

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran *Scramble Picture*

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>1</sup> Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.<sup>2</sup> Dalam memilih alat pendidikan ada beberapa hal yang diperhatikan, yaitu: 1) tujuan yang ingin dicapai, 2) orang yang menggunakan alat, 3) untuk siapa alat itu digunakan, 4) efektivitas penggunaan alat tersebut dengan tidak melahirkan efek tambahan yang merugikan.

Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu pembelajaran yang melibatkan beberapa siswa dalam kelompok untuk bekerja sama menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara menyusun

---

<sup>1</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), h.1.

<sup>2</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), h.29.

kata, kalimat, wacana, ataupun gambar acak menjadi rangkaian yang sesuai.<sup>3</sup> *Scramble* adalah salah satu permainan menyusun bahasa atau gambar, yang pada hakikatnya permainan menyusun tersebut merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan untuk menarik minat belajar anak.<sup>4</sup> Pembelajaran *scramble* juga termasuk salah satu pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kartu dengan mencari pasangan jawaban dari pertanyaan yang jawabannya sudah diacak terlebih dahulu.<sup>5</sup>

Sesuai dengan sifat jawabannya, *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk yakni: 1) *scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu, 2) *scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat, kata-kata acak, bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna tepat, dan benar, 3) *scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna, 4) *scramble picture* atau gambar, yakni sebuah permainan menyusun gambar yang telah diacak letaknya sehingga membentuk suatu gambar yang sesuai. Pembelajaran *scramble* melatih peserta didik berkreasi dalam menyusun kata, kalimat, wacana, ataupun gambar yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya. Pembelajaran *scramble* menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok yang

---

<sup>3</sup> Sudarmi dan Burhanuddin, Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 1 No. 1 Maret 2017.

<sup>4</sup> Soeparno, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Bandung: PT Refika Aditama, 1998), hal.60.

<sup>5</sup> Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: Masmedia Buana Pusaka, 2009), hal. 43

memerlukan kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu antar teman sekelompok dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.<sup>6</sup>

### 1. Kelebihan Media *Scramble Picture*

Adapun kelebihan media *scramble picture* adalah: 1) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Maka dari itu, dalam teknik ini setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya, 2) Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain, 3) Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu pembelajaran *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok, 4) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan, 5) Sifat kompetitif dalam pembelajaran *scramble* ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.<sup>7</sup>

### 2. Kelemahan Media *Scramble Picture*

Adapun kelemahan media *scramble picture* yaitu: 1) pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dengan belajar,<sup>8</sup> 2) terkadang dalam mengimplementasikannya membutuhkan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan, 3) pembelajaran

<sup>6</sup> Solihatin dan Raharjo, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: Pustaka Jaya, 2007), hal. 40.

<sup>7</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 164.

<sup>8</sup> Nurhadi dan Senduk, dll, *Pembelajaran Kooperatif dan Penerapannya dalam KBK*, (Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang, 2003), hal. 60.

seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh, hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh I G. Diyana Putra<sup>1</sup>, I W. Widiana, I M. Citra Wibawa menyatakan bahwa: Hasil analisis menunjukkan bahwa 7 dari 10 jurnal memiliki efek besar dan 3 dari 10 menunjukkan efek sedang. Secara keseluruhan rata-rata effect size pembelajaran model *scramble* yang dikaitkan dengan penelitian-penelitian yang bersifat eksperimental dari sepuluh artikel yang dianalisis mencapai angka 1,58 dan masuk dalam kategori efek yang besar. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan dari semua paparan hasil penelitian tersebut dapat memberikan gambaran bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* memberi pengaruh yang besar terhadap pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hasil analisis yang menunjukkan pengaruh besar dapat didukung oleh penjelasan bahwa model pembelajaran *scramble* memiliki kelebihan membuat siswa lebih teliti dan cermat dalam melihat jawaban dan membuat siswa mampu untuk berpikir kritis. Hal ini pula dapat tercapai karena dalam proses pembelajaran siswa memungkinkan untuk belajar sambil bermain. Hasil ini pun sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyebutkan model pembelajaran memiliki inovasi yang patut dijadikan sebagai model pembelajaran di sekolah dasar. Khususnya model pembelajaran *scramble* terhadap pembelajaran IPA.<sup>9</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan N.M Putri Saridewi, Nyim. Kusmaryatni menyebutkan bahwa upaya untuk mengatasi masalah pembelajaran diperlukan suatu metode atau model pembelajaran yang dapat

