



---

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III  
PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD NEGERI 067243  
MEDAN SELAYANG T.A 2024/2025**

**THE INFLUENCE OF THE *SCRAMBLE* LEARNING MODEL ON  
STUDENT OUTCOMES IN CLASS III THERE ARE SOCIAL  
SUBJECTS AT STATE ELEMENTARY SCHOOL 067243  
MEDAN SELAYANG  
T.A 2024/2025**

Sarah Luvita Girsang<sup>1)</sup>, Tina Sheba Cornelia Sitompul<sup>2)</sup>,  
Mahasiswa Prodi PGSD FKIP Universitas Quality<sup>1)</sup>, Dosen Prodi PGSD FKIP Universitas  
Quality<sup>2)</sup>

Jl. Ringroad – Numban Surbakti no. 18 Medan, Kode Pos 1234, Indonesia(3)  
[sarahluvitagirsang@gmail.com](mailto:sarahluvitagirsang@gmail.com) [domtinasitompul@gmail.com](mailto:domtinasitompul@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Scramble*, 2) Pengaruh hasil belajar siswa tanpa menggunakan Model Pembelajaran *Scramble*, 3) Pengaruh signifikan menggunakan Model Pembelajaran *Scramble*, terhadap hasil belajar IPS Kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *one grup desain* yang hanya melibatkan satu kelompok. Penelitian yang dilaksanakan bulan Desember 2024. Populasi penelitian adalah siswa kelas Kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang. Adapun sampel penelitian adalah sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji T independen. Hasil penelitian sebagai berikut: 1) Uji normalitas kelas III diperoleh  $L_{hitung} < 0,231$  untuk signifikan  $\alpha = 0,01$  dari jumlah siswa 20. Karena  $L_{hitung}(0,180179) < L_{tabel}(0,231)$  maka  $H_0$  diterima sehingga data *pretest* kelas III berdistribusi normal dan data *posttest* diperoleh  $L_{hitung} (0,21754) < 0,231$  Karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima sehingga data *posttest* kelas III berdistribusi normal 2). Uji homogenitas pada kelas III *pretest* dan *posttest* diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis  $F_{hitung} < F_{tabel}$  *pretest* dan *posttest* kelas III memiliki nilai  $F_{hitung} = 1,427729 < F_{tabel} = 2,168252$  kriteria maka  $H_0$  diterima sehingga dinyatakan data *pretest* dan *posttest* kelas III homogen. 3). Terdapat pengaruh signifikan pada hasil belajar dengan jumlah nilai hasil belajar diperoleh nilai yang signifikan, pengujian hipotesis menggunakan rumus uji T. Sehingga diperoleh data nilai *pretest* dan *posttest* kelas III yaitu  $T_{hitung} = 2,583008$  dan nilai  $T_{tabel} = 2,024394$  maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan model



---

pembelajaran *Scramble*, terhadap hasil belajar siswa kelas III pada Pelajaran IPS di SD Negeri 067243 Medan Selayang Tahun Pelajaran 2024/2025.

**Kata Kunci : Pengaruh Model Pembelajaran, *Scrambel*, Hasil Belajar.**

#### ABSTRACT

This study aims to determine: 1) The effect of students' learning outcomes using the Scramble Learning Model, 2) The effect of students' learning outcomes without using the Scramble Learning Model, 3) The significant effect of using the Scramble Learning Model on social studies learning outcomes for Grade III students at SD Negeri 067243 Medan Selayang in the 2024/2025 Academic Year. This study employs a one-group design research method, involving only one group. The research was conducted in December 2024. The study population consisted of Grade III students at SD Negeri 067243 Medan Selayang, with a sample size of 20 students. Data collection techniques included pretests and posttests. Data analysis techniques used were normality tests, homogeneity tests, and independent T-tests. The research results are as follows: The normality test for Grade III showed  $L_{hitung} < 0.231$ . Since  $L_{hitung} (0.180179) < L_{tabel} (0.231)$ ,  $H_0$  is accepted, indicating that the pretest data for Grade III is normally distributed. For the posttest data,  $L_{hitung} (0.21754) < 0.231$ , and since  $L_{hitung} < L_{tabel}$ ,  $H_0$  is accepted, indicating that the posttest data for Grade III is also normally distributed. The homogeneity test for Grade III pretest and posttest showed  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Based on the hypothesis testing criteria,  $F_{hitung} < F_{tabel}$  with  $F_{hitung} = 1.427729 < F_{tabel} = 2.168252$ , indicating that  $H_0$  is accepted, and the pretest and posttest data for Grade III are homogeneous. There is a significant effect on learning outcomes, with significant values obtained from the hypothesis testing using the T-test formula. The pretest and posttest data for Grade III yielded  $T_{hitung} = 2.583008$  and  $T_{tabel} = 2.024394$ , indicating a significant effect of using the Scramble Learning Model on the learning outcomes of Grade III students in social studies at SD Negeri 067243 Medan Selayang for the 2024/2025 Academic Year.

