



Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengembun Dan Menyublim Di Kelas V SD Negeri 27 Banda Aceh

Rosi Panjaitan¹, Aida Fitri², Tursinawati³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Syiah Kuala

rosi.unsyiah@gmail.com

Abstract

The aim is to determine the significant effect of using the scramble learning model on material condenses and sublimes on the learning outcomes of students in class V SD Negeri 27 Banda Aceh. The method taken is quantitative with the type Pre Experimental Design. The place was held at SDN 27 Banda Aceh. The sample taken by all students of class Va was 32 students. Data collection techniques were taken in the form of pretest and posttest tests, while data analysis techniques used SPSS Statistics 24 and hypothesis testing by paired t-test. The results of testing the hypothesis with the paired t-test obtained a sig (1-tailed) value of $0.000 < 0.05$. So the decision-making criteria are H_a accepted and H_o rejected. So that it can be concluded that there is a significant effect of using the scramble model on student learning outcomes in condensing and sublimating material.

Abstrak

Tujuannya untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *scramble* pada materi mengembun dan menyublim terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 27 Banda Aceh. Metode yang diambil kuantitatif dengan jenisnya *Pre Experimental Design*. Tempat dilaksanakan di SDN 27 Banda Aceh. Sampel yang diambil semua siswa kelas Va berjumlah 32 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang diambil dalam bentuk tes *pretest* dan *posttest*, sedangkan teknik analisis data memakai *SPSS Statistic 24* dan pengujian hipotesis dengan uji *paired t-test*. Hasil pengujian hipotesis dengan uji *paired t-test* didapatkan nilai sig (*1-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka kriteria pengambilan keputusan yaitu H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga bisa diambil kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *scramble* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi mengembun dan menyublim.

How to Cite: Panjaitan, R., Fitri, A., Tursinawati. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengembun Dan Menyublim Di Kelas V SD Negeri 27 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Elementary Education Research*, vo 1.8(4).

Pendahuluan

Pendidikan yaitu proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk memahami, menilai serta mengimplementasikan setiap pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran di kelas ataupun pengalaman yang terjadi pada kehidupan sehari-hari.

Untuk membuat peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya, maka diperlukan peningkatan kualitas pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Pengembangan kualitas pembelajaran tentunya tidak lepas dari proses pengajaran sebagai kegiatan utama sekolah. Salah satu aspek yang sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan mengajar adalah penentuan dan penggunaan model pembelajaran. Selama ini masih banyak siswa yang tidak termotivasi untuk belajar, hal ini disebabkan guru masih menggunakan

Article History

Received: July 20, 2023

Reviewed: Aug 17, 2023

Published: Aug 22, 2023

Key Words

Scramble Learning Models, Learning Outcomes, Material Condenses and Sublimates.

Kata Kunci

Model Pembelajaran Scramble, Hasil Belajar, Materi Mengembun dan Menyublim



metode pembelajaran konvensional kuno sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, seperti dikemukakan oleh Sitorus (Dahlia 2014). IPA ini yaitu salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pendidikan dasar. Menurut Carin dan Sund (dalam Asih Widi, 2017), “IPA yaitu pengetahuan yang sistematis, terorganisir, tersedia untuk umum dan ada sebagai kumpulan data observasi dan eksperimen”.

Umar (2018: 20) Menyatakan bahwa Perkembangan siswa tidak cuma ditandai dengan adanya gabungan fakta, tapi juga dengan adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Oleh karena itu, sains juga merupakan kegiatan yang menitikberatkan pada kajian tentang alam dan prosesnya melalui proses ilmiah. Pengembangan gagasan ilmiah berlangsung melalui observasi, percobaan atau percobaan, dan sikap ilmiah. Dengan demikian, ketika mempelajari sains, siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan alam dan memanfaatkannya secara maksimal. Menurut Maryanto dkk, (2017) salah satu sub materi yang dipelajari di kelas V yaitu materi mengembun dan menyublim yang terdapat pada tema 7 sub tema 1. Mengembun merupakan peristiwa perubahan gas menjadi cair, perubahan ini terjadi karena proses pendinginan. Menyublim merupakan peristiwa perubahan gas menjadi cair, perubahan ini terjadi karena proses pendinginan.

