

PENERAPAN MODEL *SCRAMBLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN 16 PIDIE

Syarifah Rahmi, Nurul Kamalia
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal, Sigli
syarifahrahmi1643@gmail.com

Abstract : *This study aims to determine the process of improving student learning outcomes through the scramble learning model in 4th grade students. The research design used is the type of Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and Mc. Tanggart model. The subjects in this study were 8 of 4th grade students consisting of 5 females and 3 males. Data collection in the study was carried out through observation, tests, and documentation. The application of the scramble model began with the distribution of question cards and answer cards. The results of the student learning research in cycle I obtained 25% of students who completed learning with an average score of 55. In cycle II it became 65.50% with an average score of 73.13, and increased in cycle III to 87.50% with an average score of 81.87. It can be concluded that the application of the scramble learning model can improve the learning outcomes of 4th grade.*

Keywords : Scramble Model, Learning Outcomes, 4th Grade

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses peningkatan hasil belajar siswa melalui model *scramble* pada siswa kelas IV. Rancangan penelitian yang digunakan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc. Tanggart. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 8 siswa terdiri dari 5 perempuan dan 3 laki-laki. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan observasi, tes, dan dokumentasi. Penerapan model *scramble* dimulai dengan pembagian kartu soal serta kartu jawaban. Hasil penelitian belajar siswa pada siklus I memperoleh 25% siswa yang tuntas belajar dengan nilai rata-rata 55. Pada siklus II menjadi 65,50% dengan nilai rata-rata 73,13, dan mengalami peningkatan pada siklus III menjadi 87,50% dengan nilai rata-rata 81,87. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Kata kunci: *Model Scramble, Hasil Belajar Siswa, Kelas IV*

1. Pendahuluan

Menurut Syah (2017) pendidikan berasal dari kata didik artinya memelihara dan memberi latihan. Secara meluas pendidikan adalah sebuah proses dengan metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan. Sekolah adalah suatu lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk memberikan sejumlah pengetahuan dan bimbingan dari guru kepada siswa sesuai dengan tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Fahyuni dan Istikomah (2016) pembelajaran adalah suatu kegiatan mendidik dan dididik dimana guru memberikan informasi kepada peserta didik. Belajar merupakan suatu proses suatu usaha untuk menrubah perilakunya agar menjadi lebih baik yang diperoleh dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Abimanyu dkk (2008) model dalam pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan dalam melakukan sesuai kegiatan yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model.

Permasalahan yang biasanya terjadi di kelas yaitu kurangnya minat siswa untuk belajar serta kurang optimalnya metode atau model yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan soal latihan tanpa adanya motivasi serta para siswa masih malu dan belum berani dalam mengungkapkan pendapat di dalam kelas.

Salah satu alternatif solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. 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). Pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe salah satunya adalah tipe *scramble*.

Menurut pendapat Shoimin (2014) model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia.

2. Kajian Pustaka

2.1. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yang berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. Menurut Komalasari (2013) model *scramble* merupakan metode pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal yang telah diberikan.

Scramble merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Model ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri, para siswa tidak hanya diminta menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran *scramble* (Taylor dalam Huda, 2013)

Shoimin (2014) mengatakan *scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia.

Kustiyati (2011) mengatakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah model pembelajaran kelompok yang menyajikan sedikit permainan dan mampu melibatkan semua siswa untuk aktif berpikir dalam mencari suatu jawaban atas permasalahan yang disajikan oleh guru. kelebihan model ini yaitu mendorong siswa untuk lebih aktif mengerjakan soal yang diberikan, melatih siswa untuk saling bekerjasama, serta memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain sehingga siswa dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu dengan santai dan tidak membuat stress atau tertekan sehingga dapat menambah motivasi dan minat belajar siswa.

Menurut Soeparno (1998) model *scramble* adalah salah satu permainan bahasa, yang pada logikanya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan untuk menarik minat belajar siswa.

