

**STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR KOGNITIF IPS MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN SCRAMBLE DAN MODEL PEMBELAJARAN MNEMONIK DI
KELAS IV MI MIFTAHUL HUDA SUKOLILO**

SKRIPSI



OLEH

SHEFANI MELINDA RISTANTI

NIM. 203180111

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

JUNI 2022

ABSTRAK

Ristanti, Shefani Melinda. 2022. *Studi Komparasi Hasil Belajar Kognitif IPS Menggunakan Model Pembelajaran Scramble dan Model Pembelajaran Mnemonik di Kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo.* **Skripsi.** Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Anis Afifah, M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Scramble, IPS

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh dari hasil tes setelah menjalani proses pembelajaran. Salah satu penyebab kurangnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS adalah kurangnya minat siswa dalam pelajaran IPS. Model pembelajaran *scramble* merupakan alternative pilihan model yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar, tidak hanya dapat membantu proses pembelajaran, model pembelajaran *scramble* juga membuat model pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional ceramah pada kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimental design*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian *nonequivalent control group design*, desain ini dalam pemilihan kelas tidak dilakukan secara random. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo tahun pelajaran 2021/2022 sebanyak 48 siswa. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik sampel total yaitu kelas IVA berjumlah 24 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB berjumlah 24 siswa sebagai kelompok kontrol. Data tentang hasil belajar siswa dikumpulkan melalui metode tes obyektif bentuk pilihan ganda. Selanjutnya data analisis dengan menggunakan uji obyektif bentuk pilihan ganda.

Hasil penelitian data dianalisis 1) Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *scramble* pada kelas eksperimen memiliki nilai lebih dari 90 sebesar 33%, siswa yang memperoleh nilai antara 74-90 sebesar 55% dan siswa yang memperoleh nilai dibawah 74 sebesar 12%. 2) Pada kelas kontrol memperoleh nilai lebih dari 73 sebesar 25%, siswa yang memperoleh nilai antara 55-73 sebesar 67% dan siswa yang memperoleh nilai dibawah 55 sebesar 8%. 3) Berdasarkan hasil perhitungan data hasil belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran mnemonik pada mata pelajaran IPS terdapat perbedaan yang signifikan, dapat dilihat pada nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena signifikasinya $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA JURUSAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Shefani Melinda Ristanti
NIM : 203180111
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Studi Komparasi Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Scrambe dan Model Pembelajaran Ceramah di Kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Pembimbing



Anis Afifah, M.Pd
NIDN. 2016082050

Tanggal, 19 Mei 2022

Mengetahui,

Ketua
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Madrasah Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Ponorojo



Vilisa Firmahanik, M.Pd.
NIP. 198512032015032003





KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Shefani Melinda Ristanti
NIM : 203180111
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Studi Komparasi Hasil Belajar Kognitif IPS Menggunakan Model Pembelajaran Scramble dan Model Pembelajaran Mnemonik di Kelas IV MI Mifthaul Huda Sukolilo

Telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 08 Juni 2022

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 09 Juni 2022

Ponorogo, 09 Juni 2022

Mengesahkan

Plh. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Miftahul Choiri, M.A
NIP. 197404181999031002

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Tintin Susilowati, M.Pd
Penguji I : Dr. Wirawan Fadly, M.Pd
Penguji II : Anis Afifah, M.Pd

(
Tintin
Wirawan
Anis
)

PONOROGO

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shefani Melinda Ristanti

NIM : 203180111

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Studi Komparasi Hasil Belajar Kognitif IPS Menggunakan Model Pembelajaran Scramble dan Model Pembelajaran Mnemonik di Kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat di akses di ethesis.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 09 Juni 2022

Penulis,



Shefani Melinda Ristanti

NIM. 203180111

P O N O R O G O

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Shefani Melinda Ristanti
NIM : 203180111
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Studi komparasi Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Scramble dan Model Pembelajaran Ceramah di Kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 19 Mei 2022



Shefani Melinda Ristanti

NIM. 203180111

PONOROGO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Melalui pendidikan, berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang terlatih. Suatu bangsa disebut modern dalam segala bidang, baik politik, keuangan, sosial, inovatif atau bidang lainnya, tidak lepas dari kapasitas pendidikan. Pendidikan menghasilkan banyak cendekiawan untuk berkontribusi bagi negara. Pencapaian hasil belajar dan proses pembelajaran yang teratur adalah gambaran penerapan pendidikan yang sistematis. Proses belajar dan hasil belajar siswa mempengaruhi berhasil tidaknya tujuan dalam pendidikan. Hasil belajar dapat diketahui dari aktifitas penilaian yang menunjukkan informasi kualitas kemampuan siswa dalam melaksanakan tujuan akademik pembelajaran.

Kemajuan peserta didik dapat dilacak melalui penggunaan penilaian akhir. Perbedaan diantara hasil belajar di awal dan hasil belajar di akhir merupakan tanda peningkatan hasil belajar. Jika hasil nilai akademik akhir siswa lebih tinggi dari hasil belajar awal, maka hasil belajar akademik siswa dikatakan meningkat. Jika hasil nilai akademik akhir siswa lebih rendah dari hasil belajar awal, maka hasil belajar tersebut dikatakan terganggu. Kenaikan pada hasil belajar berarti bisa dinyatakan jika pembelajaran tersebut berhasil jika siswa mencapai nilai yang melampaui batas kompetensi yang ditetapkan. Keberhasilan pembelajaran adalah pembelajaran yang menghasilkan manfaat kepada peserta didik melalui prosedur tepat.¹

Mulai dari sekolah dasar dan berlanjut hingga sekolah menengah pertama, siswa wajib mengikuti kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, pemecahan masalah, etika, dan keindahan karakter yang baik

¹ Fendika Prastiyo, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw" (Surakarta: CV Kekata Group, 2019), 10.

dalam keberadaan manusia. IPS didefinisikan sebagai studi sederhana dari ilmu-ilmu sosial untuk pendidikan dasar, menengah dan tinggi. Penyederhanaan memiliki satu definisi: membawa tingkat kesulitan mata pelajaran IPS yang biasa dipelajari di universitas ke dalam disiplin ilmu yang relevan dengan pemikiran siswa sekolah dasar dan menengah, materi asosiatif dan terintegrasi dari berbagai bagian ilmu yang mudah dimengerti menengah.²

Perubahan siswa dalam berpikir, merasa, atau berperilaku sebagai akibat dari pengalaman pendidikan mereka disebut sebagai hasil belajar.³ Hasil belajar ialah hasil dari beberapa jenis perubahan kepribadian, sering kali meliputi domain kognitif, emosional, dan psikologis belajar selama periode waktu tertentu.⁴ Hasil belajar ialah kompetensi yang siswa dapatkan sesudah melaksanakan tindakan pembelajaran berdasarkan target pembelajaran yang telah ditentukan dan dituliskan dalam angka berdasarkan hasil tes selama proses pembelajaran.

Survei sebelumnya di MI Miftahul Huda Sukolilo menemukan bahwa rendahnya hasil belajar akademik pada pembelajaran IPS sebagian disebabkan oleh siswa tidak berpartisipasi secara maksimal dalam kegiatan kelas. Siswa beranggapan pembelajaran IPS dapat membuat siswa merasa jenuh, Kurangnya dialog hubungan antar peserta didik dalam pembelajaran IPS dan guru lebih berfungsi sebagai kunci belajar, serta rutinitas sehari-hari siswa tidak berpengaruh pada kemampuan mereka untuk belajar. Cara pembelajaran yang dipakai hingga kini memakai model pembelajaran umum, seorang pendidik konsentrasi pada materi pembelajaran akibatnya keaktifan peserta didik dalam menempuh proses belajar masih rendah. Hal inilah yang menjadikan aktivitas belajar mengajar menjadi jenuh dan tidak efektif serta mengakibatkan hasil belajar IPS siswa menjadi menurun. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil PTS semester genap tahun pelajaran 2021/2022 di MI Miftahul Huda

² Ali Maksum, "Pengantar Filsafat Dari Masa Klasik Hingga Postmodernis me" (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 13.

³ Ahmad Susanto, "Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar" (Jakarta: Prenada Media, 2019), 7.

⁴ Neni Triana, "LKPD Berbasis Eksperimen : Tingkatkan Hasil Belajar Siswa" (Jakarta: Guepedia, 2021), 14.

Sukolilo. Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan peneliti diperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Dalam data nilai PTS yang diperoleh lebih dari 50% siswa tidak tuntas KKM dalam pengerjaan ujian PTS.⁵

Rendahnya keingintahuan siswa, mengakibatkan ketika kurang aktifnya proses belajar mengajar. Respon siswa yang bosan dan jenuh ialah sebuah problematika yang sebaiknya ditanggapi pendidik agar mengembangkan kedudukan dan daya paham beserta tingkat semangat dan keaktifan peserta didik di kelas agar memahami tiap rancangan isi materi yang guru ajarkan. Kurangnya koordinasi antara gaya belajar siswa dengan materi yang diberikan membuat mereka kurang terlibat. Siswa masih apatis, takut, dan malu untuk angkat bicara di kelas. Ketika mereka tidak mengerti sesuatu, mereka memilih untuk diam daripada bertanya kepada guru.

Untuk mencegah penurunan prestasi belajar IPS dan meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa di kelas, peneliti bertujuan untuk mengeksplorasi gagasan Dalyono bahwa berbagai faktor mempengaruhi prestasi siswa, baik secara internal maupun eksternal. Faktor internal, seperti minat, kebiasaan belajar, bakat, motivasi, kecerdasan siswa, serta kurikulum, guru, model pembelajaran, sarana dan prasarana sekolah, metode pengajaran, dan materi pelajaran. Hasil belajar siswa IPS mampu ditingkatkan menggunakan model pembelajaran. Peneliti dapat menggunakan model Scramble dalam rangka menaikkan hasil belajar IPS murid dengan memulai dengan masalah yang tercantum di atas. Model kata, kalimat, atau paragraf dikenal sebagai model scramble. Scramble merupakan permainan kelompok kecil berbasis model pembelajaran pemecahan masalah.⁶ Partisipasi antar kelompok sangat penting dalam model pembelajaran ini, karena membantu teman berpikir secara mendasar sehingga mereka cenderung lebih lugas dalam mengidentifikasi pemikiran kritis. Model permainan ini diharapkan dapat mempersiapkan partisipasi setiap siswa dan

⁵ Observasi MI Miftahul Huda Sukolilo pada tanggal 5 Januari 2022, Pukul 10.00

⁶ Aris Shoimin, "68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013" (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 166–68.

meningkatkan pemahaman sambil bermain, selain siswa dipersilahkan untuk bekerja berspekulasi, siswa juga dipersilahkan untuk inovatif dengan rencana-rencana baru. *“Studi Komparasi Hasil Belajar Kognitif IPS Menggunakan Model Pembelajaran Scramble dan Model Pembelajaran Mnemonik di Kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo”* merupakan judul proyek penelitian yang menarik untuk diteliti oleh peneliti berdasarkan landasan permasalahan yang telah dipaparkan.

