

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
KELAS IV SDN GUGUS III
KECAMATAN RANAH PESISIR**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**AZIZAH SAFITRI
NIM. 16129251**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
KELAS IV SDN GUGUS III
KECAMATAN RANAH PESISIR**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**AZIZAH SAFITRI
NIM. 16129251**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

PERSETUJUAN SKRIPSI

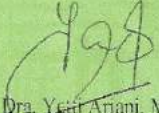
PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU KELAS IV SDN GUGUS
III KECAMATAN RANAH PESISIR

Nama : Azizah Safitri
NIM/BP : 16129251/2016
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

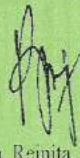
Padang, November 2020

Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP,


Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 196012021988032001

Pembimbing,


Dra. Reinita, M.Pd
NIP. 196306041988032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap Hasil Belajar
Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus III
Kecamatan Ranah Pesisir
Nama : Azizah Safitri
Nim/BP : 16129251/ 2016
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2020

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Reinita, M.Pd

(.....)

2. Anggota : Dra. Farida S, M.Si

(.....)

3. Anggota : Dr. Desyandri, M.Pd

(.....)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Azizah Safitri

NIM/ BP : 16129251/ 2016

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap Hasil Belajar
Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus
III Kecamatan Ranah Pesisir.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, November 2020

Saya yang menyatakan,



Azizah Safitri

NIM.16129251

ABSTRAK

Azizah Safitri. 2020. Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum digunakannya model pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada pembelajaran tematik terpadu. Dalam hal ini guru cenderung menggunakan metode konvensional (ceramah) yang membuat siswa bosan dalam belajar. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir tahun ajaran 2020/2021.

Jenis penelitian adalah kuantitatif dalam bentuk *quasi eksperiment design*. Dengan desain *Nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel adalah *simple random sampling*, populasi terdiri dari seluruh siswa kelas IV SDN dalam Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir, dan terpilih sebagai sampel adalah kelas IV SDN 02 Koto Nan IV sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN Koto VIII Mudik sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa masing-masing kelas 12 orang. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif dengan jenis pilihan ganda.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 84,58 dengan standar deviasi yaitu 11,571 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 69,17 dengan standar deviasi yaitu 12,939. Berdasarkan perhitungan uji-t (t-test) diperoleh t_{hitung} 3,077 sedangkan t_{tabel} pada taraf kepercayaan α 0,05 adalah 2,074 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan model kooperatif tipe *Scramble* terhadap hasil belajar tematik terpadu kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir.

Kata Kunci : *Scramble*, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik Terpadu.

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian sejak dari mengajukan judul, penyusunan proposal, melaksanakan penelitian, hingga menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir”** ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tentunya tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak, baik bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Ibu Dra.Yetti Ariani, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Melva Zainil, S.T, M.Pd selaku koordinator UPP III Bandar Buat yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku Pembimbing skripsi yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran yang sangat berharga kepada peneliti baik sejak pembuatan proposal sampai menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Farida S, M.Si dan Bapak Dr. Desyandri, S.Pd, M.Pd selaku penguji I dan II, yang telah banyak memberi masukan, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini, dimana masukan, kritikan dan petunjuk dari bapak sangat menentukan kesuksesan peneliti sehingga selesainya skripsi ini.
5. Bapak Drs. Muhammadi, S.Pd, M.Si selaku validator instrumen soal, yang telah memberikan masukan, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan instrumen soal yang peneliti gunakan dalam penelitian.
6. Bapak Sakarni, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 02 Koto Nan IV, Ibu Silvitri Roziamimi, S.Pd selaku wali kelas IV SDN 02 Koto Nan IV, Ibu Darmaina, S.Pd, SD selaku Kepala Sekolah SDN 05 Koto VIII Mudik , Ibu Rismawati, S.Pd, SD selaku Guru Kelas IV SDN 05 Koto VIII Mudik, dan karyawan lainnya yang telah menyediakan waktu dan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Mufrida Ilia, S.Pd, SD selaku Kepala Sekolah SDN 22 Palangai Gadang yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba soal penelitian.
8. Teristimewa peneliti ucapkan kepada orang tua peneliti Ayah (Alm. Masri) dan Ibu (Harmiati) tercinta, dan Adikku (Ahmad Walid dan Akmal Jumaidil Adha), beserta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan yang tidak terhingga baik moril maupun materil.

9. Bapak dan ibu dosen beserta staf jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan sumbangan pikirannya selama peneliti menuntut ilmu dalam perkuliahan.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat pahala disisi Allah SWT, Aamiin. Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan, namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak di atas peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun demikian, peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran-saran dan masukan yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Mudah-mudahan skripsi ini dapat menjadi sumbangan pikiran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar khususnya. Peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang, 2020

Peneliti

Azizah Safitri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR BAGAN..... ix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah..... 6

C. Pembatasan Masalah 7

D. Rumusan Masalah..... 7

E. Asumsi Penelitian 7

F. Tujuan Penelitian 8

G. Manfaat Penelitian 8

1. Manfaat Teoritis..... 8

2. Manfaat Praktis 8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka.....	9
1. Pembelajaran Tematik Terpadu	9
2. Model Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	11
3. Hasil Belajar.....	20
4. Pembelajaran Konvensional.....	23
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis Penelitian.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel.....	36
C. Instrumen dan Pengembangannya.....	39
1. Uji Validitas	40
2. Reliabilitas	42
3. Uji Daya Pembeda.....	44
4. Indeks Kesukaran	45
D. Pengumpulan Data	47
E. Teknik Analisis Data.....	48
1. Uji Prasyarat Analisis.....	48
2. Uji Hipotesis	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
1. Deskripsi Data	54
2. Analisis Data	60
B. Pembahasan.....	64
1. Pembelajaran di Kelas Eksperimen.....	66
2. Pembelajaran di Kelas Kontrol	71

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74

DAFTAR RUJUKAN	75
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Kolom Kartu Soal dan Jawaban	16
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian non- equivalent control group design.....	34
Tabel 3.2 Keadaan Populasi Siswa Kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir	36
Tabel 3.3 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Populasi	38
Tabel 3.4 Interpretasi Koefisien Korelasi (r)	41
Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Reliabilitas.....	43
Tabel 3.6 Interpretasi Koefisien Daya Pembeda Instrumen.....	44
Tabel 3.7 Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen	46
Tabel 4.1 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	56
Tabel 4.2 Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	58
Tabel 4.3 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	60
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas kelas sampel berdasarkan nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Sebaran Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas sampel	62

