

---

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SDN 091281 BATU IV**

**Rio Parsaoran Napitupulu<sup>1</sup>, Janwar Tambunan<sup>2</sup>, Claudia Raissa Hutapea<sup>3</sup>**  
<sup>1,2</sup>, Dosen Universitas HKBP Nommensen, <sup>3</sup>Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen.  
Email : [rio.napitupulu@uhnp.ac.id](mailto:rio.napitupulu@uhnp.ac.id)<sup>1</sup> , [janwartambunan@uhn.ac.id](mailto:janwartambunan@uhn.ac.id)<sup>2</sup> ,  
[cclaudiarhofc@gmail.com](mailto:cclaudiarhofc@gmail.com)<sup>3</sup> .

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipas di kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV T.A 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen, khususnya desain “*one group pretest posttest design*”. Sampel pada penelitian ini siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV yang berjumlah 24 siswa. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan berganda. Berdasarkan analisis data statistik menggunakan *N-Gain* menunjukkan rata-rata skor *N-Gain* yang diperoleh 0,7133 juga rata-rata skor *NGain* Persen sebesar 71,3264 % sehingga termasuk dalam kategori keefektifan tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV.

**Kata Kunci :** Model *Scramble*, Hasil Belajar, IPAS

**ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of the Scramble learning model the Science Learning Outcomes of Grade IV Students at SD Negeri 091281 Batu IV for the Academic Year 2025/2026. The research used a quantitative approach with an experimental method, specifically a "one group pretest posttest design." The sample for this research consisted of 24 students at SD Negeri 091281 Batu IV. The instrument used was multiple-choice questions. Based on statistical data analysis using N-Gain, the average N-Gain score obtained was 0.7133 and the average N-Gain Percent score was 71.3264%, which falls into the high effectiveness category. Therefore, it can be concluded that there is a significant effect of the scramble learning model on improving student learning outcomes in the Science Learning subject for class IV students at SD Negeri 091281 Batu IV.*

**Keywords:** *Scramble Model, Learning Outcomes, Social Studies*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam mengembangkan keterampilan, pengetahuan, serta potensi individu yang dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Proses pendidikan melibatkan upaya sadar dan terencana oleh pendidik untuk membimbing peserta didik dalam mengoptimalkan kemampuan jasmani dan rohani, termasuk pemahaman tentang dunia sekitar baik dari aspek alam, sosial, maupun budaya. Sebagai pusat aktivitas pendidikan, proses belajar mengajar merupakan komunikasi efektif antara guru sebagai sumber pengetahuan dan siswa sebagai penerima yang bertujuan mencapai standar pembelajaran sesuai kurikulum.

Indonesia telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran kontekstual, terpadu, dan pengembangan karakter untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam kurikulum ini, mata pelajaran IPA dan IPS

digabung menjadi IPAS, dengan tujuan utama mengembangkan keterampilan inkuiri dan memperdalam pemahaman siswa terhadap diri sendiri dan lingkungannya. Materi “Wujud Zat dan Perubahannya” menjadi fokus pembelajaran yang esensial karena terkait erat dengan fenomena sehari-hari dan memberikan gambaran tentang sifat zat pada tiga wujud: padat, cair, dan gas.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV, ditemukan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Banyak siswa kurang fokus saat proses pembelajaran dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini sebagian disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang inovatif dan tidak melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya minat serta kreativitas siswa selama proses belajar.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi faktor yang penting dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu inovasi yang menghadirkan suasana pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan melalui aktivitas kelompok dan permainan edukatif. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa model *scramble* efektif meningkatkan hasil belajar siswa, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis.

Meski demikian, studi mengenai pengaruh model pembelajaran *scramble* secara khusus pada pembelajaran IPAS kelas IV masih relatif terbatas.

Rumusan masalah merupakan suatu titik fokus dari sebuah penelitian yang hendak dilakukan dan merupakan pertanyaan penelitian yang jawabannya didapatkan melalui penelitian. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan “Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV UPTD SD Negeri 091281 Batu IV.