B. Identifikasi Masalah

Masalah berikut mungkin terdeteksi sebagai konsekuensi dari latar belakang sebelumnya:

1. Siswa menjadi pasif akibat model pembelajaran ceramah, yang hanya mengandalkan guru atau bahan ajar untuk menyampaikan pengetahuan.
2. Siswa beranggapan pembelajaran IPS masih merupakan pelajaran yang dapat membuat siswa merasa jenuh.
3. Kurangnya dialog komunikasi siswa dalam pembelajaran IPS dan guru lebih berfungsi sebagai subjek belajar, serta pembelajaran tidak ditautkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menjamin bahwa pengaturan ini tidak menyimpang dari tujuan awalnya, diperlukan pembatasan permasalahan. Riset ini dibatasi pada perihal terkait:

1. Model pembelajaran scramble dan model pembelajaran ceramah diteliti perbedaannya terhadap hasil belajar.
2. Penelitian ini dilaksanakan di MI Miftahul Huda Sukolilo pada semester IV semester genap tahun ajaran 2021/2022.
3. Studi ini dibatasi untuk menilai hasil belajar kognitif siswa.
4. “Keragaman suku dan agama di Indonesia” menjadi mata pelajaran pokok bahasan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar IPS pada siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran *scramble* di MI Miftahul Huda Sukolilo?
2. Bagaimana hasil belajar IPS pada siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran Mnemonik di MI Miftahul Huda Sukolilo?
3. Adakah perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV antara yang menggunakan menggunakan model pembelajaran *scramble* dan menggunakan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran mnemonik di MI Miftahul Huda Sukolilo?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPS pada siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran *scramble* di MI Miftahul huda Sukolilo?
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPS pada siswa kelas IV yang menggunakan model mnemonik di MI Miftahul huda Sukolilo?
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV antara yang menggunakan menggunakan model pembelajaran *scramble* dan menggunakan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran mnemonik di MI Miftahul Huda Sukolilo

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Riset ini dapat memberikan data dan wawasan tentang dampak model pembelajaran Scramble dan model pembelajaran mnemonik terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di MI.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk siswa, Hasil belajar siswa di pelajaran IPS diharapkan bisa meningkat.

- b. Untuk guru, Pengalaman mengajar yang lebih baik diharapkan dapat dicapai melalui penelitian ini.
- c. Untuk sekolah, Hal ini diharapkan mampu menumbuhkan kualitas pendidikan IPS di sekolah.
- d. Untuk peneliti lain, diharapkan riset ini mampu menjadi acuan bagi penelitian berikutnya dengan topik yang sama.

G. Sistematika Pembahasan

Agar mendapatkan gambaran yang luas dan menyeluruh dalam substansi pembahasan desain penelitian ini, maka secara keseluruhan dapat dilihat pada sistematika penelitian dibawah ini:

Bab I Pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui latar belakang, identifikasi, pembatasan dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta statistika pembahasan.

Bab II Kajian pustaka yang berisi kajian teori, kajian penelitian yang relevan, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian. Fungsi penulisan pada bab II untuk mengetahui teori yang akan dibuktikan pada penelitian.

Bab III Metode penelitian memuat rancangan dan pendekatan penelitian, jenis, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data. Fungsi dari penulisan pada bab III sebagai acuan dalam pengerjaan dan pengolahan data pada bab IV.

Bab IV isinya gambaran lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis), interpretasi, serta diskusi semua termasuk dalam temuan dan hasil penelitian.

Bab V memuat penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Scramble*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi dan teknik pembelajaran.⁷ Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.⁸ Istilah *scramble* berasal dari Bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia berarti perbuatan pertarungan dan perjuangan. *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengejak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternative jawaban yang tersedia.⁹ *Scramble* adalah kolom yang berisi pertanyaan dan jawaban, pada kolom jawaban sudah tertulis jawaban, namun tertulis secara acak.¹⁰ Model pembelajaran *scramble* ini merupakan model perebutan yaitu guru menyediakan wacana atau bacaan kepada siswa kemudian guru memberikan waktu membaca serta menelaah, dan menceritakan kembali isi wacana atau bacaan sesuai dengan pemahaman.¹¹

Model *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran motivasional yang diyakini mampu meningkatkan motivasi maupun prestasi siswa dalam belajar. Model

⁷ Helmiati, "Model Pembelajaran" (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), 19.

⁸ Sri Handayani, Sri Umi Mintarti, dan Rizza Megasari, "Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0" (Malang: PT. Literindo Berkah Jaya, 2019), 19.

⁹ Andi Kaharuddin dan Nining Hajeniati, "Pembelajaran Inovatif dan Variatif Pedomaan Untuk Penelitian PTK dan Eksperimen" (Gowa: Pustaka Almaida, 2020), 70.

¹⁰ Kusnadi, "Metode Pembelajaran Kolaboratif Penggunaan Tools SPSS dan Video Scribe" (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018), 23.

¹¹ Muhsyanur, "Membaca : Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif" (Yogyakarta: Buginese Art, 2014), 79.

ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban yang dimaksud. Selain itu, model pembelajaran *Scramble* bersifat aktif yang mampu menuntut siswa untuk aktif bekerjasama dalam menyelesaikan sebuah masalah. Sedangkan kelebihan dari model pembelajaran *Scramble* adalah melatih siswa menjadi lebih aktif dan disiplin.¹² Model pembelajaran *scramble* bertujuan untuk melatih siswa dalam menguatkan pemahaman pembelajaran atau mengecek pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui bantuan lembar kerja yang berisi kata-kata yang diacak hurufnya. Model ini digunakan pada setiap mata pelajaran terutama yang mungkin mengembangkan *sharing of information* di antara siswa.

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 alternative jawaban yang tersedia. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosa-kata.¹³ Sesuai dengan sifat jawabannya *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk, yakni

1. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang dikacaukan letaknya sehingga membentuk sebuah kata tertentu yang bermakna.

¹² Eka Yulia Ulfa Malasari, Rasiman, dan Sutrisno, "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Scramble Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa," *Media Penelitian Pendidikan* 12, no. 2 (2018): 170–71.

¹³ Shoimin, "68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013."

2. *Scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimatnya logis, bermakna, tepat dan benar.
3. *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

b. Macam-macam Model Pembelajaran *Scramble*

1. *Scramble* Kata

Permainan ini berupa suatu aktivitas menyusun kembali susunan huruf-huruf dalam suatu kata yang yang semula memang telah dikacau-balaukan terlebih dahulu. Tujuan permainan ini adalah untuk membina penguasaan kosakata dan untuk melatih ejaan. Agar lebih menarik, sebaiknya permainan ini dilaksanakan secara kompetisi

2. *Scramble* Kalimat

Permainan ini berupa aktivitas menyusun kembali susunan kalimat yang sebelumnya telah dikacau-balaukan terlebih dahulu. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih menyusun kalimat dalam rangka latihan mengarang.

3. *Scramble* Paragraf

Permainan ini berupa aktivitas menyusun kembali susunan paragraf yang sebelumnya telah dikacau-balaukan terlebih dahulu. Tujuan permainan ini adalah untuk menyusun suatu paragraf yang runtut dan teratur.¹⁴

4. *Scramble* Wacana

Sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis, bermakna. Melalui pembelajaran metode *scramble* siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang

¹⁴ M. Agus, Siti Suwadah Rimang, dan Irwana R. Badji, "Permainan Bahasa (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia)" (Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2021), 33–37.

acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya.¹⁵

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Berikut tahapan langkah-langkah pembelajaran model *scramble* :

1. Persiapan, pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban, yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa.
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.
3. Tindak lanjut, kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa. Misalnya kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda. Kegiatan menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan teks yang tidak memperlihatkan kelogisan. Kegiatan mengubah materi bacaan (memparafrase atau menyederhanakan bacaan). Mencari makna kosakata baru dan mengaplikasikannya dalam pemakaian kalimat.¹⁶

Langkah-langkah model pembelajaran *Scramble*:

1. Siswa menyimak penyampaian kompetensi yang ingin dicapai guru
2. Siswa menyimak penyampaian materi oleh guru
3. Siswa dibagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya
4. Media yang disiapkan sudah disiapkan jawaban namun diacak
5. Menyusun huruf sebagai jawaban dengan soal yang tepat
6. Setiap siswa diminta untuk menyocokkan jawaban
7. Siswa dilarang untuk memberitahukan jawaban kepada temannya

¹⁵ Kurnia Rahayu, "TPS-TEGA Penerapannya untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Inggris" (Sulawesi Selatan: Penerbit NEM, 2021), 14.

¹⁶ Kaharuddin dan Hajeniati, "Pembelajaran Inovatif dan Variatif Pedomaan Untuk Penelitian PTK dan Eksperimen."

8. Setiap jawaban yang benar diberikan nilai oleh guru
9. Siswa dibimbing guru untuk membuat kesimpulan
10. Evaluasi dan Refleksi dalam pelaksanaan pembelajaran
11. Penutup¹⁷
12. Guru memberikan apresiasi dan rekognisi kepada siswa-siswa yang berhasil dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar¹⁸

d. Manfaat Model Pembelajaran *Scramble*

Melalui pembelajaran *scramble* siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya. Model pembelajaran *scramble* menciptakan kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok berfikir kritis sehingga mudah mencari penyelesaian soal. Selain itu model pembelajaran *scramble* dapat memacu minat siswa dalam pelajaran membaca pemahaman bahasa.¹⁹

e. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran *Scramble* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan model pembelajaran *Scramble* menurut Shoimin yaitu:

1. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang terjadi di dalam kelompok. Semua anggota kelompok perlu mengetahui bahwa semua anggota memiliki tujuan yang sama. Mereka perlu berbagi tugas dan tanggung jawab, dievaluasi, dan berbagi kepemimpinan. Selain itu, setiap anggota kelompok membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama dan secara individu

¹⁷ Wiwi Triyanty Pulkadang, "Buku Ajar Pembelajaran Terpadu" (Gorontalo: Ideas Publisher, 2021), 98–99.

¹⁸ Nur Baeti Hidayati, "Metode Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Kalimat Bahasa Inggris" (Pekalongan: Penerbit NEM, 2021), 18–19.

¹⁹ Shoimin, "68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013."

bertanggung jawab atas materi yang dikerjakan dalam kelompok yang bekerja sama. Oleh karena itu, tidak ada siswa yang diam dengan teknik ini, karena setiap individu bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya.

2. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk bermain dan belajar satu sama lain. Mereka bisa berkreasi, belajar, berpikir, belajar dengan santai, dan terhindar dari stres dan depresi.
3. Selain antusiasme dan latihan keterampilan tertentu, scrambling juga dapat meningkatkan rasa persatuan dalam kelompok.
4. Materi yang disampaikan oleh metode scramble biasanya mengesankan dan tak terlupakan.
5. Daya saing metode ini dapat mendorong siswa bersaing untuk maju

Kelemahan model pembelajaran *Scramble* menurut Aris Shoimin yaitu:

1. Pembelajaran ini bisa jadi sulit direncanakan karena bertentangan dengan kebiasaan belajar siswa.
2. Implementasi dapat memakan waktu dan sulit bagi guru untuk beradaptasi dengan waktu yang diberikan.
3. Kriteria keberhasilan belajar dikondisikan pada kemahiran siswa dalam topik tersebut. Pembelajaran ini akan sulit dilakukan oleh guru. Gaya permainan ini biasanya menyebabkan banyak keributan. Ini jelas membingungkan kelas yang berdekatan.²⁰

Pendapat lain dari Wiwi Triyanti Pulukadang mengatakan bahwa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *scramble* adalah :

Kelebihan model ini adalah :

1. Siswa akan sangat terbantu dalam mencari jawaban
2. Mendorong siswa untuk mengerjakan soal tersebut

²⁰ Shoimin.

3. Kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya sesama siswa
4. Adanya pembelajaran sikap disiplin

Kekurangan Model ini adalah :

1. Dengan materi yang telah disiapkan, membuat siswa kurang berfikir kritis
2. Besar kemungkinan siswa mencontek jawaban teman
3. Menjadikan sikap kreatif siswa
4. Siswa tinggal menerima bahan mentah²¹

2. Model Pembelajaran Mnemonik

a. Pengertian Model Pembelajaran Mnemonik

Model pembelajaran mnemonik merupakan model pembelajaran melalui ingatan, yaitu mengingat suatu obyek. Mnemonik menggunakan pengetahuan yang sudah ada untuk mengelola atau memberikan kode suatu pengetahuan baru. Menurut Medsker dan Holdsworthe mnemonik membantu untuk mengelola suatu pemikiran pebelajar mengingat langkah-langkah, menyebutkan kembali suatu daftar formula atau menghubungkan dua jenis data yang berbeda. Model ini memiliki akronim. Dalam model ini pebelajar dapat menambah kemampuannya dalam mengingat.²² Menurut Risna Rianti Sari mnemonik adalah sebuah model yang memanfaatkan otak manusia untuk memaksimalkan ingatan sehingga dapat membantu seseorang dalam mengingat informasi dan menjadikan informasi tersebut tersimpan dalam ingatan jangka panjang. Mnemonik adalah strategi menghafal dan mengasimilasikan informasi, model ini digunakan digunakan untuk memandu presentasi mereka tentang materi-materi yang akan disampaikan, agar siswa dengan mudah dapat menyerap informasi.

²¹ Pulkadang, "Buku Ajar Pembelajaran Terpadu."

²² Yudi Hari Rayanto dan Dies Nurhayati, "Epistemologi Pembelajaran" (Sukabumi: CV Jejak, 22M),

Sementara peran seorang guru dalam model ini adalah membantu siswa mengerjakan materi pelajaran dengan cara bekerja berdasarkan kerangka rujukan siswa, guru membantu mengidentifikasi objek-objek dan unci gambar. Gambar-gambar dan film-film berguna khususnya dalam meningkatkan sensorik dalam asosiasi-asosiasi yang diciptakan.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Mnemonik

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mempersiapkan bahan pembelajaran menggunakan model pembelajaran mnemonik adalah sebagai berikut :

- a. Pertama, memperjelas materi yaitu menggunakan teknik-teknik, seperti menggarisbawahi, membuat daftar dan merefleksikannya.
- b. Kedua, menggambarkan hubungan-hubungan yaitu membuat materi menjadi familiar dan mengembangkan hubungna dengan menggunakan teknik –teknik dari sistem kata kunci, kata ganti dan kata hubung.
- c. Ketiga, meningkatkan gambar sensori yaitu menggunakan teknik-teknik asosiasi konyol melebih-lebihkan dan membayangkan gambarannya.
- d. Keempat, melakukan pengulangan yaitu mengingat kembali materi hingga tuntas dipelajari.²³

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Mnemonik

Kelebihan Model Pembelajaran Mnemonik :

- Memudahkan siswa untuk mengingat
- Memudahkan siswa untuk belajar menghafal
- Mendukung siswa dalam pembelajaran yang kreatif
- Membangun perkembangan menghafal siswa
- Mengembangkan kosa kata siswa
- Mengembangkan ketrampilan siswa

²³ Yulhendri dan Rita Syofyan, “Pendidikan Ekonomi Untuk Sekolah Menengah” (Jakarta: Kencana, 2016), 28–29.

- Memberluas gambaran sensorik dan bentuk-bentuk sintaks siswa²⁴

Kelemahan Model Pembelajaran Mnemonik :

- Siswa cepat bosan
- Siswa kurang fokus akan kesulitan memahami
- Siswa kurang bersemangat
- Sarana pendukung harus memadai jika ingin hasil yang maksimal
- Siswa cepat lelah²⁵

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.²⁶ Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung mencangkup ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dalam proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.²⁷ Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh dari hasil tes setelah menjalani proses pembelajaran.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebaagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pembelajaran tertentu.²⁸ Hasil belajar yang dikemukakan oleh beberapa pendapat,

²⁴ Juniah dan Zinnurain, "Pengaruh Model Pembelajaran Mnemonik Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2019): 38.

²⁵ Imanfati Zega, "Penggunaan Model Pembelajarann Mnemonik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Global Edukasi* 1, no. 3 (2017): 390.

²⁶ Ahmad Susanto, "Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar" (Jakarta: Kencana, 2013), 5.

²⁷ Neni Triana, "LKPD Berbasis Eksperimen : Tingkatkan Hasil Belajar Siswa" (Jakarta: Guepedia, 2021), 14.

²⁸ Susanto, "Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar."

maka peneliti dapat mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotorik) pada peserta didik.

Hasil belajar yang hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari proses belajar yang efektif dengan mencakup sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang nantinya menjadi tolak ukur untuk menentukan prestasi pembelajaran.²⁹ Hasil belajar seseorang dapat ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku yang ditampilkan dan dapat diamati antara sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan belajar. Jadi hasil belajar adalah merupakan penilaian hasil-hasil kegiatan belajar pada diri siswa setelah melakukan proses belajar.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Dengan membandingkan antara tingkah laku sebelum dan sesudah melaksanakan belajar dapat ditentukan seberapa besar hasil belajar yang dicapai seorang. Hasil belajar tersebut berupa pengalaman yang menyangkut segi kognitif, afektif dan psikomotorik.³⁰

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), ketrampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

²⁹ Moh. Zaiful Rosyid, Mustajab Mansyur, dan Aminol Rosid Abdullah, "Prestasi Belajar" (Malang: CV. Liteerasi Nusantara Abadi, 2019), 13.

³⁰ Endang Sri Wahyuningsih, "Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa" (Yogyakarta: Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2020), 65.

1. Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran, yang terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Afektif yaitu kemampuan mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
3. Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan ketrampilan jasmani yang terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.³¹

Pendapat lain mengatakan bahwa hasil belajar terdiri atas

1. Kognitif, hasil belajar kognitif mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa. Domain kognitif ini memiliki enam tingkatan yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Analisis, hasil belajar analisis adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, menguraikan suatu integritas atau kesatuan yang utuh menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Hasil belajar analisis ditunjukkan dengan kemampuan menjabarkan atau menguraikan atau merinci suatu bahan atau keadaan ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil, unsur-unsur atau komponen-komponen sehingga terlihat jelas hubungan antara komponen yang satu dengan yang lain.
3. Sintesis, hasil belajar sintesis adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan untuk menyatukan beberapa jenis informasi yang terpisah-pisah menjadi satu bentuk komunikasi yang baru dan lebih jelas dari sebelumnya.

³¹ Tuti Supatminingsih, Muhammad Hasan, dan Sudirman, "Belajar dan Pembelajaran" (Bandung: CV MEDIA SAINS INDONESIA, 2020), 4.

4. Penilaian, penilaian adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dimiliki atau kriteria yang digunakan.
5. Afektif, hasil belajar afektif mengacu kepada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran.
6. Psikomotorik, hasil belajar psikomotorik mengacu pada kemampuan bertindak. Hasil belajar psikomotorik terdiri atas 5 tingkatan yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, bertindak secara mekanis, dan gerakan kompleks.³²

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dibagi menjadi dua bagian besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

- Faktor Biologis (Jasmaniah)

Pertama, kondisi fisik yang normal. Kondisi fisik yang normal atau tidak mmiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir sudah tentu merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kondisi kesehatan fisik, bagaimana kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang. Jadi, faktor ini terdiri dari kondisi fisiologis, kondisi panca indra.

- Faktor Psikologis (Rohaniah)

Pertama, intelegensi. Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Seseorang yang memiliki intelegensi jauh dibawah normal akan sulit diharapkan untuk

³² Zulqarnain et al., "Psikologi Pendidikan" (Yogyakarta: Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2021), 14–21.

untuk mencapai prestasi yang tinggi dalam proses belajar. Disekolah-sekolah umum, masalah kegagalan belajar yang disebabkan intelegensi yang rendah, tidak banyak terjadi kecuali jika seleksi penerimaan siswa di sekolah tersebut tidak dilakukan dengan baik. Jadi, faktor ini terdiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuann kognitif.³³

Pendapat lain menurut Dalyono, berhasil tidaknya seseorang dalam belajar dapat disebabkan oleh Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar) antara lain :

- Kesehatan, Kesehatan jasmani dna rohani sangat besar pengaruhnya terhhadap kemampuan belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik maka belajar juka akan terhambat
- Intelegensi dan Bakat, Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik umumnya mudah belajar dan hasilnyapun cenderung baik. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegansi tinggi atau bakat saja.
- Minat dan Motivasi, Minat adalah keinginan belajar yang muncul dari dalam diri dan penuh dengan kesenangan dalam melakukannya. Sedangkan motivasi adalah daya pengggerak atau pendorong dalam belajar sehingga belajar lebih semaangat.
- Cara Belajar, Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Cara belajar yang baik harus memperhatikan faktor-faktor yang mendkung tercapainya tujuan pembelajaran dan pencapaian hasil belajar.

³³ Arsyi Mirdanda, "Motivasi berprestasi & disiplin peserta didik serta hubungannya dengan hasil belajar" (Pontianak: Yudha English Gallery, 2018), 33–38.

2. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)

- Keluarga, Faktor kedua orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar.
- Sekolah, Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. kualitas guru, metode mengajarnya, model pembelajaran, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan disekolah dan sebagainya. Semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.
- Masyarakat, Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang berpendidikan dan bermoral baik maka hal ini akan mendorong anak giat belajar.
- Lingkungan Sekitar, Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar.³⁴

d. Fungsi dan Tujuan Hasil Belajar

Fungsi dari hasil belajar peserta didik adalah untuk mendiagnosa sejauh mana perkembangan peserta didik dalam mencerna informasi yang disampaikan pendidik dalam setiap proses belajar mengajar di kelas maupun di lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Selain itu juga berfungsi untuk mengembangka kemampuan akademik maupun non akademik peserta didik dengan mengukur dan menilai setelah dilakukannya evaluasi dan berperan penting dalam kenaikan tingkat peserta didik berdasarkan hasil belajarnya selama di sekolah. Dan tujuan utamanya untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai

³⁴ Toto Sugiarto, "E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika" (Yogyakarta: CV MINE, 2018), 10–14.

dengan skala nilai berupa huruf atau angka atau simbol. Apabila tujuan utama kegiatan hasil belajar ini sudah terealisasi dengan baik, maka hasilnya dapat terealisasi dengan baik, maka hasilnya dapat difungsikan dan ditunjukkan untuk berbagai keperluan.³⁵

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu ilmu yang dipelajari dalam masa sekolah di SD, SMP, SMA maupun kuliah. IPS mencakup ilmu-ilmu yang bersifat sosial seperti ekonomi, akuntansi, sejarah, geografi, sosiologi dan lain sebagainya.³⁶ IPS adalah bidang studi mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan.³⁷ IPS adalah mata pelajaran atau bidang studi yang merupakan fusi atau paduan dan integrasi ilmu-ilmu sosial yang dikemas dengan materi yang sederhana, menarik dan mudah dimengerti dan dipelajari untuk intruksional sekolah. Ilmu pengetahuan sosial diartikan sebagai upaya pembinaan baik dari segi pengetahuan atau kemampuan berfikir tingkat tinggi peserta didik yang diharapkan pada akhirnya memiliki kesadaran dan tanggung jawab yang tinggi terhadap diri sendiri dan lingkungannya.³⁸ Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungan. Peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berusaha membantu

³⁵ Ika Sriyanti, "Evaluasi Pembelajaran Matematika" (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 10–12.