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	31
----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik perbandingan hasil <i>pretest</i> pada kelas eksperimen dan kelas kontrol	57
Gambar 4.2 Grafik perbandingan hasil <i>posttest</i> pada kelas eksperimen dan kelas kontrol	59
Gambar 4.3 Grafik perbandingan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nilai PH Tema 3 Subtema 1 Semester 1 Tahun Ajaran 2020/2021	
SDN Gugus	78
Lampiran 2 Uji Normalitas Populasi	79
Lampiran 3 Uji Homogenitas Populasi	82
Lampiran 4 Kisi-kisi Uji Coba Soal.....	84
Lampiran 5 Soal Tes Uji Coba.....	89
Lampiran 6 Kunci Jawaban Uji Coba Soal	97
Lampiran 7 Validasi Instrumen.....	98
Lampiran 8 Distribusi Nilai Uji Coba Soal.....	99
Lampiran 9 Perhitungan Validitas Soal Uji Coba.....	100
Lampiran 10 Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba	101
Lampiran 11 Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji Coba	103
Lampiran 12 Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	105
Lampiran 13 Rekapitulasi Analisis Soal Uji Coba	107
Lampiran 14 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	108
Lampiran 15 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	114
Lampiran 16 Jadwal Penelitian	115
Lampiran 17 RPP Eksperimen Pertemuan 1	116
Lampiran 18 RPP Kontrol Pertemuan 1.....	139
Lampiran 19 RPP Eksperimen Pertemuan 2	158
Lampiran 20 RPP Kontrol Pertemuan 2.....	181
Lampiran 21 Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	200

Lampiran 22 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Sampel	204
Lampiran 23 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> Kelas Sampel.....	205
Lampiran 24 Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> Kelas Sampel	207
Lampiran 25 Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> Kelas Sampel.....	208
Lampiran 26 Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i> Kelas Sampel.....	210
Lampiran 27 Perhitungan Uji Hipotesis.....	211
Lampiran 28 Dokumentasi Uji Coba Soal	212
Lampiran 29 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	213
Lampiran 30 Dokumentasi Kelas Kontrol	223
Lampiran 31 Tabel Z.....	227
Lampiran 32 Tabel Kritis L untuk uji <i>Liliefors</i>	228
Lampiran 33 Tabel Kritis r <i>Product Moment</i>	229
Lampiran 34 Tabel Distribusi F	230
Lampiran 35 Tabel Distribusi t	231
Lampiran 36 Surat Izin Melaksanakan Uji Coba Soal.....	232
Lampiran 37 Surat Balasan Melaksanakan Uji Coba Soal	233
Lampiran 38 Surat Izin Melaksanakan Penelitian	234
Lampiran 39 Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian.....	236

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan model pembelajaran dari masa kemasa terus mengalami perubahan. Hal ini disesuaikan dengan zaman yang juga semakin berubah. Model-model pembelajaran yang tradisional mulai ditinggalkan dan berganti kearah yang lebih modern. Model pembelajaran modren yang digunakan juga harus tepat, yakni ber dampak positif terhadap pelaksanaan pembelajaran, seperti yang dipaparkan oleh (Reinita, Suarman, & Sakdiyah, 2020) *“the selection of an appropriate learning model during the learning process is something that can support the learning objectives to be achieved”*. Artinya, pemilihan model pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran adalah sesuatu yang dapat mendukung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang kini mendapat respon yang baik yaitu model kooperatif atau *cooperative learning*.

Menurut (Reinita & Fitri, 2019) bahwa *cooperative learning model is a learning model that involves student participation in one small group to interact with each other*. Artinya, model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi satu sama lain. Melalui model pembelajaran kooperatif siswa diberi kesempatan untuk saling berkomunikasi dengan anggota kelompoknya dalam mencapai tujuan

pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung secara aktif dan pengetahuan dibangun oleh siswa dengan cara berfikir kreatif.

Model pembelajaran kooperatif memiliki bermacam-macam tipe, salah satunya yaitu model kooperatif tipe *scramble*. Menurut Shoimin (2014) model kooperatif tipe *scamble* merupakan model pembelajaran berupa jenis permainan anak-anak untuk meningkatkan wawasan yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan masalah dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang kata atau kalimat yang diacak.

Salah satu kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu melatih kecepatan berfikir siswa dan keaktifannya dimana siswa bekerja sama secara aktif dalam kelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang disediakan. Hal ini didukung oleh pendapat (Imami, Wasito, & Rahayu, 2018) yang menyatakan bahwa model kooperatif tipe *scramble* meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir dimana siswa akan berlomba-lomba untuk mendapatkan jawaban yang benar secara cepat dan tepat. Kelebihan lainnya yaitu menurut Kurniasih dan Sani (2016:100) menyatakan bahwa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu terdiri dari : “1) siswa akan sangat terbantu dalam mencari jawaban, 2) mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal yang diberikan, 3) semua siswa terlibat aktif, 4) kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran

dengan bantuan teman-temannya sesama siswa, 5) adanya pembelajaran sikap disiplin”.

Model kooperatif tipe *scramble* juga merupakan salah satu model yang dapat diterapkan pada kurikulum 2013 yang saat ini digunakan di Sekolah Dasar. Menurut (Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, & Fahmi, 2019) pada revolusi industri 4.0 dalam bidang pendidikan dan pembelajaran di Indonesia diberlakukan kurikulum baru, yaitu kurikulum 2013 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menggunakan pendekatan tematik terpadu dimana beberapa mata pelajaran mengalami penggabungan. Rusman (2015:139) juga menyatakan bahwa “pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan”.

Tema yang dimaksud dalam pembelajaran tematik terpadu adalah suatu wadah untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada siswa secara menyeluruh serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam belajar. Pembelajaran tematik terpadu juga memiliki karakteristik tertentu yaitu : 1) berpusat pada siswa (*student centered*), 2) memberikan pengalaman langsung (*direc experiences*), 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, 5) bersifat fleksibel, pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*), 6) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Rusman, 2015).