---

<sup>9</sup> I G. Diyana Putra, I W. Widiana, I M. Citra Wibawa, Peran Model Pembelajaran *Scramble* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA, *Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 4, no. 3, (2020), h.413.

meningkatkan keaktifan siswa, yang akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Metode, model, strategi atau pendekatan pembelajaran yang digunakan guru akan membawa pengaruh positif atau negatif terhadap hasil belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah metode *scramble*.<sup>10</sup>

Pembelajaran *scramble* bersifat aktif, siswa dituntut aktif bekerja sama serta bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk menyelesaikan kartu soal guna memperoleh poin dan diharapkan dapat meningkatkan kebersamaan siswa. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada proses belajar dalam kelompok. Dalam pembelajaran ini guru akan membantu siswa menemukan dan saling berinteraksi antara satu sama lain.<sup>11</sup>

Dari definisi media pembelajaran *scramble picture* diatas, maka media pembelajaran sebenarnya melingkupi tiga jenis, yaitu: 1) alat bantu mengajar, 2) alat peraga dalam mengajar, 3) sumber belajar.

## **B. Pembelajaran IPA**

Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>12</sup> Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap

<sup>10</sup> N.M Putri Saridewi, N Nyim. Kusmariyatni, Penerapan Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa, *Journal of Education Action Research*, vol. 1, no. 3 (2017), h.232.

<sup>11</sup> N.M Putri Saridewi, N Nyim. Kusmariyatni, h.232.

<sup>12</sup> Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Rosdakarya, 2011), h.4.



kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dalam kehidupan sehari-hari IPA diperlukan untuk memenuhi kebutuhan manusia, dalam pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dijelaskan secara jelas dan nyata namun kenyataannya proses pembelajaran IPA masih menekankan kegiatan yang didominasi pada guru. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat masih terbatas pada penerimaan materi yang disampaikan dengan metode ceramah. Dalam pembelajaran inilah siswa masih pasif dalam mengikuti pembelajaran dan menunggu informasi, catatan-catatan informasi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh L. Widi Astriani dan I Km. Sudarma menyebutkan bahwa pembelajaran IPA mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran IPA siswa mempelajari diri sendiri dalam sekitar. Siswa hendaknya dilibatkan secara langsung dalam menggali pengetahuannya sendiri, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan pemandu dalam proses pembelajaran, serta pembelajaran hendaknya berkaitan dengan lingkungan alam atau lingkungan sekitar siswa untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa memahami alam sekitar secara ilmiah.<sup>13</sup>

Terdapat teori pembelajaran IPA yang dikemukakan oleh para ahli, seperti proses pembelajaran sains yang didefinisikan oleh *Polo Marten*,

---

<sup>13</sup>L. Widi Astriani, I Km. Sudarma, "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA", *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, vol 2, no. 2, (2019), h.187.

“proses pembelajaran sains adalah mengamati, mencoba memahami apa yang diamati, mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang terjadi, menguji ramalan-ramalan dibawah kondisi-kondisi untuk melihat apakah ramalan tersebut benar”.<sup>14</sup>

Oleh karena itu pembelajaran IPA harus dirancang dengan menyenangkan, mampu menarik siswa, meningkatkan keaktifan siswa, menggunakan model atau metode pembelajaran yang inovatif serta menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar

### C. Penelitian Terdahulu

Kajian teori perlu didukung dengan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu disini merupakan penelitian yang mengambil pokok permasalahan hampir sama dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu digunakan sebagai pembandingan atau acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini dalam melakukan kajian penelitian. Penelitian yang dijadikan pembandingan atau acuan dalam penelitian ini, yaitu: penelitian yang dilakukan oleh Seri Asmaidah, Dwi Aninditya Siregar, Seftri Malazahlin Siregar dalam penelitiannya yang berjudul hubungan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa materi besaran dan satuan. Berdasarkan penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar fisika siswa pada materi besaran dan satuan dikelas X hal tersebut dapat dibuktikan dengan membandingkan hasil uji t test, dimana t hitung > t tabel ( $5,44 > 1,7$ ). Dengan artian bahwa hasil belajar

---

<sup>14</sup> Usman Sumatua, *Pengembangan IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Indeks, 2011), hal. 5.