³⁶ Lilik Kustiani et al., "Bahan Ajar Mata Kuliah Wawasan IPS" (Malang: Media Nusa Creative, 2016), 1.

³⁷ Yulia Siska, "Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI" (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), 3.

³⁸ Hadi Wiyono, "Pendidikan IPS" (Klaten: Lakeisha, 2021), 14.

peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.³⁹

IPS lahir dari keinginan para pakar pendidikan untuk "membekali" para siswa supaya nantinya mereka mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tidak terduga sehingga membawa dampak yang luas yaitu timbulnya berbagai masalah sosial. Untuk menjelaskan kehidupan yang kompleks tersebut tidak dapat didekati dengan cara terpisah-pisah. Hal ini merupakan salah satu pendorong untuk memakai pendekatan terpadu, artinya untuk menghadapi kompleksitas kehidupan para siswa harus mampu memadukan informasi dari ilmu-ilmu sosial. Dengan demikian pada dasarnya IPS merupakan kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya dengan kajian pokoknya adalah tentang hubungan antar manusia. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari pembelajaran IPS ialah memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkannya dalam masyarakat demokrasi.⁴⁰

b. Tujuan Pembelajaran IPS di SD/MI

Pada pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar, IPS di tunjukkan untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dasar peserta didik yang berguna untuk kehidupan sehari-harinya. Pengajaran sejarah ditunjukkan untuk membangun kemampuan peserta didik tentang perkembangan masyarakat Indonesia dari masa lampau sampai masa sekarang sehingga peserta didik bangga bertanah air dan berbangsa Indonesia. dalam kaitannya dengan tujuan-tujuan tersebut maka program

³⁹ Hana Aditiya Candra dan Endro Wahyuno, "Permainan Teka-Teki Silang Bergambar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Anak Tunagrahita Ringan," *JURNAL ORTOPELAGOGIA* 2, no. 1 (2016): 53.

⁴⁰ Sri Sudarmi, "Muatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Sekolah Dasar* 21, no. 2 (2012): 120.

IPS diarahkan untuk mencapai berbagai macam tujuan pengajaran melalui bahan-bahan atau topik yang diajarkan kepada para anak didik.⁴¹

Tujuan mempelajari ilmu pengetahuan sosial di Indonesia untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya. Kemampuan dan ketampilan, yaitu kemampuan untuk menemukan informasi yang tepat dan teknik dalam pengalaman seorang siswa untuk menolongnya memecahkan masalah-masalah baru atau menghadapi pengalaman baru. Tujuan yang bersifat afektif, berupa pengembangan sikap-sikap, pengertian-pengertian dan nilai-nilai yang akan meningkatkan pola hidup demokratis dan menolong siswa mengembangkan filsafat hidupnya.⁴²

Menurut Ahmad Susanto, tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi. Tujuan pendidikan ilmu sosial dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan ilmu-ilmu sosial dikembangkan atas dasar pemikiran suatu disiplin ilmu sehingga tujuan pendidikan nasional dan tujuan institusional menjadi landasan pemikiran mengenai tujuan pendidikan ilmu nasional.⁴³

c. Materi Pembelajaran IPS

Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah Tema 7 “Tema Indahnya Keragaman di Negeriku” Subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia”. Materi tersebut berisi faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia,

⁴¹ Wiyono, “Pendidikan IPS.”

⁴² Muhammad Aunur Rofiq, “Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills)” (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020), 16–17.

⁴³ Ni'matuz Zuhroh, Alfianan Yuli Efiyanti, dan Lathif AR, “Pengembangan Materi dan Metodologi Pembelajaran IPS” (Yogyakarta: Guepedia, 2021), 121.

keragaman suku bangsa di Indonesia dengan menampilkan daftar suku yang ada di Indonesia (Kartu bergambar) dan menampilkan enam agama beserta tempat ibadah di Indonesia.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Ada beberapa kajian yang berhubungan dengan model pembelajaran scramble :

1. Penelitian Indah Maulida Agustini (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “ *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Kelas II MI AlMursyidiyyah Al-Syafi’iyyah, Pondok Benda, Pamulang Barat*”. Hubungan penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran scramble. Perbedaannya terdapat pada model pembelajaran scramble yang digunakan model pembelajaran scramble berbasis kontekstual, sedangkan penelitian yang akan saya gunakan menggunakan model pembelajaran scramble dengan kartu soal. Berdasarkan hasil penelitian dari data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji analisis data menggunakan uji-t atau uji hipotesis pada nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol pada program SPSS 20,0 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Adapun hasil dari uji-t diperoleh nilai ((Sig.(2-tailed)) $< 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$.
2. Penelitian Onny Fitri Mardani (2016) dengan judul “ *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Matematika Bagi Siswa Kelas VIII SMP Pangudi Luhur Salatiga*”. Hubungan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama meneliti mengenai pengaruh model pembelajaran scramble. Sedangkan perbedaannya terdapat pada model sampling yang digunakan adalah random sampling, Penelitian yang saya lakukan menggunakan sampel total sehingga dapat menjangkau seluruh populasi. Berdasarkan hasil penelitian dari data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan Hal tersebut dapat dilihat dari tabel perhitungan hasil uji independent sample t-test diperoleh nilai signifikansi uji beda rerata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $0,009 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 80,59 dan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol 75,04.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ven Melia Sya'ban yang berjudul "*Pengaruh Metode Scramble Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta*"(2016). Dalam pelaksanaan penelitian, penulis memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ven Melia Sya'ban yaitu sama-sama membahas lebih dalam mengenai model pembelajaran scramble dalam mata pelajaran IPS, jenis penelitian yang digunakan juga kuantitatif. Akan tetapi terdapat perbedaan terhadap tujuannya, penelitian Ven Melia Sya'ban menguji terhadap minat belajar IPS dan dilakukan dengan obyek penelitian siswa kelas V. Sedangkan peneliti menguji pengaruh model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar siswa dan obyek penelitiannya siswa kelas IV. Hasil Penelitian besarnya skor rata-rata skala minat belajar IPS pada kondisi akhir kelas eksperimen yang lebih besar dibanding kelas kontrol. Pada kondisi akhir, skor rata-rata di kelas eksperimen yaitu 79,36 sedangkan skor rata-rata di kelas kontrol yaitu 75,83.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah sebuah model atau gambaran berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antar variable yang satu dengan variable yang lainnya. Sebaiknya kerangka berfikir dibuat dalam bentuk diagram atau skema, dengan tujuan untuk memudahkan memahami beberapa variable data yang akan dipelajari pada tahap selanjutnya. Kerangka berfikir dapat dikatakan sebagai rumusan-rumusan masalah yang sudah dibuat berdasarkan dengan proses deduktif dalam rangka menghasilkan beberapa konsep dan juga proposisi yang digunakan untuk memudahkan seorang peneliti merumuskan hipotesis penelitiannya.⁴⁴

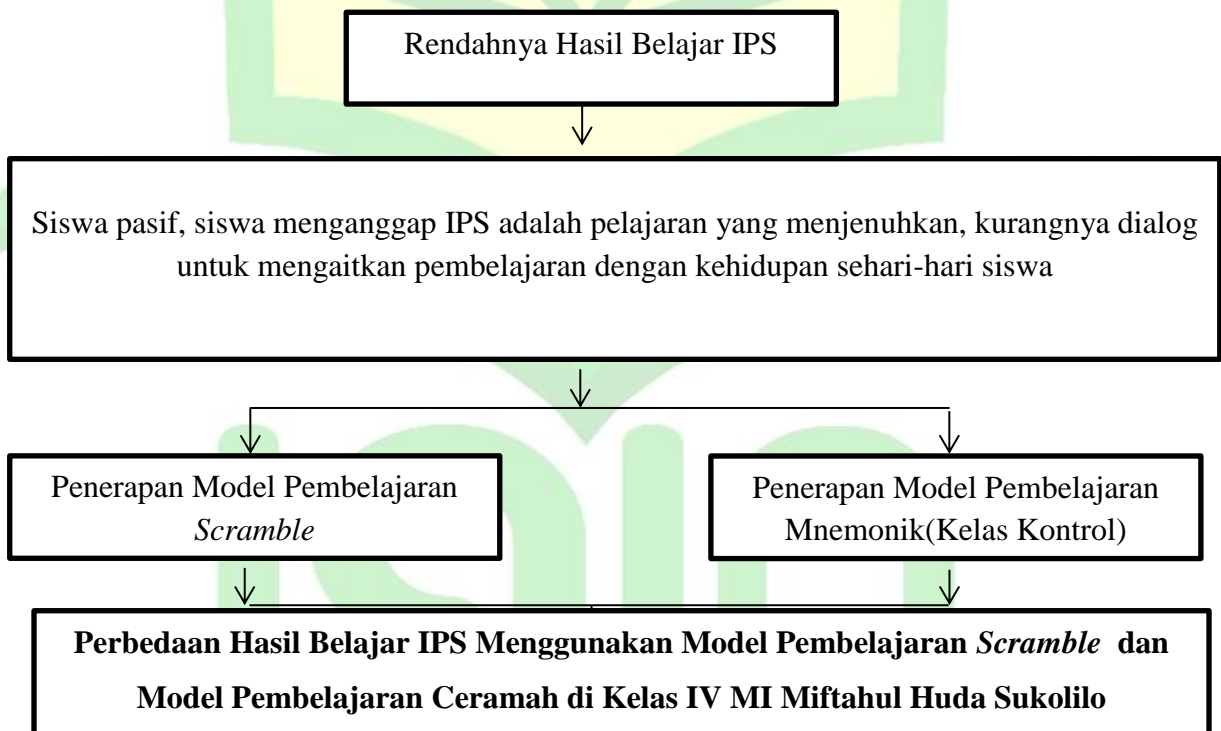
Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

⁴⁴ Hardani et al., "Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif" (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020), 321.

kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁵ Variabel penelitian adalah model pembelajaran *scramble* sebuah variabel independent dan hasil belajar adalah variabel dependent.

Scramble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal atau lembar jawaban yang tersedia. Model pembelajaran *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf.⁴⁶ Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Keberhasilan belajar dapat ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya cara guru dalam menggunakan metode pembelajaran. Dengan demikian untuk mencapai hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) maka model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar dan berpikir. Mereka dapat bekerja sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres ataupun tertekan.

Berdasarkan landasan teori tersebut, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

⁴⁵ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)" (Bandung: Alfabeta, 2012), 61.

⁴⁶ Shoimin, "68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013."

D. Hipotesis Penelitian

H_a : “Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara yang menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan yang menggunakan model pembelajaran ceramah di MI Miftahul Huda Sukolilo”.