Peneliti kemudian melakukan observasi pada tanggal 31 Agustus s.d 5 September 2020 di kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir dan menemukan beberapa hal yaitu : 1) pembelajaran didominasi oleh peran guru dengan penggunaan metode ceramah, tanya jawab dan latihan, 2) pembelajaran cenderung pasif, karena hanya beberapa siswa yang turut aktif dan ikut serta memberikan pendapatnya dalam belajar, 3) pembelajaran belum berlangsung dengan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, sehingga membuat siswa bosan dan mencari kesibukan lain, 4) pelaksanaan pembelajaran kelompok belum dimaksimalkan, 5) kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, 6) hasil belajar siswa rendah dilihat dari hasil Penilaian Harian (PH) Tema 3 Subtema 1.

Adanya permainan yang bersifat menyenangkan dalam pembelajaran dari model kooperatif tipe *scramble* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ramadhanti, Reinita, & Mahyuddin, 2018) yang menyatakan bahwa kondisi belajar yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara optimal dan melibatkan siswa secara aktif dengan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga dapat membangkitkan perhatian siswa dalam belajar yang dapat berpengaruh positif terhadap pembelajaran dan juga hasil belajar siswa.

Pendapat tersebut ditegaskan oleh (Naya, Sugiyono, & Uliyanti, 2015) yang menyatakan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *scramble* dapat memberikan semangat kepada siswa dalam pembelajaran, dapat mengarahkan kepada pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Sehingga siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan akhirnya dapat menunjang hasil belajar siswa.

Peneliti juga merujuk salah satu jurnal yaitu penelitian (Sembiring, Sukirno, & Dini, 2019) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Raja Muda Karana Di Kelas III SD Negeri 3 Langsa”. Hasil penelitiannya yaitu perolehan nilai rata-rata pretes siswa di kelas kontrol sebesar 45,70 dan nilai rata-rata postes sebesar 67,79 sedangkan di kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata postes sebesar 86,41. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 “Praja Muda Karana” di kelas III SD Negeri 3 Langsa Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada materi makna lambang negara antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Berdasarkan pendapat (Ramadhanti & Reinita, 2018) dan (Naya, Sugiyono, & Uliyanti, 2015) serta didukung oleh hasil penelitian dari (Sembiring, Sukirno, & Dini, 2019) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh positif penggunaan model *scramble* terhadap hasil belajar siswa,

peneliti pun tertarik untuk membuktikannya dengan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Pembelajaran masih didominasi oleh peranan guru dengan metode ceramah, tanya jawab dan latihan.
2. Pembelajaran cenderung berlangsung dengan pasif, karena hanya beberapa siswa yang aktif dan ikut memberikan pendapatnya dalam belajar.
3. Belum diterapkannya model pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa untuk belajar sambil bermain dengan cara menyenangkan, salah satunya model kooperatif tipe *scramble*.
4. Pelaksanaan pembelajaran kelompok belum optimal.
5. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
6. Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu yang dilihat dari hasil Penilaian Harian (PH) Tema 3 Subtema 1 masih banyak yang mendapat nilai di bawah kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KBM)

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, untuk menghindari kesalahan maksud dan tujuan serta agar lebih efektif dan efisiensi dalam mengadakan penelitian maka dalam penelitian ini masalahnya dibatasi agar penelitian terfokus dan terarah. Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu yang diambil pada ranah pengetahuan di kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu: Apakah terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu ranah pengetahuan di kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir?

E. Asumsi Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar tematik terpadu siswa kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa melalui pengajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble* di kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang dapat dijadikan acuan pada pengajaran, secara umum dan khususnya berkaitan dengan pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar tematik terpadu.

2. Secara Praktis

- a. Peneliti, untuk menyumbangkan pemikiran dan menambah wawasan serta mendapat pengalaman langsung tentang pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar tematik terpadu.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan, menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan model kooperatif tipe *scramble* dalam pembelajaran tematik terpadu.
- c. Bagi siswa, dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan dengan model kooperatif tipe *scramble*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu sebagaimana yang telah disebutkan oleh kurikulum 2013. Pembelajaran tematik terpadu ini merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utamanya. Hal ini telah dicantumkan dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan dengan pendekatan tematik terpadu dimana muatan pembelajaran dalam mata pelajarannya diorganisasikan dalam tema-tema. Pendapat ini kemudian dipertegas oleh Rusman (2015:139) yang menyatakan bahwa “pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan”.

Penerapan pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar (SD) diterapkan mulai dari siswa kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik terpadu dianggap sebagai pembelajaran bermakna karena melalui pembelajaran ini siswa dapat memahami

konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam mata pelajaran (Faisal,2014)

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang dikemas dalam bentuk tema-tema yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dimana siswa dapat memahami materi pembelajaran melalui pengalaman langsung dan nyata.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik yang membuatnya berbeda dengan pembelajaran lain. Menurut Rusman (2015:146) karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu: “1) berpusat pada siswa (*student centered*), 2) memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*), 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, 5) bersifat fleksibel, pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*), 6) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan”.

Pendapat lainnya menurut Kemendikbud (2014:16) karakteristik pembelajaran tematik terpadu, yaitu:

- 1) berpusat pada anak, (2) memberikan pengalaman langsung pada anak, (3) pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu jelas (menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan), (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu

proses pembelajaran (saling terkait antara mata pelajaran yang satu dengan lainnya), (5) bersifat luwes (keterpaduan berbagai mata pelajaran), (6) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari pembelajaran tematik terpadu adalah 1) berpusat pada siswa (*student centered*), 2) memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*), 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, 5) bersifat fleksibel, pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*), 6) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, 7) hasil belajar dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

2. Model Kooperatif Tipe *Scramble*

a. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Scramble*

Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah model *scramble*. Menurut (Hutabarat, 2017) bahwa model pembelajaran dengan teknik *scramble* merupakan teknik pembelajaran dengan menerapkan bentuk permainan yang dapat memancing kreatifitas siswa. Pendapat lain yang mendukung juga dipaparkan oleh Shoimin (2014) yang mengemukakan bahwa *scramble* merupakan model pembelajaran berupa jenis permainan anak-anak untuk meningkatkan wawasan yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan masalah dengan

membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang kata atau kalimat yang diacak.

Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menurut Kurniasih dan Sani (2016) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa menyusun jawaban soal yang masih dalam bentuk acak. Huda (2014:303) juga mengemukakan bahwa “*scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa”. Pendapat selanjutnya yaitu menurut (Widastre, Sudirman, & Ambarita, 2018) model kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu tipe model pembelajaran *cooperative learning* yang menggunakan kelompok- kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 siswa untuk saling bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *sramble* adalah model pembelajaran berkelompok dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang yang menerapkan bentuk permainan untuk meningkatkan kreatifitas, konsentrasi, kecepatan berfikir, dan wawasan siswa dengan menemukan jawaban dari suatu pertanyaan dimana jawaban soal tersebut masih dalam bentuk acak.

b. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Scramble*

Pemilihan model yang akan digunakan dalam pembelajaran tentu didasarkan pada apa saja kelebihan dari model pembelajaran itu sendiri. Hal ini dipertimbangkan agar model yang dipilih itu dapat memperbaiki masalah-masalah dalam pembelajaran yang telah terjadi. Menurut Kurniasih dan Sani (2016:100) menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran *scramble* yaitu terdiri dari : “1) siswa akan sangat terbantu dalam mencari jawaban, 2) mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal yang diberikan, 3) semua siswa terlibat aktif, 4) kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya sesama siswa, 5) adanya pembelajaran sikap disiplin”.

Pendapat ini juga sejalan dengan pendapat Taufik dan Muhammadi (2012) yang menyatakan bahwa ada 2 kelebihan model *scramble* yaitu : 1) memudahkan mencari jawaban, 2) mendorong peserta didik untuk belajar mengerjakan soal.

Menurut Istarani (2015:185-186) kelebihan dari model *scramble* :

- 1) mempermudah siswa dalam menguasai materi ajar karena siswa melengkapi suatu pertanyaan dan jawabannya sudah dipersiapkan,
- 2) memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar karena dengan merujuk pada kertas kerja yang telah ditentukan siswa akan mempelajarinya secara seksama,
- 3) meningkatkan motivasi belajar siswa karena dilengkapi dengan kerja yang telah dipersiapkan sebelumnya,
- 4) melatih siswa untuk berfikir secara kritis karena tanpa ada pikiran yang kritisia tidak akan mampu melengkapi pertanyaan sesuai dengan yang diinginkan.

Kelebihan lain dari model kooperatif tipe *scramble* ini yaitu model yang merupakan sebuah pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan pembelajaran menyenangkan sehingga membuat materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik (Putra, Agung, & Sulastri, 2014)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model kooperatif tipe *scramble* terdiri dari : 1) siswa akan sangat terbantu dalam mencari jawaban, 2) mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal yang diberikan, 3) semua siswa terlibat aktif, 4) Kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya sesama siswa, 5) adanya pembelajaran sikap disiplin, 6) mempermudah siswa dalam menguasai materi ajar karena siswa melengkapi suatu pertanyaan dan jawabannya sudah dipersiapkan, 7) memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar karena dengan merujuk pada kertas kerja yang telah ditentukan siswa akan mempelajarinya secara seksama, 8) meningkatkan motivasi belajar siswa karena dilengkapi dengan kerja yang telah dipersiapkan sebelumnya, 9) melatih siswa untuk berfikir secara kritis karena tanpa ada pikiran yang kritis tidak akan mampu melengkapi pertanyaan sesuai dengan yang diinginkan, 10) menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

c. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe *Scramble*

Langkah-langkah penerapan suatu model pembelajaran merupakan alur dari pelaksanaan model itu sendiri. Model kooperatif tipe *scramble* juga memiliki langkah-langkah tersendiri seperti yang dijelaskan oleh menurut Huda (2014:304) langkah-langkah model kooperatif tipe *scramble* yaitu :

- 1) guru menyiapkan sebuah wacana, kemudian keluarkan kalimat-kalimat yang terdapat dalam wacana tersebut ke dalam kartu-kartu kalimat, 2) guru membuat kartu soal beserta kartu jawaban yang diacak nomornya sesuai materi bahan ajar teks yang telah dibagikan sebelumnya dan membagikan kartu soal tersebut, 3) siswa dalam kelompok masing-masing mengerjakan soal dari kartu soal untuk jawaban yang cocok sebelumnya jawaban diacak sedemikian rupa, 4) siswa diharuskan dapat menyusun kata jawaban yang telah disediakan dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah selesai mengerjakan soal, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan dilakukan pemeriksaan.

Pendapat lain yaitu menurut Taufik dan Muhammadi (2012) menyatakan bahwa terdapat dua langkah-langkah dari model *scramble* yaitu pertama guru menyajikan materi sesuai topik, kemudian membagikan lembar kerja dengan jawaban yang di acak susunannya. Menurut Istarani (2015:184) juga memaparkan bahwa langkah-langkah model kooperatif tipe *scramble* terdiri dari :

- 1) Guru mempersiapkan pertanyaan yang bersifat melengkapi dari suatu pernyataan, 2) guru mempersiapkan jawaban dalam rangka mengisi kelengkapan kata yang sesuai dengan pertanyaan yang ada, 3) guru menyajikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai, 4) membagikan lembar kerja sesuai contoh, 5) siswa mengerjakan lembar kerja masing-masing, 6) guru mengoreksi secara bersama dengan siswa hasil lembar kerja, 7) pengambilan kesimpulan, 8) penutup.

Contoh :

Susunlah huruf-huruf pada kolom B sehingga merupakan kata kunci (jawaban) dari pertanyaan kolom A.