Selanjutnya, Shoimin (2017) menyebutkan terdapat tiga macam bentuk berdasarkan sifat jawabannya yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat, dan *scramble* wacana.

a) *Scramble* kata merupakan sebuah permainan dengan menyusun kata-kata yang telah

diacak letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna. Misalnya: niapet = petani

- b) *Scramble* kalimat merupakan permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Misalnya: pergi – aku – Bus – ke – naik – Jakarta = aku pergi ke Jakarta naik Bus
- c) *Scramble* wacana merupakan permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

2.2. Langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Menurut Shoimin (2018) menjelaskan bahwa langkah-langkah pembelajaran metode *Scramble* dibagi menjadi tiga yaitu:

- 1) Persiapan
Pada tahap ini guru menyiapkan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Bahan yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban, yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru menyiapkan kartu-kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi.
- 2) Kegiatan inti
Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok. Tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok yang sudah didiskusikan bersama kelompoknya.
- 3) Tindak lanjut
Pada kegiatan ini tergantung pada jenis metode *scramble* yang dipilih pendidik seperti *scramble* kata, kalimat, dan wacana.

Sintak alias langkah-langkah pembelajaran *scramble* terdiri atas 7 fase, yaitu :

- 1) menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 2) mengorganisir peserta didik dalam kelompok-kelompok.
- 3) menyajikan materi kepada peserta didik atau menyajikan bahan ajar kepada masing-masing kelompok.
- 4) membagikan kartu soal dan kartu jawaban dan alternatifnya kepada masing-masing kelompok.
- 5) masing-masing kelompok mengerjakan tugas yaitu mengerjakan soal pada kartu soal dan memilih jawaban yang benar pada kartu jawaban.
- 6) melakukan evaluasi terkait dengan pembelajaran yang dilakukan.
- 7) memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki hasil dan aktivitas terbaik.

Adapun langkah model pembelajaran *scramble* adalah : (a) guru menyajikan materi sesuai topik yang dipelajari, (b) guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya, (c) media yang digunakan dalam model pembelajaran *scramble* dengan membuat pertanyaan yang sesuai dengan topik dan kemudian membuat jawaban yang diacak hurufnya, (d) mempersiapkan media, (e) guru menyajikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai, (f) guru kemudian membagikan lembar kerja sesuai contoh, (g) guru meminta siswa untuk menyusun huruf-huruf pada kolom jawaban yang merupakan kolom jawaban dari kolom soal (Kurniasih dan Berlin, 2015:100).

Sedangkan menurut Ngilimun (2012: 142) sintaks dari model pembelajaran *scramble* adalah: (a) guru membuat kartu soal sesuai materi bahan ajar (b) guru membuat kartu jawaban dengan diajak nomernya, (c) guru menyajikan materi, (d) guru membagikan kartu soal pada

kelompok beserta kartu jawaban, (e) siswa berkelompok mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok.

2.3.Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Scramble*

Kelebihan dari model pembelajaran *scramble* menurut Kurniasih (2014) antara lain:

- 1) Siswa akan sangat terbantu dalam mencari jawaban
- 2) Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut
- 3) Semua siswa terlibat (partisipasi) secara aktif
- 4) Kegiatan pembelajaran mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuanteman-temannya
- 5) Adanya pembelajaran sikap disiplin.

Kelebihan dari model pembelajaran *scramble* tersebut didukung juga oleh Sudarmi & Burhanuddin (2017) antara lain:

- 1) Mendorong siswa lebih aktif dan cekatan
- 2) Membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit
- 3) Menanamkan dan mengembangkan keterampilan sosial.

Menurut Soeparno (1998) model *scramble* memiliki beberapa kelebihan di antaranya:

- 1) Dalam model pembelajaran ini tidak ada siswa atau anggota kelompok yang pasif atau hanya diam, hal ini dikarenakan setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk keberhasilan kelompoknya.
- 2) Model pembelajaran *scramble* membuat siswa lebih kreatif dalam belajar dan berpikir, mempelajari materi secara lebih santai dan tanpa tekanan.
- 3) Materi yang diberikan menjadi mengesankan dan selalu diingat oleh siswa.
- 4) Model pembelajaran *scramble* juga mendorong siswa lebih kompetitif dan semangat untuk lebih maju.

Selain itu, model *scramble* juga memiliki kekurangan diantaranya:

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- 2) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
- 3) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran. Pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru.
- 4) Metode permainan ini biasanya menimbulkan antara gaduh, hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan.