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan tadi, pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen 1 kelompok (*experimental one group design*). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau perbedaan yang ditimbulkan oleh suatu perlakuan (*treatment*), dalam hal ini penerapan Model pembelajaran *Scramble*, terhadap variabel dependen yaitu hasil belajar IPAS.

Adapun langkah-langkah pemecahan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Identifikasi Permasalahan  
Mengamati dan menganalisis rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV serta penggunaan model pembelajaran di dalam kelas masih perlu ditingkatkan untuk mendukung suasana belajar yang lebih menarik dan nyaman bagi siswa.
2. Perencanaan Penelitian  
Menentukan desain eksperimen, yaitu dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*: Hanya digunakan untuk 1 kelompok (diberi pembelajaran dengan model pembelajaran *Scramble*)
3. Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*  
Memberikan tes awal (*pretest*) kepada kelas yang akan diteliti untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian memberikan perlakuan (model pembelajaran), lalu memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan hasil belajar.
4. Pengumpulan dan Analisis Data  
Data hasil belajar dianalisis secara statistik menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.
5. Interpretasi Hasil dan Kesimpulan  
Menarik kesimpulan apakah penerapan model pembelajaran *Scramble* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 1. Penelitian terkait dengan pemahaman tentang *Scramble*

Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
2025	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Di Sd Negeri 173174 Aeknauli T.A 2024/2025	Menggunakan desain one-group pretest-posttest	Penelitian ini menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Scramble</i> terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 173174 Aeknauli pada mata pelajaran IPAS. Menggunakan desain one-group pretest-posttest dengan sampel 30 siswa, hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar, di mana rata-rata nilai pretest siswa adalah 46,3 dan meningkat menjadi 78,4 setelah penerapan model <i>Scramble</i> . Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi 0,001, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ , sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe <i>Scramble</i> terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.	Fokus pada peningkatan hasil belajar terhadap penggunaan model pembelajaran <i>Sramble</i> pada pembelajaran IPAS di Kelas V.
2023	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di Mi Mambaul Ulum Kota Kediri Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran <i>Scramble</i> pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok materi 5W 1H dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III MI Mambaul Ulum Kota Kediri. Hal ini dibuktikan dengan hasil pre test atau kondisi awal dari 57,5 menjadi 70,6 pada siklus I. Selanjutnya pada siklus II nilai rata-rata peserata didik kelas III MI Mambaul Ulum Kota Kediri yaitu 86,2. Data nilai rata-rata ini disertai dengan peningkatan presentase peserta didik yang mencapai	Fokus pada hasil belajar dengan materi 5W 1H mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III.

Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
			KKM; kondisi awal menunjukkan 13,3% kemudian pada siklus I berhasil mencapai 53,3% dan pada siklus II menunjukkan presentase mencapai 90%.	
2024	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan	Jenis penelitian yang digunakan adalah <i>Quasi Eksperimen Design</i> dengan <i>Non-Equivalent Control Group Design</i> .	Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Scramble</i> memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam studi tersebut, siswa yang diajar menggunakan model <i>Scramble</i> mengalami peningkatan nilai yang signifikan, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 47,70 dan posttest meningkat menjadi 70,41. Uji statistik menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ , sehingga hipotesis nol ditolak. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Scramble</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.	Fokus pada perbandingan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model <i>Scramble</i> .

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya terutama dalam penerapan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV. Beberapa studi terdahulu telah menguji efektivitas model *scramble* di berbagai mata pelajaran, namun penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model *scramble* pada hasil belajar IPAS di tingkat sekolah dasar sangat terbatas. Kebaruan utama dalam penelitian ini terletak pada penggabungan model pembelajaran *scramble* dengan media pembelajaran interaktif *Wordwall* yang belum banyak dijelajahi oleh penelitian sebelumnya. Dengan demikian, kontribusi kebaruan penelitian ini tidak hanya memperluas penerapan model pembelajaran *scramble* dalam ranah IPAS SD, tetapi juga menambahkan inovasi berupa integrasi media digital, yang memungkinkan suasana belajar lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan sekaligus menunjukkan dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas IV SD.