kelas X materi besaran dan satuan sebelum penggunaan model *scramble* dengan sesudah penggunaan model *scramble* nilainya sudah mencapai KKM dengan kategori “Baik” yang mempunyai rata-rata 80,5.<sup>15</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Umul Farida, Ferina Agustini, Husni Wakhyudin yang berjudul “Efektifitas model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas III SD Negeri Kebondalem 01 Batang” dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data penerapan model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual efektif terhadap kemampuan berfikir kritis IPA siswa kelas III hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata 79,833. Dan kemampuan berpikir kritis juga lebih baik setelah penggunaan model pembelajaran *scramble*, dan terdapat korelasi antara nilai karakter kreatif dan kerjasama terhadap kemampuan berpikir kritis IPA yang muncul saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis kontekstual dengan perhitungan  $F_{hitung} = 8,469 > F_{tabel} = 3,47$ .<sup>16</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ninda Erni Apriyanti yang berjudul keefektifan model *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dapat disimpulkan bahwa penerapan model *scramble* siswa kelas IV SD Negeri 03 Kedalon Batangan Kabupaten Pati. Mata pelajaran pada penelitian ini adalah IPA karena mata pelajaran IPA dipelajari sejak pendidikan dasar, pembelajaran IPA digunakan siswa untu mempeelajari

---

<sup>15</sup> Seri Asmaidah, Dwi Aninditya Siregar, Seftri Malazahlin, Hubungan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Besaran dan Satuan, *Jurnal PhysEdu Pendidikan Fisika IPTS*, vol. 3, no. 1, 2021, h. 28.

<sup>16</sup> Umul Farida, Ferina Agustini, Husni Wakhyudin yang berjudul “Efektifitas Model Pembelajaran *Scramble* Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS Siswa Kelas III SD Negeri Kebondalem 01 Batang, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, vol. 1, no. 3, h. 199.



hubungan manusia dengan alam dengan cara pengamatan dan pengumpulan konsep-konsep alam yang logis, sistematis dan bertujuan untuk penemuan. Dan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA. Yang ditunjukkan rata-rata sebesar 61,3 menjadi sebesar 83,4.<sup>17</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nur Oktavia Fadilawati yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sarana Dan Prasarana Kelas IX OTKP di SMK Negeri 2 Tuban”. Penggunaan model *scramble* juga sesuai diajarkan pada siswa yang SMK pada mata pelajaran sarana dan prasarana. Dengan ketrampilan dalam menyusun siswa dapat memahami dalam penggunaan penerapan mesin-mesin kantor, kebutuhan sarana prasarana kantor, dll. Oleh karena itu diperlukan ketrampilan yang menjadi unsur dalam dimensi dalam proses pembelajaran Sarana Prasarana. Hasil pengujian hipotesis bahwa pembelajaran dengan model *scramble* memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa, yakni dengan hasil penilaian pada 2 data *pre-test* diperoleh tingkat signifikan 0,488 dan *post-test* 0,008.<sup>18</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Dimiyati, dkk yang berjudul Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mengenal Surah At-Tin Siswa Kelas V. diketahui

---

<sup>17</sup> Ninda Erni Apriyanti, Keefektifan Model *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA, *Journal Of Education Research and Review*, vol. 2, no. 2, 2019, h.151.

<sup>18</sup> Nur Oktavia Fadilawati, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sarana Dan Prasarana Kelas IX OTKP di SMK Negeri 2 Tuban, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8, No. 2, 2020, hal. 258.

bahwa menggunakan model pembelajaran *scrambel* ini pada mata pelajaran agama. Hal ini dikarenakan materi pada mata pelajaran agama banyak terdapat berbagai istilah, surah, dan dalil yang belum dimengerti siswa. Dan jika dalam penyusunan kalimat yang terdapat dalam surat dan dalil apabila diucapkan, dilafalkan, serta dibaca dengan salah maka maknanya akan berubah. Dan langkah yang diambil oleh guru merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata, hal tersebut merupakan langkah strategis untuk memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran ditengah padatnya pembelajaran.<sup>19</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Isti Setia Rahayu, Siti Nurhayati, Nelly Manik yang berjudul “Efektivitas model pembelajaran *scramble* pada ketrampilan menulis kalimat siswa kelas III SDN Pabuaran Tumpeng 2 Kota Tangerang” diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan pembelajaran tersebut agar dapat mengembangkan ketrampilan berbahasa yang baik secara lisan maupun tertulis. Terutama dalam merangkai kata-kata untuk dapat disusun menjadi kalimat. Dan hasil penelitiannya disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* lebih efektif daripada pembelajaran yang konvensional yang ditunjukkan dengan nilai T hitung 8,839 dan T tabel 2,021.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Ahmad Dimiyati, Anselmus J.E Toenlio, Eka Pramono Adi, Efektifitas model pembelajaran kooperatif *scramble* terhadap peningkatan hasil belajar mengenal surah At-Tin Siswa Kelas V, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 2, No.4, 2019, hal. 265.