Menurut Kurniasih dan Berlin (2015:100) kelebihan dalam penerapan model pembelajaran *scramble* pada proses pembelajaran, yaitu (1) Sangat membantu siswa dalam mencari jawaban dari soal yang diterimanya, (2) Mendorong rasa ingin tahu siswa untuk menemukan jawaban yang tepat dari soal tersebut, (3) Mendorong minat siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut, (4) Mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-teman sekelasnya., (5) Adanya pembelajaran sikap disiplin pada diri siswa Sedangkan kelemahan model pembelajaran *scramble* yaitu : (1) dengan materi yang telah disiapkan, membuat siswa kurang berfikir kritis, (2) lebih besar kemungkinan siswa mencontek jawaban dari temannya, (3) kurangnya sikap kreatif siswa, (4) siswa tinggal menerima bahan mentah

Sedangkan menurut Huda (2013:306) juga berpendapat bahwa metode pembelajaran *scramble* memiliki beberapa kelebihan, yaitu : (1) melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat; (2) mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak; (3) melatih kedisiplinan siswa. Adapun kelemahan metode pembelajaran *scramble* antara lain : (1) siswa bisa saja mencontek jawab temannya; (2) siswa tidak dilatih untuk berfikir kreatif karena jawaban sudah disediakan pada kartu kata; (3) siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik .

3. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2012) penelitian tindakan kelas termasuk penelitian kualitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data.

Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Taggart (1992) yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus berikutnya. Dalam siklus tersebut terdapat empat tahapan yang ada pada setiap siklus: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*).

Metode Penelitian ini dilakukan di MIN 16 Pidie beralamatkan di Desa Leun Tanjong, Kecamatan Padang Tiji, Kabupaten Pidie. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN 16 Pidie yang berjumlah 8 siswa yang terdiri dari 5 perempuan dan 3 laki-laki.

Menurut Wijaya (2011) analisis adalah memberikan makna atau arti terhadap apa yang telah terjadi di dalam kehidupan atau kelas sesungguhnya. Menurut Sugiyono (2009) analisis data adalah proses mencari data dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan lainnya, sehingga bisa dengan mudah dipahami oleh orang lain. Adapun tahap-tahap kegiatan analisis data secara kualitatif adalah: (1) Tahap Deskriptif, (2) Tahap Reduksi, (3) Tahap Seleksi.

Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kemajuan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran. Data tersebut diperoleh dari hasil evaluasi yang dihitung untuk mencari rata-rata dengan menggunakan rumus menurut Sudjana sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Rata-Rata (*mean*)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

N = Jumlah Individu

Rumus rata-rata yang digunakan untuk melihat rata-rata nilai siswa sehingga rumus ini akan memudahkan peneliti menentukan nilai rata-rata setiap siswa. Sedangkan untuk mengetahui nilai ketuntasan belajar secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut :

$$KK = \frac{JT}{JS} \times 100 \%$$

Keterangan:

KK = Ketuntasan Klasikal

JT = Jumlah tuntas

JS = Jumlah siswa

100% = Bilangan Konstanta.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian pada siklus I nilai yang didapatkan sangat kurang baik, yang ditandai dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 75. Dari hasil analisis nilai yang diperoleh siswa secara individu dapat dilihat belum maksimal pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Ketuntasan siswa dalam belajar masih sangat rendah. Metode yang digunakan guru dalam mengajar masih belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah KKM yaitu 8 orang siswa dan yang mencapai KKM hanya 2 orang siswa. Untuk lebih jelas, nilai siswa yang tuntas secara klasikal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Siklus I

Siklus	Nilai	Frek	Tuntas	Tidak Tuntas	Keterangan
I	>75	2	✓		25 %
	<75	6		✓	75 %
Total		8			100 %

Berdasarkan hasil tabel di atas, maka hasil ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 8 orang siswa dengan 75% dan siswa yang tuntas sebanyak 2 orang siswa dengan persentase 25%. Hal ini menunjukkan strategi pembelajaran yang digunakan masih belum tepat.

Nilai pada siklus II yang diperoleh siswa yang ditandai dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90. Ketuntasan siswa dalam belajar sudah sangat meningkat, karena setiap siswa telah menunjukkan keberhasilan yang cukup maksimal. Siswa telah mencapai KKM yaitu sebanyak 5 orang siswa dan 3 orang siswa yang belum mencapai KKM. Untuk lebih jelas, nilai ketuntasan siswa yang tuntas secara klasikal dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2. Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Siklus II

Siklus	Nilai	Frek	Tuntas	Tidak Tuntas	Keterangan
II	>75	5	✓		62,50 %
	<75	3		✓	37,50 %
Total		8			100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka hasil ketuntasan klasikal pada siklus II semua siswa telah mencapai KKM yaitu sebanyak 5 orang siswa dengan persentase 62,50% dan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 3 orang siswa dengan persentase 37,50%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh siswa pada siklus II sudah meningkat sangat baik.