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau alur pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan, mengorganisasikan, dan melaksanakan

proses pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai secara optimal. Menurut Joice dan Wells (Agus Purnomo, 2022:2) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung.

## 2. Model Pembelajaran *Scramble*

Menurut Mukrima (Miranty et al., 2020:44) *Scramble* adalah pembelajaran dengan kartu jawaban yang sudah disediakan dalam kondisi acak, sehingga siswa bertugas mengoreksi jawaban menjadi jawaban yang tepat dan benar. langkah- langkah penerapan model pembelajaran *Scramble*:

1. Persiapan dan Penyampaian Tujuan
  - a. Guru menyiapkan bahan ajar berupa kartu soal dan kartu jawaban yang telah diacak, serta membagi siswa ke dalam kelompok.
  - b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa agar memahami pentingnya materi yang akan dipelajari.
2. Penyajian Informasi  
Guru menyajikan materi pembelajaran kepada siswa, baik melalui penjelasan langsung, demonstrasi, maupun bahan bacaan.
3. Kegiatan Inti: Diskusi dan Kerja Kelompok
  - a. Setiap kelompok mendiskusikan soal dan mencari jawaban yang sesuai dari kartu yang telah diacak.
  - b. Guru membimbing proses diskusi dan memberikan lembar soal kepada setiap kelompok, serta memastikan seluruh anggota kelompok aktif berpartisipasi.
4. Evaluasi dan Presentasi Hasil
  - a. Guru mengevaluasi hasil diskusi kelompok, baik melalui presentasi hasil kerja di depan kelas maupun dengan cara lain yang relevan.
  - b. Kelompok atau individu yang terpilih memaparkan hasil diskusi mereka, sehingga terjadi tukar pendapat dan penguatan pemahaman antar siswa.
5. Tindak Lanjut dan Penghargaan
  - a. Guru memberikan penghargaan berupa poin atau motivasi kepada kelompok atau individu yang berhasil menjawab dengan benar, serta tetap memotivasi siswa yang belum berhasil agar tidak putus asa.
  - b. Tindak lanjut pembelajaran dapat disesuaikan dengan jenis *Scramble* yang digunakan, seperti *scramble* kata, kalimat, atau wacana.

## 2. Hakikat Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari dua bidang ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang diajarkan secara terpadu dalam satu mata pelajaran. Menurut Samatowa (Suhelayanti et al., 2023:30), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia

## 3. Hasil Belajar

Setiap proses pasti menghasilkan hasil belajar. Kata "hasil" dan "belajar" memiliki arti yang berbeda, tetapi "hasil" merujuk pada pencapaian suatu tujuan dengan cara yang efektif baik secara individu maupun secara kelompok. Menurut Oemar Hamalik (Baharuddin, 2020:9) Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Scramble* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Silitonga dkk., 2025) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan yang signifikan antara nilai rata-rata siswa pada *Pre-test*, yang tercatat sebesar 46,3 dengan nilai rata-rata pada *Post-test* yang meningkat menjadi 78,4 pada mata pelajaran IPAS muatan IPS di kelas V SD. (Harahap & Tambunan, 2024) juga mencatat bahwa presentasi pengaruh penggunaan model *scramble* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata *post-test* yang signifikan, dengan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen menjadi 70,41 dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah yang tergolong buruk dengan nilai rata-rata sebesar 47,70 pada mata pelajaran IPAS muatan IPS di kelas V SD.

## METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Desain Penelitian

Desain yang digunakan deskriptif kuantitatif dengan *Pre-experimental design* yang menggunakan desain *one group pretest-posttest design* pada teknik pengumpulan dan penggunaan tes. Dalam pelaksanaannya, desain ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen. Pada tes awal diberikan (*pretest*) sebelum diberi perlakuan dan pada tahap akhir diberikan (*posttest*) setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*. Menurut (Sugiyono 2023:114) dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Berikut merupakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Designs*.