*Keywords: Effect of Learning Model, Scramble, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan agar peserta didik mampu menjadi warga negara yang baik, serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk lebih peka terhadap permasalahan-permasalahan sosial yang terjadi dimasyarakat dan diharapkan peserta didik mampu mengatasi atau memecahkan suatu permasalahan yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Tujuan lain dalam pembelajaran IPS juga dikemukakan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Nursalam, 2016 :21) menyebutkan bahwa Tujuan



---

pendidikan IPS tidak dapat dilepaskan dari tujuan pendidikan nasional, yaitu membentuk manusia yang berkualitas yang mampu mengembangkan diri sebagai manusia Indonesia yang sehat jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kreatif dan tanggung jawab, bersikap demokratis dan penuh tenggang rasa, berbudi pekerti yang luhur, mencintai sesama dan bangsanya berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Dilihat secara langsung realita di lapangan masih banyak anak-anak yang lebih mengutamakan bermain daripada belajar. Hal ini tentu akan berdampak pada hasil belajar yang akan diperoleh anak tersebut. Bermain bagi anak-anak merupakan hal yang wajar. Namun, mereka juga harus bisa membagi waktu antara bermain, belajar, ataupun belajar sambil bermain. Maka dari itu peran orang tua sangat penting disini dalam mengatur dan mengawasi seluruh kegiatan anaknya. Orang tua bisa membuat jadwal teratur bagi anaknya agar anak terbiasa hidup dengan teratur dan menjadi orang yang disiplin waktu dan membantunya menjadi lebih mandiri. Sebagai seorang pendidik dan pengajar, guru tidak hanya menyampaikan informasi saja, tetapi masih banyak kegiatan yang dilakukan guru agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan menyenangkan. Guru akan mempersiapkan strategi, metode, teknik, taktik yang dapat diterapkan didalam kelas. Sebelum mempersiapkan itu semua, guru tentunya akan memahami setiap karakteristik siswa-siswanya. Sebagaimana kita ketahui bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, dan lainnya, guru harus mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswanya, sehingga pelajaran dapat dengan mudah mereka terima dan bisa mengurangi atau menghilangkan rasa bosan dalam diri siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dikelas III SD Negeri 067243 Medan selayang ternyata masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami suatu materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya, salah satunya pada materi pelajaran IPS, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan tujuan pembelajaran IPS belum tercapai, hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode konvensional dimana dalam proses pembelajarannya guru hanya berceramah dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa sehingga siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajarannya, serta siswa tidak



dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajarannya sehingga siswa menjadi pasif. Hal ini disebabkan karena materi pelajaran IPS dianggap sulit dan terlalu banyak hafalan, sehingga pembelajarannya kurang menarik perhatian siswa. Banyak permasalahan yang muncul ketika proses kegiatan pembelajaran IPS berlangsung, diantaranya yaitu ada siswa yang selalu merasa jenuh, bosan, mengantuk, dan masih banyak lagi permasalahan yang lainnya. Hal tersebut menyebabkan suasana pembelajaran tidak kondusif.

**Tabel 1. Nilai Ujian Harian IPS Siswa Kelas III  
SD 067243 Medan Selayang**

<b>KKM</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase (%)</b>
70	$\geq 70$	5 Orang	25,0%
	$< 70$	15 Orang	75,0%
Jumlah		20 Orang	100%

**Sumber : Wali Kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang**

Tabel 1 menunjukkan bahwa hanya 5 dari 20 siswa yang lulus, atau 25,0%, dan 15 orang yang tidak tuntas, atau 75,0%, mencapai ketuntasan minimal (KKM), yang sudah ditetapkan pada 70. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih kurang maksimal. Menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan dipelajari adalah salah satu cara untuk memecahkan masalah ini. Model kooperatif tipe Scramble adalah salah satu model yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di SD karena memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak akan jenuh atau bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran karena model pembelajaran ini menggunakan pendekatan permainan anak. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, pasti akan membuat siswa lebih mudah memahami apa yang mereka pelajari. Selain itu, akan mendorong mereka untuk terus belajar. Seperti yang dinyatakan oleh Robert B. Taylor (Miftahul Huda, 2015:303) bahwa "Scramble merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan kecepatan berpikir siswa." Oleh karena itu, ini pasti akan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan berkesan



## METODE

Penelitian kuantitatif berfokus pada pengumpulan dan analisis data angka untuk menjawab pertanyaan. Metode ini digunakan untuk mengukur variabel, menemukan pola, dan menggunakan statistik untuk memeriksa teori atau hipotesis. Penelitian kuantitatif biasanya mengumpulkan data melalui survei, kuesioner, eksperimen, atau observasi yang terstruktur dan terukur. Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang mengedepankan pengukuran objektif dan analisis numerik dari data yang dikumpulkan melalui berbagai instrumen, seperti survei, kuesioner, atau eksperimen yang berkaitan dengan bagaimana model scramble mempengaruhi hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu control pre test dan post test design seperti gambar berikut : (sugiyono 2019 : 409)

$$O_1 \quad x \quad O_2$$

Keterangan :

$O_1$  : Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

$O_2$  : Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

$X$  : Perlakuan (penerapan model *scrambel*)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, hipotesis diuji untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran scramble berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Ini dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel 2010.

