dan motivasi berprestasi terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(2), 80. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9012>
- 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>
- Rahayuni, G. (2016). Hubungan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Dengan Model Pbm Dan Stm. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 2(2), 131–146. <https://doi.org/10.30870/jppi.v2i2.926>
- Ristanti, F. F., & Arianto, F. (2019). Flash Card Media Utilization To Improve Student Activity and Learning Outcomes of Fauna Distribution Subtopic in Class Xi Ips I Sma Xin Zhong Surabaya. *Geosfera Indonesia*, 4(2), 90. <https://doi.org/10.19184/geosi.v4i2.9968>

- Said, M. A., Muhammad, A., & Nurlina, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 14 Makassar. *Jurnal Pendidikan Fisika Unismuh*, 3(2). <https://doi.org/10.26618/jpf.v3i2.255>
- Santyasa I Wayan. (2005). Analisis Butir dan Konsistensi Internal Tes. *Undiksha*, 2(1).
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sudarmi, S., & Burhanuddin, B. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(1). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.2991>
- Widani, N. K. T., Sudana, D. N., & Agustiana, I. G. A. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Dan Sikap Ilmiah Pada Siswa Kelas V Sd Gugus I Kecamatan Nusa Penida. *Journal of Education Technology*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17959>
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan asesmen proyek dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>