### 2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV. Siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV terdapat sebanyak 24 siswa.

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 16 September 2025. Dalam melaksanakan penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Pembelajaran 2025/2026.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah pelaksanaan tindakan awal maka siswa diberikan *pretest* dan *posttest* yang telah di siapkan oleh peneliti. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal IPAS terkait materi yang telah diajarkan. Tingkat ketuntasan individu peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 091281 Batu IV.

**Tabel 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa pada Pelajaran IPA**

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Adeva	55	85
2.	Afifa	40	85
3.	Ainayya	85	95
4.	Aldim	40	80
5.	Amelia	45	90
6.	Anan	35	65
7.	Arta	45	80
8.	Ayasah	80	95
9.	Azkanaya	40	80
10.	Bilqis	45	85

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
11.	Davina	45	90
12.	Deston	35	75
13.	Ester	45	80
14.	Fahmi	50	95
15.	Imam	45	85
16.	Inayah	40	80
17.	Luqi	50	85
18.	Puspita	50	90
19.	Rafa	40	85
20.	Rafael	40	85
21.	Rifqi	40	85
22.	Samuel Morgan	55	90
23.	Samuel Siagian	55	85
24.	Wiyah	40	85
	<b>Jumlah</b>	1140	2035

### Uji *N-Gain*

Uji *N-gain* dilakukan untuk menilai pengaruh model *scramble* yang digunakan. Berikut ini adalah hasil pengolahan uji *N-gain*:

**Tabel 3. Tabel *N-Gain*  
Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	24	.46	.90	.7133	.08724
NGain_Persen	24	46.15	90.00	71.3264	8.72373
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, didapatkan bahwa rata-rata nilai uji *N-gain* adalah 71,3 dengan skor *N-gain* akhir sebesar 71,3%, yang dikategorikan sebagai tinggi dan sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *scramble* ini sangat efektif untuk diterapkan.

### Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitasnya menggunakan program SPSS 26 terhadap 22 siswa yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Hasil uji validitas dengan metode product moment menunjukkan bahwa dari 40 butir soal yang diuji, terdapat 20 butir soal yang valid dengan nilai di atas 0,4227. Soal-soal yang memenuhi kriteria valid ini selanjutnya dinyatakan layak dan digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest dalam penelitian. Setelah instrumen dinyatakan valid, pengujian reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi instrumen, yang menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,901, menandakan bahwa instrumen tersebut sangat reliabel. Dengan instrumen yang valid dan reliabel ini, penelitian dapat dilanjutkan untuk mengukur hasil belajar siswa secara efektif. Selanjutnya, uji tingkat kesukaran butir soal dilakukan guna mengetahui tingkat kesulitan soal yang digunakan. Dari hasil analisis, ditemukan bahwa 7 soal berada dalam kategori mudah, 10 soal dalam kategori sedang, dan 3 soal dalam kategori sulit. Distribusi ini menunjukkan keseimbangan instrumen yang mampu mengukur kemampuan siswa secara menyeluruh. Selain itu, uji daya pembeda menunjukkan bahwa