Menurut hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan bersama guru kelas V di SD Negeri 27 Banda Aceh pada saat melaksanakan kegiatan PLP 2 pada bulan Agustus hingga Desember tahun ajaran 2022/2023. Peneliti menemukan suatu masalah berupa, dari 32 orang siswa terdapat 10 orang siswa yang hasil belajarnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), 5 dari 12 orang lainnya yang hanya mencapai standar KKM nya saja yaitu 75. Hal itu disebabkan karena pada proses pembelajaran di dalam ruang kelas cenderung berpusat kepada guru saja (*teacher center*), selain itu guru juga hanya berpusat pada bahan ajar saja, hal tersebut mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, dan guru juga tidak menerapkan model pembelajaran dan metode eksperimen, yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Terutama pada pembelajaran IPA materi mengembun dan menyublim, seperti yang diketahui pada dasarnya dalam pembelajaran IPA, khususnya materi mengembun dan menyublim peserta didik perlu mengeksplor pengetahuannya, dan mengembangkan imajinasinya pada saat proses pembelajaran dengan cara menggunakan metode eksperimen. Pada saat proses pembelajaran, salah satu masalah pada materi mengembun dan menyublim yang peneliti temukan adalah terbatasnya pengetahuan siswa, mengenai pengertian dan contoh-contoh dari peristiwa mengembun dan menyublim.

Berdasarkan hasil studi sebelumnya yang dilakukan oleh Amelia dan Munadi (2013) Pada studi kasus tersebut memperoleh suatu masalah berupa, pada materi perubahan wujud benda khususnya materi menguap dan menyublim sering kali disajikan dengan menggunakan imajinasi saja yang menyebabkan hasil belajar pada pembelajaran IPA rendah. Selain itu, studi kasus yang dilakukan oleh Putri Miranty (2018). Pada studi kasus tersebut memperoleh suatu masalah berupa, pada materi perubahan wujud benda khususnya mengembun dan



menguap, proses pembelajaran didalam ruang kelas hanya berpusat pada guru, dimana guru memiliki peran aktif, sedangkan siswa menjadi pasif, selain itu penggunaan model pembelajaran IPA yang kurang tepat, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami pembelajaran. Berdasarkan kendala tersebut, maka diperlukan suatu model pembelajaran untuk mengatasi kendala – kendala yang terjadi.

Penggunaan model pembelajaran di dalam ruang kelas, merupakan alternatif untuk mengatasi keterbatasan yang muncul. Model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran menyambar. Menurut Lestari dkk. (2016), “Model pembelajaran *scrambel* adalah jenis pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kartu dengan mencari pasangan jawaban dari soal yang disusun secara acak”. Penerapan model pembelajaran ini diharapkan menghasilkan pengaruh yang signifikan, terhadap hasil belajar peserta didik pada materi suhu dan kalor. Seperti yang kita ketahui, di sekolah dasar minat peserta didik untuk bermain masih sangat tinggi, sehingga model *scramble* ini cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain belajar sambil bermain, model *scramble* ini juga melatih peserta didik untuk saling bekerja sama didalam kelompok, dalam mencari jawaban dari soal-soal yang diberikan oleh guru.

Pengaruh model pengacakan dan pengaruh metode eksperimen telah dipelajari oleh beberapa peneliti. Pertama, Dahlia (2014) mengangkat “dampak model pembelajaran *scramble* pada materi biodiversitas terhadap hasil belajar siswa” sebagai topik penelitian, dan diperoleh hasil dampak penggunaan model *scramble* pada materi keragaman hayati terhadap hasil belajar siswa. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Basonggo dkk (2014:17) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Eksperimen dalam Pembelajaran IPA dengan V SDN Meselese”, menyimpulkan bahwa dengan menggunakan metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa di V SDN Meselese melihat buahnya. dari pelajaran IPA.

Literatur Review

Proses belajar yang baik akan menghasilkan suatu perubahan yang baik terhadap diri seseorang, baik perubahan yang berupa pengetahuan maupun berupa keterampilan yang didapat dari proses belajar itu sendiri. Menurut Sudjana (dalam Anang, 2020: 8) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, hasil belajar sangat berkaitan erat dengan belajar dan juga proses pembelajaran.

Citasm, dkk (2016) “Model pembelajaran *scrambel* yaitu model pembelajaran yang menyediakan kartu kuis nomor acak, memudahkan siswa untuk menemukan jawaban dan mendorong siswa untuk belajar bagaimana memecahkan masalah tersebut, dan dapat mendorong siswa untuk cepat belajar memecahkan masalah.

Paledeg (Namiyanto 2023) mendefinisikan metode eksperimen sebagai metode yang relevan dengan ilmu pembelajaran karena kemampuannya menyediakan kondisi belajar yang memungkinkan perkembangan berpikir dan kreativitas secara optimal.