H_o : “Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara yang menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan yang menggunakan model pembelajaran ceramah di MI Miftahul Huda Sukolilo”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian atau desain penelitian dalam arti luas adalah suatu desain penelitian yang dirancang mulai ditemukannya permasalahan penelitian, penentuan tinjauan pustaka ilmiah, menentukan rancangan atau metode penelitian, memproses dan menyajikan hasil penelitian. Dalam arti sempit rancangan penelitian atau desain penelitian adalah suatu desain penelitian yang dirancang dalam menentukan metode atau jenis penelitian.⁴⁷

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah investigasi sistematis mengenai sebuah fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statis, matematika, atau komputasi. Data penelitian kuantitatif adalah data-data yang hadir atau dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh dari lapangan.⁴⁸ Metode kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel biasanya diukur dengan instrument penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik.⁴⁹

Penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang bersifat induktif, objektif dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka (score, nilai) atau pernyataan-pernyataan yang dinilai dan dianalisis dengan analisis statistik. Penelitian kuantitatif biasanya digunakan untuk membuktikan dan menolak suatu teori. Karena penelitian ini biasanya bertolak dari suatu teori yang kemudian diteliti, dihasilkan data, kemudian dibahas dan diambil kesimpulan. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan tau

⁴⁷ I Made Indra P dan Ika Cahyaningrum, "Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian" (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 8.

⁴⁸ Muhammad Ramdhan, "Metode Penelitian" (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021), 4–6.

⁴⁹ Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, dan Taofan Ali Achmadi, "Metode Penelitian Kuantitatif" (Yogyakarta: Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2020), 2.

hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Penelitian kuantitatif banyak dipergunakan baik dalam ilmu-ilmu eksata maupun ilmu-ilmu sosial. Pendekatan ini juga digunakan sebagai cara untuk meneliti berbagai aspek dari ruang lingkup pendidikan.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimental design*. Kuasi arti lain dari semu. Penelitian kuasi eksperimen diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu.⁵⁰ Kuasi eksperimen merupakan pengembangan dari True Eksperimental Design karena memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi penuh mengontrol variable luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Penelitian kuasi eksperimen menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak.⁵¹

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian *nonequivalent control group design*, desain ini dalam pemilihan kelas tidak dilakukan secara random. Desain ini baik itu kelompok eksperimental maupun kelompok kontrol dibandingkan meski kelompok tersebut dipilih dan ditempatkan tanpa melalui randomisasi. Desain ini mirip desain kelompok kontrol pretest-postest, hanya saja tidak melibatkan penempatan subjek ke dalam kelompok secara random. Dua kelompok diberi pretest, kemudian diberi perlakuan, dan terakhir diberikan postest.⁵²

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *Scramble* dan model pembelajaran ceramah, sehingga metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan di

⁵⁰ H M Sukardi, "Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya" (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 21.

⁵¹ Sandu Siyoto dan Muhammad Ali Sodik, "Dasar Metodologi Penelitian" (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 20115), 107.

⁵² Imam Susanto dan Harries Madiistriyatno, "Metodologi Penelitian Kuantitatif" (Tangerang: Indigo Media, 2021), 77–78.

MI Miftahul Huda Sukolilo yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini melibatkan 2 kelas. kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Jadi, rancangan penelitian ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*. Sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *scramble*.

Berikut ini rancangan penelitian dalam penerapan model pembelajaran *scramble* :

Tabel 3.1 Rancangan penelitian dalam penerapan model pembelajaran *scramble*

Kelas	Pretest (T1)	Treatment	Posttest (T2)
Eksperimen	Y_1	Xx	Y_2
Kontrol	Y_1	Xy	Y_2

Keterangan :

Y_1 : Tes awal (Pretest)

Y_2 : Tes akhir (Posttest)

Xx : Perlakuan (penerapan model pembelajaran *scramble*)

Xy : Perlakuan (penerapan model pembelajaran *mnemorik*)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Miftahul Huda Sukolilo yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini melibatkan 2 kelas. kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut KBBi populasi adalah seluruh jumlah orang atau penduduk disuatu daerah, jumlah orang atau pribadi yang mempunyai ciri-ciri yang sama, jumlah penghuni baik manusia maupun makhluk hidup lainnya pada suatu satuan ruang tertentu, sekelompok

orang, benda atau hal yang menjadi sumber pengambilan sampel atau suatu kumpulan yang memenuhi syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi obyek atau benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang adpada obyek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik /sifat yang dimiliki oleh subjek atau obyek itu.⁵³ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo tahun ajaran 2021/2022 pada semsester genap. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 24 siswa dan 24 siswa.

Tabel 3.2 Jumlah siswa kelas IV MI Ma'arif Patihan Wetan

No	Kelas	Jumlah
1.	IV A	24 siswa
2.	IV B	24 siswa
Jumlah		48 siswa

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.⁵⁴ Pada penelitian ini agar dapat diperoleh sampel yang cukup representatif digunakan teknik Total Sampling. Teknik Total Sampling merupakan cara penetapan jumlah sampel dengan cara mengambil atau menggunakan semua anggota populasi menjadi sampel, dengan catatan bahwa jumlah

⁵³ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantittatif Kualitatif dan R&D" (Bandung: CV Alfabeta, 2013), 80.

⁵⁴ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)."

sampel tersebut <100 .⁵⁵ *Non probability sampling* (penarikan sampel secara tak acak) pengambilan sampel tidak mensyaratkan bahwa setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Hal ini Karena pemilihan sampel didasarkan atas pertimbangan peneliti.⁵⁶

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
1.	Eksperimen	IV A	24 siswa
2.	Kontrol	IV B	24 siswa
Jumlah			48 siswa

Sampel dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas IVA adalah kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas VB yang menjadi kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Metode permainan ini diharapkan dapat memacu minat siswa dalam pelajaran membaca memahami bahasa. Cara mengukurnya menggunakan alat susun yang berupa instrumen yang digunakan untuk menilai hasil belajar menggunakan model pembelajaran *scramble*.

⁵⁵ Ahmad Tohardi, "Buku Ajar Pengantar Metodologi Penelitian Sosial Plus" (Pontianak: Tanjungpura University Press, 2019), 477.

⁵⁶ Asep Hermawan, "Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif" (Jakarta: Grasindo, 2014), 158.

- b. Hasil belajar bahasa IPS adalah kemampuan siswa dalam memenuhi pencapaian atau target dalam belajar dalam satu kompetensi dalam belajar dengan melalui tes baik selama proses pembelajaran maupun diakhir pembelajaran. Tes berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda. Pilihan ganda adalah bentuk tes yang jawabannya harus dipilih dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan dengan alternatif jawaban a, b, c dan d.

2. Variabel Penelitian

Adapun rinciannya sebagai berikut :

- a. 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 alternative jawaban yang tersedia.
- b. Model Pembelajaran Mnemonik Model pembelajaran mnemonik merupakan model pembelajaran melalui ingatan, yaitu mengingat suatu obyek. Mnemonik menggunakan pengetahuan yang sudah ada untuk mengelola atau memberikan kode suatu pengetahuan baru.
- c. Hasil Belajar Kognitif Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran, yang terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes. Secara umum, tes diartikan sebagai alat yang dipergunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur, sebagai unit analisis penelitian terhadap seperangkat konten atau materi tertentu.⁵⁷ Tes merupakan suatu teknik yang dipakai oleh guru dalam melaksanakan tugas pengukuran. Tes dapat membantu guru dalam mengukur, karena dengan diadakannya tes

⁵⁷ Djaali, "Metodologi Penelitian Kuantitatif" (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2020), 60.

maka akan dihasilkan suatu angka yang diukur oleh guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.⁵⁸ Bentuk tes pilihan ganda adalah suatu bentuk tes di mana butir-butir soalnya memiliki beberapa alternatif jawaban yang harus dipilih oleh peserta didik. Biasanya alternative jawaban yang ada dalam sebuah butir soal berjumlah tiga hingga lima alternatif.⁵⁹ Tes yang digunakan yaitu dengan bentuk soal pilihan berganda sebanyak 10 soal dengan empat pilihan jawaban, dan salah satu jawaban merupakan yang benar sedangkan pilihan lainnya hanya sebagai distraktor, dan diuji dengan daya pembeda dan baik di kelas eksperimen maupu kelas kontrol. Bentuk tes yang diberikan adalah tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Kreteria penilaian adalah memberi skor 5 untuk setiap yang dijawab benar dan skor 0 untuk setiap soal yang dijawab salah. Untuk mendapatkan hasil yang relevan, teknik serta instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Dokumentasi

Metode Dokumentasi adalah informasi yang berasal dari catatan penting baik dari lembaga atau organisasi maupun dari perorangan. Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian.⁶⁰ Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan proses pelaksanaan penelitian pada siswa kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo. Instrumen dari dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan lembar data/ daftar data yang dibutuhkan dalam penelitian, yang didapatkan dari MI Miftahul Huda Sukolilo.

Teknik dokumentasi yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data tentang :

- a. Keadaan MI Miftahul Huda Sukolilo
- b. Jumlah siswa kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo

⁵⁸ Umi Chotimah dan Mariyani, "Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran PPKn" (Palembang: Bening Media Publisher, 2021), 1.

⁵⁹ Sumardi, "Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar" (Yogyakarta: Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2020), 51.

⁶⁰ Nurhadi et al., "Metode Penelitian Ekonomi Islam" (Bandung: CV MEDIA SAINS INDONESIA, 2021), 133.

2. Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes. Tes adalah cara yang digunakan atau prosedur yang ditempuh dalam rangka pengumpulan dan penilaian di bidang pendidikan yang memberikan tugas dan serangkaian tugas yang diberikan guru sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi peserta didik. Tes pilihan ganda adalah bentuk tes obyektif yang mempunyai ciri utama kunci jawabannya jelas dan pasti, sehingga hasilnya dapat diskor secara obyektif.

Tes yang digunakan yaitu dengan bentuk soal pilihan berganda sebanyak 20 soal dengan empat pilihan jawaban, dan salah satu jawaban merupakan yang benar sedangkan pilihan lainnya hanya sebagai distraktor, dan diuji dengan daya pembeda dan baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Bentuk tes yang diberikan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Kriteria penilaian adalah memberi skor 5 untuk setiap yang dijawab benar dan skor 0 untuk setiap soal yang dijawab salah.

Tes ini diberikan pada awal (*Pre test*) dan akhir (*Post test*) mengajar di kelas pada materi “Keanekaragaman Suku dan Agama di Indonesia”

a. Tes Awal (*Pre test*)

Tes awal diberikan kepada siswa sebelum perlakuan diberikan kepada siswa. Adapun tujuan tes awal ini diberikan kepada siswa adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kesamaan hasil belajar (homogenitas) kedua kelompok (kelas kontrol dan kelas eksperimen).
2. Untuk menentukan tingkat pengetahuan awal siswa.
3. Untuk meyakinkan bahwa siswa belum pernah mempelajari pengetahuan dari materi Daur Air yang akan diajarkan.

b. Tes Akhir (*Postest*)

Tes akhir diberikan kepada siswa setelah siswa selesai mengikuti proses pembelajaran. Isi soal pada tes akhir adalah sama dengan isi soal yang diberikan pada tes awal. Adapun tes akhir memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Melihat apakah terdapat perbedaan pada skor tes awal dan tes akhir yang menunjukkan adanya hasil belajar dari perlakuan yang diberikan.
2. Melihat seberapa jauh perbedaan hasil belajar siswa dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan penggunaan media yang berbeda.