<sup>20</sup> Isti Setia Rahayu, Siti Nurhayati, Nelly Manik, “Efektivitas Model Pembelajaran *Scramble* Pada Ketrampilan Menulis Kalimat Siswa Kelas III SDN Pabuaran Tumpeng 2 Kota Tangerang, *Jurnal Pendidikan dan Sains*, vol. 1, no. 3, h. 93.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jenni Malasari Purba, Reflina Sinaga, Darinda Sofia Tanjung yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV” dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat pada model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar di kelas IV SD Negeri 091332 Raya Bayu dengan nilai rata-rata post test 85,0 yang berada pada kategori baik sekali.<sup>21</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Desi Dwi Sartika, Rohani yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dengan Media *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 89,25 daripada nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 62,50. Maka menunjukkan pembelajaran *scramble* dengan media *cross puzzle* pada kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.<sup>22</sup>

Dari beberapa penelitian terdahulu di atas, bahwasannya penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yang selanjutnya akan dijadikan acuan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MI Manbaul Khoirot.

---

<sup>21</sup> Jenni Malasari Purba, Reflina Sinaga, Darinda Sofia Tanjung, Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV, *Elementary School Journal*, vol. 10, no. 4, 2020, h. 223.

<sup>22</sup> Desi Dwi Sartika, Rohani, Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dengan Media *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif, *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, vol. 4, no. 1, 2021, h. 34.



Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Penelitian Terdahulu	Rencana Penelitian
<b>Ninda Erni Apriyanti (2019)</b>	Keefektifan Model <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA	Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan model <i>scramble</i> dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA. Yang mulanya rata-rata sebesar 61,3 menjadi sebesar 83,4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keefektifan model <i>scramble</i> sebagai variabel independen</li> <li>• Hasil belajar pembelajaran IPA sebagai variabel dependen</li> <li>• Menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan metode kuantitatif eksperimen “pre-experimental design”</li> <li>• Penelitian menggunakan jenis one group pretest dan posttest untuk membandingkan hasil belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) kuantitatif</li> <li>• Peneliti menggunakan siklus 1 dan siklus 2 untuk mengetahui hasil belajar</li> </ul>
<b>Seri Asmaidah, Dwi Aninditya Siregar, Seftri Malazahlin Siregar (2021)</b>	Hubungan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Besaran dan Satuan	Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran <i>scramble</i> kemampuan berpikir kritis lebih baik setelah penggunaan model pembelajaran <i>scramble</i> , dan terdapat korelasi antara nilai karakter kreatif dan kerjasama terhadap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pembelajaran <i>scramble</i> sebagai variabel Independen</li> <li>• Hasil Belajar IPA sebagai variabel dependen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mata pelajaran IPA materi satuan dan besaran</li> <li>• Pelaksanaan penelitian menggunakan 2 kelompok atau 2 kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan</li> <li>• Pelaksanaan penelitian menggunakan 1 kelompok atau 1 kelas</li> </ul>