Metode Penelitian

Pendekatan yang diambil kuantitatif dengan jenis eksperimen untuk desain yang diambil *Pre Experimental Design*. Tempat dibuat penelitian di SDN 27 Banda Aceh dengan populasi yang diambil kelas VA dan VB sebanyak 63 orang. Untuk sampel yang diambil yaitu VA dengan 32 siswa dari 11 siswa dan 22 siswi. Teknik pengumpulan data yang diambil yaitu tes dengan 10 soal pilihan ganda yang dilakukan dengan 2 kali tes. Teknik analisis data yang diambil yaitu *Statistical Program for Social Science (SPSS)*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian ini dikumpulkan dari hasil pre-test dan post-test siswa berupa 10 butir soal pilihan ganda dengan nilai max 100. Rata-rata skor sebelum dan sesudah tes dikumpulkan dari siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil analisis nilai rata – rata *pretest* dan *posttest*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	37.5000	32	21.70179	3.83637
	POSTEST	77.5000	32	14.59120	2.57938

Sumber : Output SPSS 24

Berdasarkan dari rata – rata *pretest* siswa 37,50, sehingga kualifikasi nilai tersebut masih termasuk rendah dan rata-rata *posttest* siswa 77,50 dengan kualifikasi tinggi, bisa ditemukan nilai *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan dan termasuk tuntas.

Analisis Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Analisis yang dibuat pada penelitian ini yaitu melakukan uji normalitas beserta uji *paired sample t – test*.

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk melihat distribusi atau penyebaran data, suatu data dikatakan baik dan dapat dipercaya apabila data tersebut berdistribusi normal. Berikut ini adalah tabel uji normalitas yang diuji dengan bantuan perangkat lunak SPSS 24 yaitu:

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest dan	Pretest	,135	32	,145	,966	32	,398

posttest	Posttest	,148	32	,073	,936	32	,059
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber : Output SPSS 24

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk* yaitu

1. Nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga distribusi data adalah tidak normal.
2. Nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga distribusi data adalah normal.

Berdasarkan tabel 3.4 bahwa hasil yang diperoleh dari nilai *Shapiro-Wilk* yaitu, *pretest* sebesar $0,039 > 0,05$, adapun untuk nilai hasil *posttest* dari *Shapiro-Wilk* yaitu $0,59 > 0,05$. Berdasarkan perolehan hasil tersebut terdapat hasil signifikansi (sig) dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan $> 0,05$, maka bisa diambil kesimpulan data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi secara normal.

Uji Hipotesis

Berdasarkan data hasil dari uji normalitas ditemukan hasil data *pretest* dan *posttest* berdistribusi secara normal.

Tabel 4.5 Hasil Uji *paired sample t – test*

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
pretest dan posttest	16,877	63	,000	57,500	50,69	64,31

Sumber : Output SPSS 24

Kriteria pengambilan keputusan dari uji *One sample t – test* berdasarkan nilai signifikansi, adalah :

1. Apabila nilai sig $\geq 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Apabila nilai sig $< 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil dari uji *paired sample t-test* yang didapatkan Sig $0,000 < 0,05$. Dilihat dari nilai tersebut, didapatkan nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut bermakna “Terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengembun dan menyublim di kelas V SD Negeri 27 Banda Aceh”.

Pembahasan



Bedasarkan hasil penelitian yang dijelaskan, maka bisa didapatkan hasil data rata – rata *pretest* siswa VA yaitu 37,50 dan nilai rata-rata meningkat pada saat *posttest* menjadi 77,50. Dengan kata lain terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *scramble*, peningkatan tersebut membuktikan penerapan model *scramble* sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Masalah ini seiring dengan Kaharuddin (2020) pembelajaran *scramble* yaitu pembelajaran dimana siswa diajak untuk mencari jawaban dan memecahkan masalah yang ada dengan membagikan soal dan lembar jawaban dengan alternatif jawaban yang tersedia.

Model *scramble* merupakan suatu metode pembelajaran yang menyediakan kartu soal beserta kartu jawaban yang acak, model pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan pemahaman dan melatih daya pikir siswa, selain itu siswa dapat bermain sambil belajar dengan mencocokkan kalimat soal dan jawaban. Menurut Rabeka (2018: 2) berpendapat bahwa mode *scramble* adalah model yang mampu menumbuhkan konsentrasi serta kecepatan berpikir siswa serta mengkombinasikan otak kanan beserta otak kiri.