Teknik pengumpulan data yang tepat untuk digunakan peneliti dalam menilai hasil belajar kognitif IPS siswa kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo adalah dengan tes. Pada dasarnya tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang. Alat ukur tersebut berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subyek yang menuntut penemuan tugas-tugas kognitif. Tes digunakan dalam penelitian bersifat primer karena tes merupakan data utama pada penelitian ini. Instrumen tes untuk mengukur hasil belajar IPS siswa kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo, dari segi kognitif yakni berupa lembar tes berbentuk soal Multiple Choice atau Pilihan berganda sebanyak 20 butir soal. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS siswa baik di kelas eksperimen (mendapat perlakuan penggunaan Metode pembelajaran *Scramble* maupun di Kelas Kontrol penggunaan Media Buku Paket Pelajaran IPS.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Tes IPS Materi Kegiatan Ekonomi Berdasarkan Potensi Alam di Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo

Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Nomor Soal	Jumlah
3.2	3.4.1 Menguraikan	1, 2, 3, 4, 5, 6,7,8,	10

Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Nomor Soal	Jumlah
Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	keragaman suku di Indonesia	9, 10	
	3.4.2 Menganalisis keragaman suku bangsa yang terdapat di daerah tempat tinggal	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	10
4.2 menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa	4.2.1 Menuliskan hasil identifikasi keragaman suku di Indonesia dalam bentuk tabel	Lembar Kerja Siswa	-

F. Validitas dan Reliabilitas

Agar memenuhi kriteria alat evaluasi yang baik yaitu mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang dievaluasi, maka alat evaluasi tersebut harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas adalah kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur sasaran ukurnya. Uji Validitas digunakan untuk mengukur seberapa cermat suatu uji melakukan fungsinya, apakah alat ukur yang telah disusun benar-benar telah dapat mengukur apa yang perlu diukur. Uji ini dimaksudkan untuk mengukur sah atau tidaknya setiap pertanyaan/ Pernyataan yang digunakan dalam penelitian. Kriteria uji validitas sebagai berikut :

- Jika r hitung $>$ r tabel , maka instrument penelitian dikatakan valid.
- Jika r hitung $<$ r tabel, maka instrument penelitian dikatakan invalid.

Adapun langkah yang dilakukan dengan menggunakan SPSS dimulai dari klik Menu Analyze, klik Correlate lalu klik Bivariate selanjutnya pindahkan semua item ke sisi sebelah kanan klik OK, akan muncul tampilan output correlations. Untuk melakukan uji validitas, nilai r hitung yang digunakan adalah Tabel r untuk $df = 1-50$. Jika ada pertanyaan/ pernyataan yang tidak valid, maka pertanyaan/ pernyataan tersebut dihapus, kemudian dilakukan pengulangan uji validitas tanpa pertanyaan/ pernyataan tersebut.⁶¹

Tabel 3.5 Uji Validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1.	Valid	1, 2, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 25	20 soal
2.	Invalid	3, 4, 6, 18, 24	5 soal

Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 25 soal yang disajikan, terdapat 20 soal valid yaitu soal nomor 1, 2, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 25.

⁶¹ Budi Darma, "Statistika Penelitian Menggunakan SPSS" (Bogor: Guepedia, 2021), 7-16.

Terdapat 5 soal tidak valid yaitu nomor 3, 4, 6, 18, 24. Soal-soal yang tidak valid akan dihapus atau tidak digunakan.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas mengukur variabel yang digunakan melalui pernyataan/pertanyaan yang digunakan. Tingkat taraf signifikan yang digunakan bisa **0,5, 0,6, hingga 0,7**. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut :

- Jika nilai Cronbach's alpha > tingkat signifikan, maka instrument dikatakan reliabel.
- Jika nilai Cronbach's alpha < tingkat signifikan, maka instrument dikatakan reliabel.

Langkah pengujian uji reliabilitas klik Menu Analyze lalu klik Scale selanjutnya klik Reliability Analysis, Pindahkan hanya pertanyaan/ Pernyataan saja tanpa memindahkan jumlah tanggapan yang telah diberi nama variabel, kemudian klik OK. Selanjutnya akan muncul tabel case processing summary. Adapun hasil pengujian uji reliabilitas dengan taraf signifikan yang digunakan sebesar 0,5. Jika ada pertanyaan/ pernyataan yang tidak valid, maka pertanyaan/ pernyataan tersebut dihapus, kemudian dilakukan pengulangan uji validitas tanpa pertanyaan/ pernyataan tersebut.⁶²

Tabel 3.6 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,694	26

Berdasarkan tabel 3.6 dapat ditunjukkan bahwa nilai koefisien alpha hitung hasil belajar sebesar $0,694 > 0,60$, maka dapat disimpulkan bahwa instrument atau alat ukur data tersebut bersifat reliable.

⁶² Budi Darma, "Statistika Penelitian Menggunakan SPSS" (Bogor: Guepedia, 2021), 17–22.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif statistic dengan menggunakan SPSS dilakukan ntuk memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), standart deviasi, varian, maksimum, minimum, sum, range. Definisi lengkap statistic deskriptif adalah metode-metode yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian suatu gugus data sehingga menaksir kualitas data berupa jenis variabel, ringkasan statistic, distribusi dan representasi grafik, tanpa rumus probabilisticapun.⁶³ Untuk rumus dalam penelitian ini ada dua, yakni mean dan standar deviasi:

a. Rata-rata (*mean*)

Rata-rata (*mean*) adalah nilai yang mewakili sehimpunan atau sekelompok data dan bisa diartikan sebagai jumlah dari nilai-nilai yang kemudian dibagi dengan jumlah individu, dengan rumus sebagai berikut

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

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata hitung sampel

X = nilai dalam suatu sampel

N = jumlah individu

b. Standart Deviasi

Standar deviasi adalah ukuran sebaran yang digunakan untuk merefleksikan distribusi suatu nilai di sekitar mean. Rumusnya adalah:

$$SD = \frac{\sqrt{\sum x^2}}{N}$$

SD = standar deviasi, $\sum x^2$ = kuadrat deviasi, N = jumlah anggota

⁶³ Molli Wahyuni, "Statistik Deskriptif" (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2020), 91.

2. Uji Normalitas

Menguji normalitas data kerap kali disertakan dalam suatu analisis statistis inferensial untuk satu arah atau lebih kelompok sampel. Normalitas sebaran data menjadi sebuah asumsi yang ormal atau menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang dipakai dalam penganalisisan. Langkah-langkah Uji Normalitas Data dengan menggunakan SPSS Klik Analyze pilih Descriptive Statistic kemudian klik Explore selanjutnya masukkan Variabel kedalam kotak Dependent. Pilih Both pada bagian Display dan biarkan kotak Statistic sesuai default SPSS. Klik kotak Plots lihat pada Boxplots kemudian klik Factor Level Together. Klik Normality Plots With Tests. Klik Continue dan kemudian klik OK. Hasil output akan terlihat pada tabel TESTS OF NORMALITY. Data dikatakan berdistribusi normal apabila Nilai P (Sig.) > 0.05, baik pada Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk.⁶⁴

3. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians homogen atau tidak. Untuk membuktikan apakah dua kelompok data tersebut mempunyai variasi yang sama (Homogen), maka dapat dilakukan Uji Statistik menggunakan SPSS, Entry data ke dalam program SPSS selanjutnya klik Analyze pilih Compare Mean dan klik One Way Anova. Masukkan variabel terikat (Y) ke dalam kotak Dependent List dan masukkan variabel bebas (X) ke dalam kotak Factor. Pada menu Option dan beri tanda centang pada Homogeneity Of Variance Test dan Klik Continue. Klik OK dan lihat hasilnya, Jika nilai signifikan (P-Value) <0,05 maka dapat disimpulkan bahwa “Varian dari dua kelompok atau lebih adalah tidak sama

⁶⁴ Getut Pramesti, “Kupas Tuntas Data Penelitian dengan SPSS 22” (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2014), 22–29.

(Tidak Homogen)”. Jika nilai signifikan (P-Value) $>0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa “Varian dari dua kelompok atau lebih adalah sama (Homogen)”.⁶⁵

4. Uji Hipotesis

Uji T merupakan analisis untuk membandingkan satu variabel bebas. Teknik ini digunakan untuk menguji apakah nilai tertentu berbeda secara signifikan atau tidak dengan rata-rata sebuah sampel atau untuk menguji perbedaan rata-rata suatu sampel dengan suatu nilai hipotesis. Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ H_0 diterima, atau H_a ditolak. Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, H_0 ditolak, atau H_a diterima. Pilih dan klik menu Analyze lalu pilih Compare Means dan Independent Samples T Test, maka jendela Independent Samples T Test ditampilkan. Langkah selanjutnya klik tombol Define Group lalu isikan angka 1 pada (model scramble) pada kotak isian Group 1 dan isi angka 1 (model ceramah) pada kotak isian Group 2. Klik tombol continue, jendela Independent Samples T Test ditampilkan kembali. Akhiri klik tombol perintah OK. Ketetapan awal Confidence Interval 95% atau alpha sebesar 5%, jika akan diubah klik tombol Options, jendela Independent Sample T Test, isi interval yang dikehendaki akhiri tombol continue lalu klik tombol OK.⁶⁶

⁶⁵ I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, “Paduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS” (Yogyakarta: Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2018), 50–55.

⁶⁶ Budi Darma, “Statistika Penelitian Menggunakan SPSS” (Bogor: Guepedia, 2021), 41–47.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Statistik

Di MI Miftahul Huda, pengumpulan data dilakukan dalam enam pertemuan dan dipisahkan menjadi dua kelompok: kelas IVA merupakan kelompok eksperimen, serta kelas IVB, merupakan kelompok kontrol. Tiga pertemuan diatur di setiap kelas penelitian untuk melakukan riset. Studi ini dimaksudkan untuk membandingkan hasil belajar IPS siswa MI Miftahul Huda Sukolilo kelas IV yang memakai model pembelajaran Scramble dengan metode konvensional. Pada pertemuan pertama, tiap-tiap kelas diberi 20 butir soal sebagai kegiatan *pre-test*. Kegiatan dilaksanakan agar dapat mengambil nilai siswa sebelum diberi perlakuan. Pada pertemuan kedua, dilaksanakan perlakuan. Kelas eksperimen (IVA) memanfaatkan model pembelajaran scramble, sementara kelas kontrol memakai model pembelajaran ceramah (IVB). Sebuah post-test dari 20 pertanyaan diberikan pada pertemuan ketiga untuk siswa di kedua kelompok perlakuan eksperimen dan kontrol. Kegiatan ini dilakukan agar melihat perubahan yang terjadi setelah diberi tindakan. Sebelum melaksanakan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrument soal yang akan dipakai. Uji coba dilakukan di MI Miftahul Huda Sawahan dengan jumlah 66 anak didik.

a. Data Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen

Para peserta didik di kelas eksperimen diberi pre-test berupa 20 pertanyaan dan skala skor 100 poin sebelum menerima perlakuan. Peserta didik pada kelas eksperimen diberikan model pembelajaran bentuk scramble setelah mengetahui hasil tes kemampuan awal. Selanjutnya dibagikan posttest untuk melihat hasil belajar yang terdiri dari jumlah soal 20 butir dan skala nilai 100 poin.