		kemampuan berpikir kritis IPA yang muncul saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>scramble</i> berbasis kontekstual dengan perhitungan F hitung= 8,469 > F tabel= 3,47.			
<b>Ahmad Dimiyati, Anselmus J.E Toenlio, Eka Pramodo Adi (2019)</b>	Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif <i>Scramble</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mengenal Surah At-Tin Siswa Kelas V	Berdasarkan hasil pengujian hipotesis bahwa pembelajaran dengan model <i>scramble</i> memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa, yakni dengan hasil penilaian pada 2 data <i>pre-test</i> diperoleh tingkat signifikan 0,488 dan <i>post-test</i> 0,008.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan efektifitas pembelajaran <i>scramble</i> sebagai variabel independen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil belajar mengenal surah At-Tin sebagai variabel dependen</li> <li>• Pelaksanaan penelitian menggunakan 2 kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil belajar IPA sebagai variabel dependen</li> <li>• Pelaksanaan penelitian menggunakan 1 kelompok</li> </ul>
<b>Umul Farida, Ferina Agustini, Husni Wakhyudin (2017)</b>	Efektifitas Model Pembelajaran <i>Scramble</i> Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS Siswa Kelas III SD Negeri	Disimpulkan bahwa hasil analisis data penerapan model pembelajaran <i>scramble</i> berbasis kontekstual efektif terhadap kemampuan berfikir kritis IPA siswa kelas III hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata 79,833	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan <i>scramble</i> dengan model pembelajaran <i>scramble</i> sebagai variabel independen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan Mata pelajaran IPS sebagai variabel dependen</li> <li>• Pelaksanaan penelitian menggunakan 2 kelompok atau 2 kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan Mata pelajaran IPA sebagai variabel dependen</li> <li>• Pelaksanaan penelitian menggunakan 1 kelompok atau 1 kelas</li> </ul>

	Kebondalem 01 Batang				
<b>Desi Dwi Sartika, Rohani (2021)</b>	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Scramble</i> dengan Media <i>Crossword Puzzle</i> terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif	Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 89,25 daripada nilai rata-rata kelas control yaitu 62,50. Maka menunjukkan pembelajaran <i>scramble</i> dengan media <i>cross puzzle</i> pada kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pembelajaran <i>scramble</i> sebagai variabel independen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivasi dan belajar kognitif sebagai variabel dependen</li> <li>• Pelaksanaan penelitian menggunakan 2 kelompok</li> <li>• Menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil belajar IPA sebagai variabel dependen</li> <li>• Pelaksanaan penelitian menggunakan 1 kelompok</li> <li>• Menggunakan media <i>scramble pictures</i></li> </ul>
<b>Nur Oktafia Fadilawati (2020)</b>	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sarana Dan Prasarana Kelas IX OTKP di SMK Negeri 2 Tuban	Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>scramble</i> bahwa pada kelas eksperimen hasil belajarnya meningkat secara signifikan daripada kelas kontrol. yaitu dengan nilai rata-rata dikelas eksperimen 0,73 dan kelas kontrol 0,46.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pembelajaran <i>scramble</i> sebagai variabel Independen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan mata pelajaran sarana dan prasarana</li> <li>• Hasil belajar mata pelajaran sarana dan prasarana sebagai variabel dependen</li> <li>• Pelaksanaan penelitian menggunakan 2 kelompok atau 2 kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan mata pelajaran IPA</li> <li>• Hasil belajar IPA sebagai variabel dependen</li> <li>• Pelaksanaan penelitian menggunakan 1 kelompok atau 1 kelas</li> </ul>

<p><b>Isti Setia Rahayu, Siti Nurhayati, Nelly Manik (2021)</b></p>	<p>Efektivitas Model Pembelajaran <i>Scramble</i> Pada Keterampilan Menulis Kalimat Siswa Kelas III SDN Pabuaran Tumpeng 2 Kota Tangerang</p>	<p>Hasil penelitiannya disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran <i>scramble</i> lebih efektif daripada pembelajaran yang konvensional yang ditunjukkan dengan nilai T hitung 8,839 dan T tabel 2,021.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efektifitas model pembelajaran <i>scramble</i> sebagai variabel independen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai variabel dependen</li> <li>• Pelaksanaan penelitian menggunakan 2 kelompok atau 2 kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan mata pelajaran IPA sebagai variabel dependen</li> <li>• Pelaksanaan penelitian menggunakan 1 kelompok atau 1 kelas</li> </ul>
<p><b>Jenni Malasari Purba, Reflina Sinaga, Darinda Sofia Tanjung (2020)</b></p>	<p>Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV</p>	<p>Bahwa terdapat pengaruh yang kuat pada model pembelajaran <i>scramble</i> terhadap hasil belajar di kelas IV SD Negeri 091332 Raya Bayu dengan nilai rata-rata post test 85,0</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model pembelajaran <i>scramble</i> sebagai variabel independen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan mata pelajaran tema tempat tinggalku sebagai variabel dependen</li> <li>• Metode penelitian menggunakan desain penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan mata pelajaran IPA sebagai variabel dependen</li> <li>• Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas</li> </ul>