Tabel 2.1 Contoh Kolom Kartu Soal dan Jawaban

Kolom A	Kolom B
Sebelum mengenal uang orang melakukan pertukaran dengan cara ...	tarreb(barter)
... digunakan sebagai alat pembayaran yang sah	ganu(uang)
Uang ... saat ini banyak dipalsukan	trasek(kertas)
Nilai bahan pembuatan uang disebut ...	kistrini.....(intrisik)
Kemampuan uang untuk ditukar dengan sejumlah barang atau jasa disebut nilai ...	liri(rill)
Nilai perbandingan uang dalam negara dengan mata uang asing disebut ...	sruk(kurs)
Nilai yang tertulis pada mata uang disebut nilai ...	minalon.....(nominal)
Dorongan seorang menyimpan uang untuk keperluan jual beli disebut motif ...	Saksitran.....(transaksi)
Perintah tertulis dari seseorang yang mempunyai rekening ke bank untuk membayar sejumlah uang disebut ...	kec(cek)

Sumber : Istarani (2015:185)

Pendapat selanjutnya menurut (Artini, Sujana, & Wiyasa, 2014) langkah-langkah model kooperatif tipe *scramble* yaitu : “1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, 2) menyajikan Informasi, 3) mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, 4) membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada

kelompok, 5) mengerjakan kartu soal secara berkelompok, 6) memberikan penghargaan, 7) evaluasi”.

Berdasarkan pendapat-pendapat mengenai langkah-langkah model kooperatif tipe *scramble* yang telah disajikan di atas, maka peneliti menggunakan langkah-langkah menurut pendapat (Artini, Sujana, & Wiyasa, 2014). Hal ini karena langkah-langkah tersebut lebih mudah untuk dipahami dan diterapkan dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV.

d. Implementasi Model Kooperatif Tipe *Scramble* pada Pembelajaran Tematik Terpadu

Penerapan model kooperatif tipe *scramble* pada pembelajaran tematik terpadu sesuai dengan langkah-langkah yang dikemukakan (Artini, Sujana, & Wiyasa, 2014). Adapun kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu disesuaikan dengan pembelajaran tematik terpadu tema 4 subtema 1 pembelajaran 4 dan subtema 2 pembelajaran 4, dimana tujuan pembelajaran pada subtema 1 pembelajaran 4 adalah siswa dapat menemukan tokoh dan watak tokoh pada cerita “Pemimpin Yang Jujur, Pemimpin idola”, kemudia siswa juga dapat menentukan sikap yang berhubungan dengan sila pertama Pancasila serta

penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan tujuan pembelajaran pada subtema 2 pembelajaran 4 adalah siswa dapat menemukan tokoh dan watak tokoh yang ada pada cerita “Hebatnya Dokter Kami”, kemudian siswa dapat menentukan sikap yang sesuai dengan sila kedua Pancasila serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya kegiatan memotivasi siswa yang dilakukan dengan mengajak siswa bernyanyi atau memberikan yel-yel.

2) Menyajikan Informasi.

Guru menyajikan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penyajian materi dapat dilakukan dengan memberikan media berupa gambar, teks bacaan, ataupun video yang berkaitan dengan materi yang sedang di ajarkan.

3) Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.

Siswa dibagi atas beberapa kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang siswa. Kelompok ini dibentuk agar siswa dapat melaksanakan tugas dengan kerjasama dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan maksimal.

4) Membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok.

Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok, dimana kartu soal dan kartu jawaban tersebut sesuai dengan tugas yang akan dibuat oleh

siswa. Tugas ini diberikan dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

5) Mengerjakan kartu soal secara berkelompok.

Siswa menemukan kartu jawaban untuk setiap kartu soal yang telah dibagikan dan ditempel dan juga ditulis dalam lembar kerja yang telah disediakan. Setiap kelompok yang berhasil menemukan jawaban secara cepat dan benar diberikan 1 poin berupa bintang.

6) Memberikan penghargaan.

Guru mengumpulkan poin (bintang) yang berhasil dikumpulkan oleh masing-masing kelompok. Kelompok yang berhasil mengumpulkan bintang paling banyak diberikan penghargaan berupa alat tulis atau snack. Hal ini untuk memacu semangat kelompok lain agar menjadi lebih, dengan demikian semua siswa dapat belajar dengan baik dan memahami setiap materi yang dipelajarinya.

7) Evaluasi.

Guru memberikan kesempatan untuk bertanya jawab untuk meninjau kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari. Jika ada siswa yang belum mengerti dengan suatu materi maka dapat di jelaskan kembali. Dalam hal ini guru juga dapat memberikan penguatan terhadap setiap materi dan juga hasil diskusi yang telah dilaksanakan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan alat ukur dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar, yang diberikan oleh guru setelah proses pembelajaran selesai. Menurut Susanto (2013) hasil belajar merupakan suatu ukuran terhadap keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran di sekolah yang diperoleh melalui hasil tes dan penskoran yang dilakukan oleh guru. (Desyandri & Maulani, 2019) juga berpendapat bahwa hasil belajar merupakan proses pemberian nilai terhadap apa yang telah diperoleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Jadi dapat dikatakan bahwa hasil belajar didapat siswa berdasarkan apa yang ia lakukan selama proses pembelajaran. Sebagaimana yang disebutkan oleh (Reinita, 2018) *the learning process is a process that contains a series of activities of teachers and students on the basis of reciprocal relationships that take place in educational situations to achieve certain goals*. Artinya, proses pembelajaran adalah proses yang berisi serangkaian kegiatan guru dan siswa berdasarkan hubungan timbal balik yang terjadi dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, baik buruknya hasil belajar tergantung pada apa yang diperbuat oleh siswa dan juga bagaimana guru menyikapinya. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Sudjana

(2009:22) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Menurut (Desyandri & Vernanda, 2017) bahwa kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar (SD) yang bersifat tematik terpadu pembelajarannya menekankan pada aspek spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan melalui penilaian tes dan portofolio saling melengkapi. Ketiga hal ini berkaitan dengan penilaian hasil belajar yang akan diperoleh oleh siswa. Sebagaimana menurut Sudjana (2017) berpendapat bahwa hasil belajar terdiri atas tiga ranah yaitu: 1) ranah pengetahuan berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. 2) ranah sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. 3) ranah hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, ada enam aspek ranah psikomotor yakni, gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Pendapat yang juga mendukung tentang hal ini yaitu pendapat (Aiman, 2016) yang menyatakan bahwa penilaian pada kurikulum 2013 meliputi 1) penilaian sikap yakni sikap spiritual dan sikap

sosial dengan menggunakan observasi, penilaian diri, penilaian “teman sejawat” (*peer evaluation*) dan penilaian peserta didik, 2) penilaian keterampilan berupa lembar kerja, lembar tugas, perintah kerja dan lembar eksperimen, dan 3) penilaian pengetahuan diukur dengan menggunakan tes lisan, dan tes tulis.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa dan juga merupakan tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar yang ia dapat setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang meliputi tiga ranah yaitu ranah pengetahuan, ranah sikap, dan ranah keterampilan.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa tentunya dipengaruhi juga oleh faktor-faktor tertentu. Menurut Anitah (2011:2.7) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

(1) faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, dan kesehatan serta kebiasaan siswa, (2) faktor dari luar diri siswa diantaranya adalah lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar seperti riang gembira dan menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.