Tabel 4.1 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Nama	PreTest	PostTest
Agelar Bagus Aditya	55	80
Ahmad Azzam Afandi Alhasby	65	85
Akhmad Ilyas Al Ayyubi	65	80
Alvino Julian Nur Ihsan	60	80
Alya Risma Sari	45	75
Angga Bagus Saputra	60	95
Assanty Aurora Putri	55	75
Ayudea Putri Oktaviasari	50	85
Barkana Qosda Fadlain	45	90
Bilqis Atika Adwa Nashifa	55	75
Danisha Ainna Ramadhani	60	70
Dewa Leon Pilar Cendana Kuswandi	70	90
Eryna Raisha Putri	40	95
Fajar Satria Abadi	65	70
Farah Hanum Muzdalifa Putri	55	80
Fareyhan Rafki Prayudya	65	75
Fianti Nur Andriyas	65	85
Gadiz Florencia	75	85
Hafiza Putri Ramadhani	45	90
Iqbal Dwi Cahyo	55	90
Jah Hara Pebriana Putri	80	85
Lexsanifa Meyshila Azzahra	40	95
Maulana Rizky Hannafie	75	90
Fauzan Rizky Putra	40	70

Tabel 4.2 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Statistik	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Jumlah Siswa	24	24
Jumlah Soal	20	20
Rata-rata	57,71	82,92
Standart Deviasi	11,514	8,065
Nilai Maksimum	80	95
Nilai Minimum	40	70

Kelas eksperimen sebelum tindakan memiliki mean 57,71 dan standar deviasi 11.514, seperti terlihat pada tabel di atas. Sedangkan nilai rata-ratanya adalah 82,92 dengan standar deviasi 8,065 setelah diterapkan model pembelajaran Scramble.

b. Data Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol

Peserta didik di kelas kontrol diberikan pre-test melalui 20 soal dan skala skor 100 poin sebelum menerima perlakuan. Model pembelajaran berbentuk ceramah digunakan dengan siswa eksperimen setelah mereka menerima hasil kemampuan awal mereka. Selanjutnya dibagikan posttest untuk melihat hasil belajar yang terdiri dari jumlah soal 20 butir dan skala nilai 100 poin.

Tabel 4.3 Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Nama	PreTest	Post Test
Muhammad Anas Kurniawan	40	75
Muhammad Fahrin Al Hadi	75	75
Naifa Aliya Nurazizah	45	70
Naila Ziyah Asrofatin Nian	60	60
Nizam Ghulam Alkafi	50	50
Nokia Bravi Cahya Putra	50	55

Nama	PreTest	Post Test
Nova Rizki Aditya	55	50
Nurrahman Putra Yudistira	60	65
Oktavia Nur Iswahyudi	60	65
Princessila Kamlatu Nasukha	55	65
Radit Putra Haruki	65	75
Raditya Nur Muhammad	60	60
Raehanun Ikhroma An Naza	50	60
Rifqi Nihayatuz Zain	65	65
Rizky Aditya Pratama	55	55
Satria Bagus Arieska	55	60
Selina Nur Hidayati	60	70
Thalita Rasyida	50	55
Tifara Nevitha Ayu	65	75
Vaoga Angelico Andriana Vana	80	80
Fahima Salma Nurcahya	70	70
Muhammad Ridwan Syafa'i	60	55
Febi Athirah Harahap	75	80
Hendy Pratama Putra	60	65

Tabel Ringkasan 4.4 Nilai Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Pre Test	Post Test
Jumlah Siswa	24	24
Jumlah Soal	20	20
Rata-rata	59,17	64,79
Standart Deviasi	9,631	9,631
Nilai Maksimum	80	50

Statistik	Pre Test	Post Test
Nilai Minimum	40	80

Tabel tersebut memperlihatkan kemampuan awal di kelas kontrol diperoleh hasil mean *pretest* sebanyak 59,17 serta standar deviasi 9,631. Kemudian setelah dilakukan tindakan pengajaran memakai media berupa buku pelajaran IPS, didapatkan rerata post-test nilainya 64,79 dan standar deviasi 9,631.

Tabel 4.5 Uji Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	24	40	80	57,71	11,514
PostTest Eksperimen	24	70	95	82,92	8,065
PreTest Kontrol	24	40	80	59,17	9,631
PostTest Kontrol	24	50	80	64,79	9,026
Valid N (listwise)	24				

Dari tabel diatas didapatkan hasil tes pada post-test kelas eksperimen $M_{x1} = 82,92$ dan $SD_{x1}=8,06$ kemudian pada kelas kontrol $M_{x1} = 64,79$ dan $SD_{x1}=9,026$. Untuk dapat menentukan kategori hasil belajar dari post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat dibuat pengelompokan nilai sebagai berikut:

- $M_{x1} + 1.SD_{x1}$ kategori hasil belajar dengan kategori baik.
- $M_{x1} - 1.SD_{x1}$ kategori hasil belajar dengan kategori kurang.
- Nilai antara $M_{x1} - 1.SD_{x1}$ dan $M_{x1} + 1.SD_{x1}$ adalah kategori hasil tes nilai hasil belajar cukup.

Perhitungan pada kelas eksperimen :

$$\begin{aligned}
 M_{x1} + 1.SD_{x1} &= 82,92 + 1.8,065 \\
 &= 82,92 + 8,06
 \end{aligned}$$

$$= 90,985 \text{ (dibulatkan 90)}$$

$$M_{x1} - 1.SD_{x1} = 82,92 - 1.8,065$$

$$= 82,92 - 8,065$$

$$= 74,855 \text{ (dibulatkan 74)}$$

Perhitungan pada kelas kontrol :

$$M_{x1} + 1.SD_{x1} = 64,79 + 1.9,026$$

$$= 64,79 + 9,026$$

$$= 73,816 \text{ (dibulatkan 73)}$$

$$M_{x1} - 1.SD_{x1} = 64,79 - 1.9,026$$

$$= 64,79 - 9,026$$

$$= 55,764 \text{ (dibulatkan 55)}$$

Berdasarkan pada perhitungan diatas maka diperoleh bahwa pada kelas eksperimen nilai lebih dari 90 dikategorikan sebagai hasil belajar baik, dan nilai 74 sampai 90 dikategorikan sebagai hasil belajar cukup kemudian nilai kurang dari 74 dikategorikan sebagai hasil belajar kurang. Dan pada kelas kontrol nilai lebih dari 73 dikategorikan sebagai nilai baik dan nilai antara 55 sampai 73 dikategorikan sebagai nilai cukup. Kemudian pada nilai kurang dari 55 dikategorikan sebagai nilai cukup.

Perhitungan pada kelas eksperimen :

Untuk mengetahui perbedaan antara pembelajaran Model Pembelajaran *Scramble* dengan Model Pembelajaran Ceramah maka disajikan data sebagai berikut:

Tabel 4.6 Frekuensi Presentase Hasil Belajar IPS Kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Scramble*

No	Skor	F	Presentase	Kategori
1	Nilai > 90	8	33 %	Baik
2	74 - 90	13	55 %	Cukup

No	Skor	F	Presentase	Kategori
3	Nilai < 74	3	12 %	Kurang
		24	100 %	

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai lebih dari 90 sebesar 33%, siswa yang memperoleh nilai antara 74-90 sebesar 55% dan siswa yang memperoleh nilai dibawah 74 sebesar 12%

Perhitungan pada kelas kontrol :

Untuk mengetahui perbedaan antara pembelajaran Model Pembelajaran *Scramble* dengan Model Pembelajaran Ceramah maka disajikan data sebagai berikut:

Tabel 4.7 Frekuensi Presentase Hasil Belajar IPS Kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mnemonik

No	Skor	F	Presentase	Kategori
1	Nilai > 73	6	25%	Baik
2	55-73	16	67%	Cukup
3	Nilai < 55	2	8%	Kurang
		24	100 %	

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai lebih dari 73 sebesar 25%, siswa yang memperoleh nilai antara 55-73 sebesar 67% dan siswa yang memperoleh nilai dibawah 55 sebesar 8%.

B. Inferensial Statistik

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum analisis multivariat dapat dimulai, uji normalitas harus dilakukan. Data dianggap terdistribusi normal bila tingkat signifikansi nilainya $< 0,05$. Tingkat signifikansinya $< 0,05$, maknanya dianggap tak normal. Uji *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk menguji kenormalan data. Peneliti dalam studi ini memanfaatkan data yang terkumpul guna menguji hasil belajar peserta didik. Mengenai data lampiran, yang akan dipakai untuk menghitung uji normalitas. Hipotesis pada saat menjalankan pengujian normalitas:

Ho: Data terdistribusi normal

Ha: Data tak berdistribusi normal

Tabel berikut memperlihatkan hasil hitungan normalitas hasil belajar:

Tabel 4.6 Uji Normalitas

Kelas	Data	N	Sig Kolmogorov- Smirnov	Sig Shapiro- Wilk	Keterangan
Eksperimen	Pre-Test	24	0,200	0,305	Data Berdistribusi Normal
	Post-Test		0,200	0,088	Data Berdistribusi Normal
Kontrol	Pre-Test	24	0,059	0,500	Data Berdistribusi Normal
	Post-Test		0,200	0,226	Data Berdistribusi Normal

Pada kelas kontrol, pre-test kelas eksperimen bernilai signifikansi $0,200 > 0,05$, serta post-test $0,200 > 0,05$. Berdasarkan temuan tersebut jelas bahwasanya kelompok datanya terdistribusi normal karena signifikansi pre-test untuk kelas kontrol $0,059 > 0,05$ serta post-test $0,200 > 0,05$.

b. Uji Homogenitas Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dalam rangka menentukan apakah sampel yang difungsikan didalam suatu riset mewakili populasi yang lebih besar, maka dilakukan pemeriksaan homogenitas data (populasi homogen). Dalam uji homogenitas, dua varian dibandingkan memakai uji-t pada data post-test serta pre-test. Data dari kelas kontrol serta kelas eksperimen dibandingkan untuk melihat apakah variansnya homogen. Jika signifikansi nilainya $< 0,05$ atau lebih rendah, dua atau lebih kumpulan data populasi tidak akan serupa (heterogen), menurut kriteria ini. Jika tingkat signifikansi $> 0,05$, maknanya varians 2 kelompok data ataupun lebih yakni serupa (homogenitas). Hipotesis homogenitas varians adalah:

H_0 : Varian data homogen

H_a : Varian data tidak homogen

Tabel 4.7 Uji Homogenitas Varian

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,136	1	46	,714
	Based on Median	,190	1	46	,665
	Based on Median and with adjusted df	,190	1	45,846	,665
	Based on trimmed mean	,140	1	46	,710

Data penelitian punya varians yang homogen, terlihat dari hasil hitungan yakni data pretest atau posttest signifikansinya melebihi 0,05 ($0,714 > 0,05$). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data penelitian ini memiliki varians yang homogen.

2. Uji Hipotesis dan Interpretasi

Dimungkinkan untuk menggunakan uji hipotesis untuk menentukan apakah suatu nilai berkorelasi secara signifikan dengan rata-rata sampel, atau untuk melihat apakah

rata-rata sampel secara substansial berbeda dari nilai yang diprediksi dalam penelitian. Selama $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maknanya menerima H_0 , menolak H_a . Tolak H_0 atau terima H_a tergantung apakah $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ atau tidak. Setelah eksperimen, peneliti ingin menguji apakah ada perubahan hasil belajar diantara kelas eksperimen serta kontrol memakai Scramble Model. Berikut hipotesis uji manova:

“ H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran scramble (kelas eksperimen) dan yang tidak (kelas kontrol).

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran scrambling Jarimatika (kelas eksperimen) dan yang tidak (kelas kontrol).”

H_0 diterima sebagai bentuk karakteristik pengambilan keputusan bila $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ ataupun $-t\text{-hitung} > -t\text{-tabel}$. Menolak H_0 bila $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ atau $-t\text{-hitung} < -t\text{-tabel}$.