Dan nilai pada siklus III yang diperoleh siswa yang ditandai dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 90. Ketuntasan siswa dalam belajar sudah sangat meningkat, karena setiap siswa telah menunjukkan keberhasilan yang cukup maksimal. Siswa telah mencapai KKM yaitu sebanyak 7 orang siswa dan 1 orang siswa yang belum mencapai KKM. Untuk lebih jelas, nilai ketuntasan siswa yang tuntas secara klasikal dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3. Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Siklus III

Siklus	Nilai	Frek	Tuntas	Tidak Tuntas	Keterangan
III	>75	7	✓		87,50 %
	<75	1		✓	12,50 %
Total		8			100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka hasil ketuntasan klasikal pada siklus II semua siswa telah mencapai KKM yaitu sebanyak 7 orang siswa dengan persentase 87,50% dan siswa

yang tidak mencapai KKM sebanyak 1 orang siswa dengan persentase 12,50%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh siswa pada siklus III sudah meningkat sangat baik.

5. Kesimpulan

Penerapan model *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada setiap siklus dimana nilai rata-rata yang didapatkan oleh siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata yang didapat siswa adalah 55 sedangkan nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh 25%. Sedangkan, nilai rata-rata pada siklus II nilai rata-rata yang didapat siswa adalah 72,50, sedangkan nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 62,50% dan nilai rata-rata pada siklus III adalah 81,87, serta nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 87,50%.

Referensi

- Abimanyu dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anggraini, A.N dan Suprayitno. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto. *e-Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (3), hal. 990-999.
- Apipah, Salisatul dan Siti Nurcholifah. 2016. Pembelajaran *Scramble* Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Himpunan. *Seminar Nasional Matematika X*. 403-410. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Arifin, Zainal. 1999. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Medan: Rahmat
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Deviana, N.L.N, dkk. 2017. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Bahan Manipulatif berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Journal of Education Technology*, 1 (2), 133-140.
- Dimiyati. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Reneka Cipta
- Elfanany, Burhan. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Araska
- Fahyuni, E.F. dan Istikomah. 2016. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center
- Gozali dan Imam. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Guntur, Henry. 2004. *Berbicara Suatu Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Handini, Gian. 2020. Model Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SD N 2 Palembang. *e-Journal Inovasi Sekolah Dasar*, 7 (2), 1-15. E-ISSN 2685-6433 P-ISSN: 2355-7346. <https://doi.org/10.36706/jisd.v7i2.13250>
- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Kertiari, L.P, G, dkk. 2020. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA. *JP2: Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3 (3), 335-347. P-ISSN: 2614-3909 E-ISSN: 2614-3895
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Adiatama
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena

- Kurniasih, I dan B.S. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Kata Pena
- Kustiyati, Nurul. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Scramble* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas XI Teknik Kendaraan Ringan D (TKR D) SMK N 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2011/2012. *Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya (KNPMI)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah
- Kusumah, Wijaya, dan Dedi Dwitagama, 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Ed. 2. Jakarta: Indeks
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Poerwadarminta, W.J.S. 1999. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Purwanto, M.Ngalim. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Putri, N.P.S, dkk. 2019. Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 13 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3 (2), 172-179. E-ISSN 2581-2553X. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.2.172-179>
- Qudsi FT, Istianah. 2017. Meningkatkan Aktivitas Belajar Fisika dengan “MOSCRA”. *Jurnal Guru Dikmen*, 2 (1)
- Salim, Peter dkk. 2002. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Perss
- Saridewi, N. P., & Kusmariyatni, N. N. 2017. Penerapan Model *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas IV SD No 3 Legian. *Journal of Education Action Research*. 1 (3), 230–239. E-ISSN: 2549-3272. <https://doi.org/10.23887/jear.v1i3.12687>
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Bandung: Ar Ruzz Media
- Slameto. 2000. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudarmi & Burhanuddin. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makasar. *Eralingua : Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1 (1), 72-79 <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.2991>
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Menhods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Susilo, Heru. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Bayu Media Publishing
- Syah, Muhibbin. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers
- Tanjung, R. 2020. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran *Scramble* Siswa Kelas V SD Pudun Jae Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia. *Forum Paedagogik*, 11(1), 132-148. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2606>
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud). 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Usman, Muhammad Uzer. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Usman, Nurdin. 2002. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Bandung: Sinar Baru