Pendapat lain juga mengemukakan tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu menurut pendapat Rusefendi dalam Susanto (2013) mengidentifikasi faktor-faktor yang

memengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu : 1) kecerdasan, 2) kesiapan anak, 3) bakat anak, 4) kemauan belajar, 5) minat anak, 6) model penyajian materi, 7) pribadi dan sikap guru, 8) suasana belajar, 9) kompetensi guru, 10) kondisi masyarakat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari faktor dari diri siswa, faktor dari luar diri siswa serta faktor lainnya seperti 1) kecerdasan, 2) kesiapan anak, 3) bakat anak, 4) kemauan belajar, 5) minat anak, 6) model penyajian materi, 7) pribadi dan sikap guru, 8) suasana belajar, 9) kompetensi guru, 10) kondisi masyarakat.

4. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang seringkali digunakan oleh guru dalam proses belajar. Menurut (Reinita, Miaz, & Walidi, 2019) menyatakan bahwa *the conventional learning model used today is lecturing in which the teacher is more active than the students. He or she is more dominant in explaining the material verbally, even for question and answer session. Learning tends to be passive and boring that makes the students are not interested. In the end, they will sometimes make a fuss and chat with their friends.* Artinya, model pembelajaran konvensional yang digunakan saat ini adalah pembelajaran di mana guru lebih aktif daripada siswa. Guru tersebut lebih dominan dalam menjelaskan

materi secara verbal, bahkan untuk sesi tanya jawab. Belajar cenderung pasif dan membosankan itu membuat para siswa tidak tertarik. Pada akhirnya, mereka terkadang akan membuat keributan dan mengobrol dengan teman-teman mereka.

Pembelajaran konvensional ini biasanya berupa metode ceramah dimana pembelajaran biasanya didominasi oleh guru (*teacher centered*). Hal ini ditegaskan oleh pendapat Sudjana (2017:77) yang menyatakan bahwa “ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan”. Dalam hal ini guru terlalu banyak berperan sedangkan siswa pada umumnya hanya mendengar dan menerima hal yang disampaikan oleh guru.

Senada dengan pendapat itu Sanjaya (2013:147) juga menyatakan bahwa “metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa”. Penggunaan metode ceramah ini disebabkan oleh pertimbangan tertentu dan juga karna faktor kebiasaan dari guru ataupun siswa yang mana belum merasa puas jika proses pembelajaran tidak melakukan ceramah. Metode ceramah yang dilakukan dalam pembelajaran biasanya disertai penjelasan dan pemberian tugas serta latihan.

Pelaksanaan metode ceramah tentunya memiliki langkah-langkah tertentu. Menurut Sudjana (2017:97) langkah-langkah metode ceramah terdiri dari 3 yaitu :

1) Persiapan yang terdiri dari; menyediakan peralatan yang diperlukan, menciptakan kondisi anak untuk belajar, 2) pelaksanaan yang terdiri dari; memberikan pengertian/penjelasan sebelum latihan dimulai (ceramah), demonstrasi proses/prosedur tersebut oleh guru dan siswa mengamatinya, 3) evaluasi/tindak lanjut yang terdiri dari; siswa diberi kesempatan mengadakan latihan, siswa membuat kesimpulan, dan guru bertanya kepada siswa.

Berdasarkan hal di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dimana pembelajaran berpusat pada guru.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan diperlukan sebagai acuan/pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Berikut ini penelitian relevan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar :

1. Penelitian (Sembiring, Sukirno, & Dini, 2019)

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Raja Muda Karana Di Kelas III SD Negeri 3 Langsa”. Hasil penelitiannya yaitu perolehan nilai rata-rata pretes siswa di kelas kontrol sebesar 45,70 dan nilai rata-rata postes sebesar 67,79 sedangkan di kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata postes sebesar 86,41. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 “Praja Muda Karana” di kelas III SD Negeri 3 Langsa Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat

dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada materi makna lambang negara antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Perbedaan dari penelitian ini dengan yang peneliti laksanakan adalah, peneliti menggunakan subjek penelitian siswa kelas IV SD, tapi penelitian ini siswa kelas III SD, sehingga tema pembelajaran tematik terpadunya juga berbeda. Selanjutnya penelitian dilaksanakan di satu SD dengan sampel siswa SD itu saja, sedangkan peneliti menggunakan populasi yang lebih besar yaitu gugus dan menggunakan dua SD sebagai sampel penelitian. Sedangkan persamaannya adalah variabel penelitian yang sama yaitu model kooperatif tipe *scramble*. Desain penelitian juga sama yaitu *quasi experimental*. Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis juga sama yaitu menggunakan uji t.

2. Penelitian (Jannah, Lisnawati, & Sutisna, 2019)

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Kelas III SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor”. Hasil penelitiannya yaitu dari analisis uji-t diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,005$. Nilai mean kelas eksperimen sebesar 52,28 dan nilai mean kelas kontrol sebesar 41,45. Dan nilai sebesar 7,092 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran scramble berpengaruh terhadap motivasi belajar PKn di kelas III SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor.

Perbedaan dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah desain penelitian juga berbeda dimana penelitian ini menggunakan desain dua kelompok (*two group design*) berupa penelitian *Randomized Two- Group Design, Posttest Only*, sedangkan desain yang peneliti gunakan *quasi eksperimenta ldesign* dengan jenis *Nonequivalent control group design*. Subjek penelitian juga berbeda dimana penelitian ini menggunakan siswa kelas III dan peneliti menggunakan siswa kelas IV. Kemudian penelitian ini dilaksanakan untuk satu mata pelajaran sedangkan peneliti melaksanakannya pada tematik terpadu. Sedangkan persamaannya adalah variabel penelitiannya yaitu model kooperatif tipe *scramble*. Kesamaan pada penggunaan metode eksperimen dengan adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis juga sama yaitu menggunakan uji t.