sebagian besar soal memiliki daya pembeda yang baik, dengan 16 soal dikategorikan baik, 3 soal cukup, dan 1 soal sangat baik, yang menandakan kemampuan soal membedakan siswa dengan kemampuan berbeda berjalan dengan baik. Berdasarkan instrumen yang telah lolos uji tersebut, pretest diberikan kepada 24 siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Rata-rata nilai pretest adalah 47,5 dengan hanya 8,3% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sementara 91,6% siswa lainnya belum mencapai ketuntasan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi Wujud Zat dan Perubahannya masih tergolong rendah. Setelah penerapan model pembelajaran *scramble*, posttest dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata 84,79, di mana 95,8% siswa mencapai atau melampaui KKTP, dan hanya 4,1% yang masih belum mencapai ketuntasan tersebut. Untuk mengukur efektivitas pembelajaran, analisis N-Gain dilakukan menggunakan data pretest dan posttest dengan bantuan SPSS 26. Hasil analisis menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,7133, yang dikategorikan tinggi, sehingga memperkuat kesimpulan bahwa model pembelajaran *scramble* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Wujud Zat dan Perubahannya. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran *scramble* yang didukung media Wordwall ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Kondisi ini memungkinkan siswa belajar secara optimal sehingga terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep dan hasil belajar. Dengan demikian, model pembelajaran *scramble* memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata yaitu 47,5 yang tergolong kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* yaitu 84,79 menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rentang yang begitu besar. Dari rata-rata *pretest* dan *posttest* terdapat selisih sebesar 37,29 dan berdasarkan analisis data *N-Gain* sebesar 0.7133, peningkatan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dalam penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 091281 Batu IV pada materi Wujud Zat dan Perubahannya (topik B. Memangnya Wujud Materi Seperti Apa?) Tahun Ajaran 2025/2026.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. K. M., Pudjawan, K., & Japa, I. G. N. (2020). Motivasi dan Hasil Belajar IPA dalam Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Kartu Pertanyaan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 270. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25622>
- Agus Purnomo, D. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*.
- Apriyanti, Y., Lorita, E., & Yusuwarsono, Y. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1). <https://doi.org/10.37676/profesional.v6i1.839>
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/326052fa-4d93-4321-bf78-79461663cfef>
- Baharuddin, E. N. W. (2020). *Teori Belajar*. 7-28.

- Harahap, F. H., & Tambunan, H. P. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan*. 4, 12823-12839.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*. Kartikasari, A. D. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Mi Mambaul Ulum Kota Kediri Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 718-736. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.851>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Miranty, A. A., Harjono, A., & Jaelani, A. K. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif berbantuan scramble terhadap hasil belajar tema 1 alat gerak hewan dan manusia kelas v gugus 5 kecamatan selaparang tahun ajaran 2019/2020. *Progres Pendidikan*, 1(1), 42-51. <http://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/7>
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1-17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Pembelajaran, P. D. (2022). *EPISTEMIC : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN EPISTEMIC : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN*. 01(02), 131-152.
- Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, 9(1), 33-38. <https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2218>
- Putri, eka. (2020). *Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Minat Belajar*. 13(2008), 24-31.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). Evaluasi Hasil Belajar. Evaluasi Hasil Belajar. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). *Buku-Referensi-Model-Model-Pembelajaran-Inovatif*.
- Sembiring, D., Sukirno, & Dini. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Koperatif Word Square Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 “ Daerah Tempat Tinggalku ” di SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 125.
- Setyawan, dodiet aditya. (2021). *Tahta Media Group v.penelitian*.
- Silitonga, C., Tamba, R., Medan, U. N., & Belajar, H. (2025). *Inovasi Pendidikan Nusantara Inovasi Pendidikan Nusantara*. 6(2), 228-241.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); 2nd ed.). ALFABETA, cv.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Syarifah Ainun Harahap, Laila, Fadhil Hardiansyah, Y., Syarifah Ainy Rambe, Dinny Rahmayanty, Husrin Konadi, Sudiadharma, U. F., Heriansyah, & Wilfredo Dolor Mendoza Jr, P. P. P. H. (2022). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. In *Sociology of Religion* (Vol. 74, Issue 4). <https://doi.org/10.1093/socrel/srt035>
- Ummah, M. S. (2019). 164 MODEL PEMBELAJARAN KONTEMPORER. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1-14. <http://sciotecca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng->

8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\_SISTEM\_PEMBETUNGAN\_TERPUSAT\_STRATEGI\_MELESTARI

- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN.pdf)
- Wahdini, W., & Ilyas, M. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 3(1), 45-51. <https://doi.org/10.53696/2964-867x.143>