**Tabel 2 Uji Hipotesis**

Kelas	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$
III	2,583008	2,024394

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat dilihat bahwa  $T_{hitung} = 2,583008$  dan  $T_{tabel} = 2,024394$ . Maka kriteria  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $2,583008 > 2,024394$ ). Hal ini membuktikan ada pengaruh yang



---

signifikan penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap terhadap hasil belajar kelas III di SD Negeri 067243 Medan Selayang T.P 2024/2025..

Studi ini dilakukan di SD Negeri 067243 Medan Selayang pada tahun 2024/2025. Studi ini dilakukan selama semester ganjil. Penelitian ini adalah pra-eksperimen (tanpa desain) satu kelompok pra-eksperimen-post-eksperimen (satu kelompok). Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang, dengan total siswa 20 orang. Berdasarkan hasil analisis data dengan yaitu uji hipotesis yang memperoleh data nilai  $T_{hitung} = 2,583008$  dan nilai  $T_{tabel} = 2,024394$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar IPS Kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang Tahun Pembelajaran 2024/2025

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Jenni Malasari Purba (2020) Pengaruh model pembelajaran tipe kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada tema daerah tempat tinggal kelas IV. Uji hipotesis yang memperoleh  $T_{hitung}(4,254) > T_{tabel}(1,701)$  terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar di kelas IV SD Negeri 091332 Raya Bayu. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Naniek kusumawati (2019) Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Dengan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. Uji hipotesis yang memperoleh  $T_{hitung}(6,074) > T_{tabel}(1,679)$  terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* dengan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun diketahui bahwa siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran. Terbukti pada saat kegiatan belajar berlangsung semua siswa ikut aktif dan tidak didominasi oleh beberapa siswa saja. Selain hasil belajar yang meningkat minat belajar siswa pun juga ikut meningkat, siswa dapat menggali kemampuannya sendiri melalui model pembelajaran *scramble* dengan media *question card* sehingga melatih siswa untuk berfikir secara aktif dan mandiri. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian CA Pasaribu (2023) Pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar sub tema manfaat energi di kelas IV SD Negeri 098166 Perumnas batu 6. Uji hipotesis yang memperoleh  $T_{hitung}(37,91) > T_{tabel}(1,699)$  bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model



pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada subtema manfaat energi kelas IV SD N 098166 Perumnas Batu 6. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa Model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar.

## KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan dari data yang dikumpulkan dari kemampuan hasil belajar dan pengujian hipotesis di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang TP 2024/2025, hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Scrambel* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang diperoleh nilai rata-rata pre test 49 dengan jumlah siswa 20 orang.
2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran *Scrambel* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang diperoleh nilai rata-rata post test 66 dengan jumlah siswa 20 orang.
3. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran *Scrambel* pada mata pelajaran IPS di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang TP. 2024/2025. Dengan nilai rata-rata 66 lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan pengaruh Model *Scramble* dengan nilai rata-rata 49, dengan perhitungan uji statistik hasil belajar siswa di peroleh yaitu  $T_{hitung} > T_{tabel} = 2,583008 > 2,024394$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adzandini, V. N., & Ma'mur, T. (2019). Proyek Vlog Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 8(2), 237-246..
- ANGGRAINI, P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Utara.
- Evitasari, M. (2019). Model Pembelajaran Contextstual Teaching And Learning (Ctl) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Untuk Meningkatkan Profesionalisme



---

Guru Di Sdn Tegalombo *I* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).

Ghasya, D. A. V. (2017). Keterkaitan penerapan metode pembelajaran Montessori untuk mencapai kompetensi dasar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar pada kurikulum 2013. *Jurnal Tunas Bangsa*, 4(1), 112-125.

Handayani, F. E., Purbasari, I., & Setiadi, G. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Scramble* melalui Kemampuan Kognitif Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS Kelas III di SD 5 BAE KUDUS. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 221-225.

Haniah, A. A., Rosnita, R., & Sugiyono, S. Pengaruh Penggunaan Model Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(2).

Jusmiana, A. (2020). Sekapur Sirih Tentang Statistik.

Ristanti, S. M. (2022). *Studi Komparasi Hasil Belajar Kognitif IPS Menggunakan Model Pembelajaran Scramble dan Model Pembelajaran Mnemonik di Kelas IV MI Miftahul Huda Sukolilo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).

Rohmanurmeta, F. M. R., & Dewi, C. (2019). Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial.).

Sugiyono, (2019) metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D : Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)

Sugiyono, (2017) Metode Peneliiian.” *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* “

Woolfolk, Anita.(2016) *Educational psychology*. Pearson