Tabel 4.8 Hasil Uji T Hasil Belajar Pada Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	,136	,714	7,336	46	,000	18,125	2,471	13,152	23,098
	Equal variances not assumed			7,336	45,428	,000	18,125	2,471	13,150	23,100

Berdasarkan hasil pengujian, signifikansi hasil belajar nilainya $0,000 < 0,05$, sebagaimana terlihat pada Tabel 4.5. Akibatnya, ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang cukup besar diantara model pembelajaran Scramble (kelas eksperimen) dengan model pembelajaran ceramah (kelas kontrol).

C. Pembahasan

Hasil belajar ialah keterampilan yang siswa dapatkan lewat partisipasi dalam kegiatan pendidikan. Dalyono mengungkapkan, perbedaan variabel eksternal dan internal mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal, misalnya kurikulum, sarana dan prasarana, guru, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan materi pembelajaran, semuanya

berperan. Faktor internal meliputi minat, bakat, motivasi kebiasaan belajar dan kecerdasan yang dimiliki.⁶⁷ Hasil belajar adalah ukuran sederhana tentang seberapa baik siswa memahami topik yang diberikan berdasarkan nilai tes mereka pada mata pelajaran terkait.⁶⁸

Kelas eksperimen menggunakan Scramble sebagai metode utama mereka mempelajari materi baru. Adanya Scramble Learning di kelas dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa dengan memaksa mereka menyusun ulang kata, kalimat, dan paragraf dengan cara yang masuk akal. Anggota kelompok berpikir kritis dapat saling membantu dalam model pembelajaran Scramble karena membangun solidaritas kelompok. Untuk membantu siswa menjadi lebih tertarik pada pelajaran membaca pemahaman, dapat digunakan model pembelajaran Scramble.⁶⁹ Dapat diketahui bahwasanya model pembelajaran scramble memberikan pengaruh besar pada hasil belajar IPS siswa MI Miftahul Huda Sukolilo kelas IV. Berdasarkan dari hipotesis diatas, telah terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara yang menggunakan model pembelajaran scramble dan yang menggunakan model pembelajaran ceramah. Karena pembelajaran scramble membawa suasana kelas lebih aktif dan tidak membuat bosan atau jenuh. Berbeda dengan model pembelajaran ceramah yang membuat siswa pasif dan jenuh.

Implikasi model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar kognitif peserta didik akan lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari karena pembelajaran dengan dipadukan permainan akan membuat peserta didik merasa terkesan. Peserta didik belajar bekerja sama dengan temannya yang memiliki kemampuan kognitif tinggi, sedang dan rendah. Peserta didik memperoleh pola pikir dan gaya belajar dari temannya. Pembelajaran membuat aktivitas peserta didik menjadi aktif dan tidak jenuh.

⁶⁷ Mirdanda, "Motivasi berprestasi & disiplin peserta didik serta hubungannya dengan hasil belajar."

⁶⁸ Susanto, "Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar."

⁶⁹ Shoimin, "68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013."

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilaksanakan penelitian, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran scramble pada kelas eksperimen memiliki nilai lebih dari 90 sebesar 33%, siswa yang memperoleh nilai antara 74-90 sebesar 55% dan siswa yang memperoleh nilai dibawah 74 sebesar 12%.
2. Pada kelas kontrol memperoleh nilai lebih dari 73 sebesar 25%, siswa yang memperoleh nilai antara 55-73 sebesar 67% dan siswa yang memperoleh nilai dibawah 55 sebesar 8%.
3. Berdasarkan hasil perhitungan data hasil belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran scramble dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran ceramah pada mata pelajaran IPS terdapat perbedaan yang signifikan, dapat dilihat pada nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena signifikasinya $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Saran

1. Guru berkewajiban untuk memilih model pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran IPS, mendorong siswa untuk berkonsentrasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Perebutan adalah model yang baik untuk digunakan untuk materi pembelajaran IPS.
2. Lembaga sekolah diharapkan menciptakan aturan-aturan yang bisa memajukan kualitas pendidikan dengan mengarahkan dan memperhatikan penentuan model pembelajaran yang digunakan khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial.

3. Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai materi referensi dan koreksi untuk perbaikan pengerjaan penelitian berikutnya, sehingga penelitian ini berguna untuk pembaca.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M., Siti Suwadah Rimang, dan Irwana R. Badji. "Permainan Bahasa (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia)," 33–37. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2021.
- Candra, Hana Aditiya, dan Endro Wahyuno. "Permainan Teka-Teki Silang Bergambar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Anak Tunagrahita Ringan." *JURNAL ORTOPELAGOGIA* 2, no. 1 (2016): 53.
- Chotimah, Umi, dan Mariyani. "Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran PPKn," 1. Palembang: Bening Media Publisher, 2021.
- Darma, Budi. "Statistika Penelitian Menggunakan SPSS," 7–16. Bogor: Guepedia, 2021.
- . "Statistika Penelitian Menggunakan SPSS," 17–22. Bogor: Guepedia, 2021.
- . "Statistika Penelitian Menggunakan SPSS," 41–47. Bogor: Guepedia, 2021.
- Djaali. "Metodologi Penelitian Kuantitatif," 60. Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2020.
- Handayani, Sri, Sri Umi Mintarti, dan Rizza Megasari. "Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0," 19. Malang: PT. Literindo Berkah Jaya, 2019.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Jualiana Sukmana, dan Ria Rahmatul Istiqomah. "Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif," 321. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Helmiati. "Model Pembelajaran," 19. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012.
- Hermawan, Asep. "Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif," 158. Jakarta: Grasindo, 2014.
- Hidayati, Nur Baeti. "Metode Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Kalimat Bahasa Inggris," 18–19. Pekalongan: Penerbit NEM, 2021.
- Juniah, dan Zinnurain. "Pengaruh Model Pembelajaran Mnemonik Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2019): 38.
- Kaharuddin, Andi, dan Nining Hajeniati. "Pembelajaran Inovatif dan Variatif Pedomaan Untuk Penelitian PTK dan Eksperimen," 70. Gowa: Pustaka Almaida, 2020.
- Kusnadi. "Metode Pembelajaran Kolaboratif Penggunaan Tools SPSS dan Video Scribe," 23. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018.

- Kustiani, Lilik, Endah Andayani, Lilik Sri Hariani, dan Lilik Indawati. "Bahan Ajar Mata Kuliah Wawasan IPS," 1. Malang: Media Nusa Creative, 2016.
- Kusumastuti, Adhi, Ahmad Mustamil Khoiron, dan Taofan Ali Achmadi. "Metode Penelitian Kuantitatif," 2. Yogyakarta: Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2020.
- M Sukardi, H. "Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya," 21. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Maksum, Ali. "Pengantar Filsafat Dari Masa Klasik Hingga Postmodernis me," 13. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Malasari, Eka Yulia Ulfa, Rasiman, dan Sutrisno. "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Scramble Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa." *Media Penelitian Pendidikan* 12, no. 2 (2018): 170–71.
- Mirdanda, Arsyi. "Motivasi berprestasi & disiplin peserta didik serta hubungannya dengan hasil belajar," 33–38. Pontianak: Yudha English Gallery, 2018.
- Muhsyanur. "Membaca : Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif," 79. Yogyakarta: Buginese Art, 2014.
- Nurhadi, Sri Wahyuni Hasibuan, Ascarya, Atika Rukminiastiti Masrifah, dan Eny Latifah. "Metode Penelitian Ekonomi Islam," 133. Bandung: CV MEDIA SAINS INDONESIA, 2021.
- P, I Made Indra, dan Ika Cahyaningrum. "Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian," 8. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Payadnya, I Putu Ade Andre, dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. "Paduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS," 50–55. Yogyakarta: Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2018.
- Pramesti, Getut. "Kupas Tuntas Data Penelitian dengan SPSS 22," 22–29. Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2014.
- Prastiyo, Fendika. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw," 10. Surakarta: CV Kekata Group, 2019.
- Pulukadang, Wiwi Triyanty. "Buku Ajar Pembelajaran Terpadu," 98–99. Gorontalo: Ideas Publisher, 2021.

- Rahayu, Kurnia. "TPS-TEGA Penerapannya untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Inggris," 14. Sulawesi Selatan: Penerbit NEM, 2021.
- Ramdhan, Muhammad. "Metode Penelitian," 4–6. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021.
- Rayanto, Yudi Hari, dan Dies Nurhayati. "Epistemologi Pembelajaran," 80. Sukabumi: CV Jejak, 22M.
- Rofiq, Muhammad Aunur. "Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills)," 16–17. Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020.
- Rosyid, Moh. Zaiful, Mustajab Mansyur, dan Aminol Rosid Abdullah. "Prestasi Belajar," 13. Malang: CV. Liteerasi Nusantara Abadi, 2019.
- Shoimin, Aris. "68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013," 166–68. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Siska, Yulia. "Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI," 3. Yogyakarta: Garudhawaca, 2016.
- Siyoto, Sandu, dan Muhammad Ali Sodik. "Dasar Metodologi Penelitian," 107. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2011.
- Sriyanti, Ika. "Evaluasi Pembelajaran Matematika," 10–12. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Sudarmi, Sri. "Muatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *Sekolah Dasar* 21, no. 2 (2012): 120.
- Sugiarto, Toto. "E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika," 10–14. Yogyakarta: CV MINE, 2018.
- Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D," 80. Bandung: CV Alfabeta, 2013.
- . "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)," 61. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sumardi. "Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar," 51. Yogyakarta: Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2020.
- Supatminingsih, Tuti, Muhammad Hasan, dan Sudirman. "Belajar dan Pembelajaran," 4. Bandung: CV MEDIA SAINS INDONESIA, 2020.

- Susanto, Ahmad. "Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar," 5. Jakarta: Kencana, 2013.
- . "Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar," 7. Jakarta: Prenada Media, 2019.
- Susanto, Imam, dan Harries Madiistriyatno. "Metodologi Penelitian Kuantitatif," 77–78. Tangerang: Indigo Media, 2021.
- Tohardi, Ahmad. "Buku Ajar Pengantar Metodologi Penelitian Sosial Plus," 477. Pontianak: Tanjungpura University Press, 2019.
- Triana, Neni. "LKPD Berbasis Eksperimen : Tingkatkan Hasil Belajar Siswa," 14. Jakarta: Guepedia, 2021.
- . "LKPD Berbasis Eksperimen : Tingkatkan Hasil Belajar Siswa," 14. Jakarta: Guepedia, 2021.
- Wahyuni, Molli. "Statistik Deskriptif," 91. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2020.
- Wahyuningsih, Endang Sri. "Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa," 65. Yogyakarta: Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2020.
- Wiyono, Hadi. "Pendidikan IPS," 14. Klaten: Lakeisha, 2021.
- Yulhendri, dan Rita Syofyan. "Pendidikan Ekonomi Untuk Sekolah Menengah," 28–29. Jakarta: Kencana, 2016.
- Zega, Imanfati. "Penggunaan Model Pembelajaran Mnemonik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Jurnal Global Edukasi* 1, no. 3 (2017): 390.
- Zuhroh, Ni'matuz, Alfianan Yuli Efiyanti, dan Lathif AR. "Pengembangan Materi dan Metodologi Pembelajaran IPS," 121. Yogyakarta: Guepedia, 2021.
- Zulqarnain, M Hum, M. Shoffa Saifillah, dan Al-Faruq Sukatin. "Psikologi Pendidikan," 14–21. Yogyakarta: Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2021.