3. Penelitian (Naya, Sugiyono, & Uliyanti, 2015)

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya yaitu skor rata-rata hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak Selatan sebelum menggunakan model kooperatif tipe *scramble* adalah 60,93. Skor rata-rata hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak Selatan setelah menggunakan model kooperatif tipe *scramble* adalah 70,4. Jadi pada penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan model

kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak Selatan dengan hasil perhitungan sebesar 10,53.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan rancangan penelitian *One Group Pretest Posttest Design*, sedangkan yang peneliti gunakan adalah *quasi eksperimental design* dengan jenis *Nonequivalent control group design*. Subjek penelitiannya juga berbeda dimana penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas V sedangkan peneliti menggunakan siswa kelas IV. Selanjutnya penelitian ini hanya dilaksanakan untuk satu mata pelajaran yaitu IPS sedangkan peneliti melakukannya di pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan persamaannya adalah variabel penelitian yang sama yaitu model kooperatif tipe *scramble*. Penggunaan metode yang sama yaitu eksperimen dengan membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis juga sama yaitu menggunakan uji t.

4. Penelitian (Astuti, Sumantri, & Sudarma, 2017)

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Kecamatan Buleleng”. Hasil dari penelitiannya yaitu terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia yang signifikan antara kelompok siswa yang

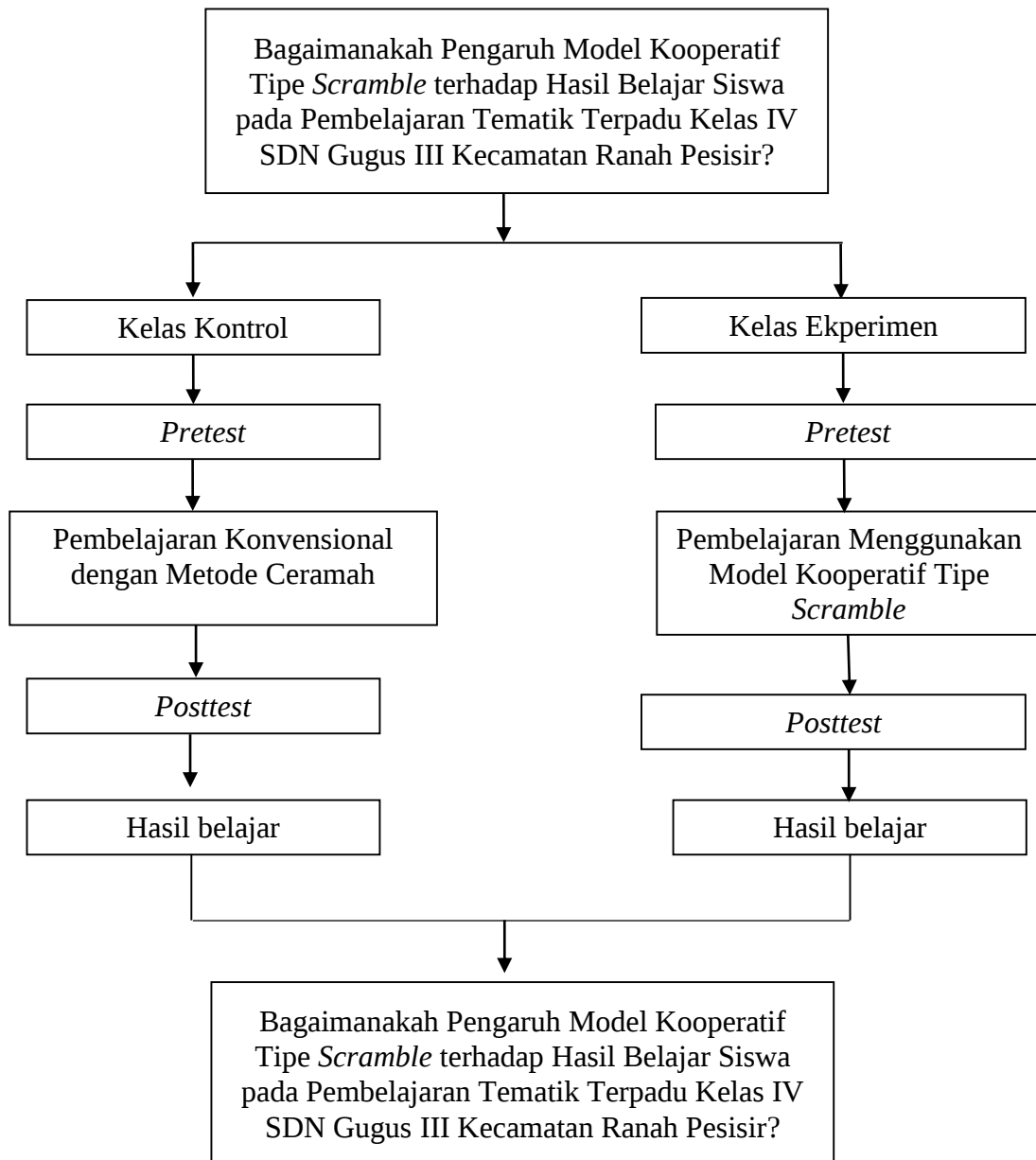
dibelajarkan melalui model pembelajaran scramble berbantuan kartu pertanyaan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional di kelas IV Gugus I Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017. Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan uji-t, $t_{hitung} = 11,55 > t_{tabel} = 1,671$ (dengan db 72 dan taraf signifikansi 5%), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran Scramble berbantuan kartu pertanyaan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di Gugus I Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017.

Perbedaan dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah terletak pada penggunaan desain penelitian dimana penelitian ini menggunakan desain *non equivalent posttestonly control group design*, tapi peneliti menggunakan *Nonequivalent control group design*. Selanjutnya penelitian ini hanya dilaksanakan untuk satu mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia sedangkan peneliti melakukannya dipembelajaran tematik terpadu. Sedangkan persamaannya adalah penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah variabel penelitian yang sama yaitu model kooperatif tipe *scramble*. Penggunaan metode yang sama yaitu eksperimen dengan membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis juga sama yaitu menggunakan uji t. Penelitian ini juga

menggunakan populasi yang besar berupa gugus. Subjek penelitiannya juga sama-sama kelas IV.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan, peneliti melaksanakan penelitian dengan cara membandingkan hasil belajar dalam pembelajaran tematik terpadu antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang di mulai dengan *pretest* sebelum pembelajaran. Setelah materi pembelajaran selesai di sampaikan, kemudian peneliti memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur hasil belajar antara dua kelas tersebut. Pada penelitian ini, peneliti melakukannya di dua Sekolah dasar dengan menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas di sekolah yang lain sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dilaksanakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *scramble* sedangkan kelas kontrol di laksanakan pembelajaran konvensional. Kerangka berfikir pada penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini :

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Sebelum melakukan penelitian, hal yang perlu dilakukan adalah merumuskan hipotesis. Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian tersebut sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dari penelitian ini yaitu:

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir.

H_o : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model kooperatif tipe *Scramble* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran tematik terpadu tema 4 subtema 1 pembelajaran 4 dan subtema 2 pembelajaran 4 di kelas IV SDN 02 Koto Nan IV (kelas eksperimen) dan SDN 05 Koto VIII Mudik (kelas kontrol). Hal tersebut dibuktikan dari hasil *t-test* dengan taraf signifikansi 5% (derajat kepercayaan 95%) diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,077 > 2,074$. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu kedua kelas.

Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerapkan model kooperatif tipe *scramble* memiliki nilai rata-rata sebesar 84,58 dengan standar deviasi 11,571. Sedangkan kelas kontrol menerapkan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,17 dengan standar deviasi 12,939. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *scramble* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Ranah Pesisir.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru untuk dapat mencoba melakukan strategi mengajar yang bervariasi dalam pembelajaran tematik terpadu diantaranya menerapkan model kooperatif tipe *Scramble* dalam proses pembelajaran. Karena dengan model ini dapat membuat siswa semangat, aktif, dan berpikir kritis dalam belajar.
2. Bagi kepala sekolah sebagai informasi dalam pembinaan personil guru dalam memberikan sumbangan yang positif untuk perbaikan proses pembelajaran.
3. Penelitian ini hanya meneliti hasil belajar siswa pada Tema 4 Subtema 1 pembelajaran 4 dan subtema 2 Pembelajaran 4 menggunakan model kooperatif tipe *Scramble* dan pembelajaran konvensional. Untuk itu, disarankan pada peneliti selanjutnya untuk meneliti aspek-aspek atau materi lainnya dan mengantisipasi kendala-kendala yang dapat terjadi.

DAFTAR RUJUKAN

- Aiman, U. (2016). Evaluasi Pelaksanaan Penilaian Autentik Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 1(P-ISSN: 2527-4287-E-ISSN: 2527-6794), 115–122.
- Anitah, S. (2011). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- 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.
- Astuti, N. M. D. K., Sumantri, M., & Sudarma, K. I. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Kecamatan Buleleng. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–11
- Desyandri, & Maulani, P. (2019). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 58–67. <http://103.216.87.80/index.php/jippsd/article/view/107576/102966>
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). *Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school*. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16. <https://doi.org/10.29210/129400>
- Desyandri, & Vernanda, D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah* 4, 163–174. https://ejournal.unpatti.ac.id/ppr_paperinfo_ink.php?id=1720
- Faisal. (2014). *Sukses Mengawal Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Diandra Creative.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hutabarat, L. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

- Imami, F., Wasito, & Rahayu, T. S. (2018). Peningkatan Minat Belajar Tematik Mupel IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Siswa Kelas 5 SDN Salatiga 09 Tahun Pelajaran 2017 / 2018. 1(1), 246–256.
- Isjoni. (2016). *Cooperative Learning* Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok. Bandung: Alfabeta.
- Istarani. (2015). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Jannah, H. R., Lisnawati, S., & Sutisna, H. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Kelas III SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor*. 4, 189–195.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). *Sukses mengimplementasikan kurikulum 2013*. Jogjakarta: Kata Pena.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Jogjakarta: Kata Pena.
- Lestari, K, E., & Yudhanegara, M, R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Naya, R., Sugiyono, & Uliyanti, E. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.24114/inpafi.v3i1.8015>
- Putra, P. A., Agung, A. A. G., & Sulastri, N. M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sangsit Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–12.
- Ramadhanti, F., Reinita, & Mahyuddin, R. (2018). Hasil Belajar Pkndengan Menggunakan Model *Social Problem Solving* Di Kelas V SDN 01 Kecamatan Guguak. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 1(1), 43. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Reinita. (2018). *Improved process and results of civic education (Pkn) with cooperative model course review horay in elementary school*. 376–383. <https://doi.org/10.29210/2018154>
- Reinita, & Fitri, A. E. (2019). *The Effect of Cooperative Two Stay Two Stray Model on Civics Learning Outcomes of Primary School Students*. 382(Icet), 433–437.
- Reinita, Miaz, Y., & Walidi, A. (2019). *The effect of jurisprudential inquiry model on civics learning outcomes of elementary students*. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 11(7), 788–794.

- Reinita, Suarman, F., & Sakdiyah, H. (2020). *Mind mapping effect on the students achievement in civic education for elementary school students*. Parikh 2016. <https://doi.org/10.4108/eai.11-12-2019.2290898>
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pramedia Group.
- Sembiring, D., Sukirno, & Dini. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Raja Muda Karana Di SD Negeri 3 Langsa. 2(1), 124–131.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2017). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pengajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Taniredja, T., Faridli, E, M., & Harmianto, S. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Taufik, T., & Muhammadi. (2012). *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: Sukabina Press.
- Widastre, W., Sudirman, A., & Ambarita, A. (2018). Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Scramble* terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pedagogik*, 7(3), 1–11.
- Yesya, D. P., Desyandri, & Alwi, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Contextual Teaching And Learning (Ctl) Dalam Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 6(1), 1–10.