Sebelum diterapkan model *scramble*, siswa diberikan *pretest* (tes awal) yaitu berupa 10 soal dengan jenis soal pilihan ganda. Dalam pengerjaan soal, siswa diberi waktu selama 15 menit. *Pretest* ini bertujuan untuk melihat pengetahuan siswa mengenai mengembun dan menyublim. Kemudian siswa melaksanakan pembelajaran mengenai materi mengembun dan menyublim dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* dan metode eksperimen. Selanjutnya setelah diterapkan metode tersebut siswa diberikan *posttest* (tes akhir), bentuk tes yang diberikan pada tes akhir tidak berbeda dengan tes yang diberikan di awal. Hal ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa mengenai materi mengembun dan menyublim dengan model pembelajaran *scramble* dengan bantuan metode eksperimen. Berdasarkan hal yang sudah disebutkan sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, dengan 2 kali pertemuan untuk tes dan 2 kali pertemuan dalam penerapan model pembelajarannya.

Pertemuan pertama adalah pelaksanaan *pretest*, peneliti membagikan lembar soal *pretest* dengan jumlah 10 butir soal pilihan ganda, setelah membagikan soal, peneliti menjelaskan cara pengerjaan soal tersebut. Pada *pretest* ini siswa diberikan waktu selama 15 menit, pada saat mengawasi dan membimbing siswa dalam mengerjakan soal *pretest*, masih banyak siswa yang tampak kebingungan dan bertanya mengenai soal yang diberikan, hal tersebut menyebabkan beberapa orang siswa terlambat pada saat pengumpulan soal.

Pertemuan kedua yaitu pelaksanaan model pembelajaran *scramble* dengan bantuan metode eksperimen pada materi mengembun, dalam penerapan model pembelajaran *scramble* ini selaras pendapat yang dikemukakan oleh Artini, dkk (2014) yaitu; tahap pertama mengatakan tujuan serta memotivasi siswa, tahap kedua menampilkan informasi mengenai materi mengembun dalam kehidupan sehari – hari, tahap ketiga mengorganisasi siswa ke dalam kelompok – kelompok belajar, tahap keempat membagikan LKPD, kartu soal, kartu jawaban, serta alat dan bahan untuk melakukan eksperimen mengembun pada masing – masing kelompok, tahap kelima melakukan eksperimen mengembun pada peristiwa embun di



botol air dingin, dan peristiwa embun pada permukaan kaca, tahap keenam mengerjakan kartu *scramble* secara berkelompok, tahap ketujuh memberikan penghargaan pada kelompok yang mampu menjawab soal dengan cepat dan tepat, tahap kedelapan melakukan evaluasi mengenai materi mengembun.

Pada saat proses penerapan model pembelajaran *scramble* dengan bantuan metode eksperimen di dalam ruang kelas, peneliti memberikan waktu pengerjaan LKPD dan kartu *scramble* wacana selama 20 menit, dalam pengerjaannya terlihat setiap anggota kelompok antusias dan berpartisipasi dengan berdiskusi untuk menjawab soal yang diberikan dengan cepat dan tepat, sebab selaras dengan pendapat Rabeka (2018) berpendapat *scramble* Merupakan model pembelajaran yang menumbuhkan konsentrasi berpikir serta ketangkasan berpikir siswa melalui kombinasi otak kanan beserta otak kiri.

Pertemuan ketiga yaitu pelaksanaan model *scramble* dengan bantuan metode eksperimen pada materi menyublim, dalam penerapan model pembelajaran *scramble* selaras terhadap yang dikemukakan oleh Artini, dkk (2014) yaitu; tahap pertama menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, tahap kedua menyajikan informasi mengenai materi menyublim dalam kehidupan sehari – hari, tahap ketiga mengelompokkan siswa ke beberapa kelompok belajar, tahap keempat memberikan LKPD, kartu soal, kartu jawaban, serta alat dan bahan untuk melakukan eksperimen menyublim pada masing – masing kelompok, tahap kelima melakukan eksperimen menyublim pada peristiwa lilin yang dibakar, tahap keenam mengerjakan kartu *scramble* secara berkelompok, tahap ketujuh mengasihkan penghargaan kepada kelompok yang mampu menjawab soal dengan cepat serta tepat, tahap kedelapan melakukan evaluasi mengenai materi menyublim.

Pada penerapan model pembelajaran *scramble* dengan bantuan metode eksperimen ini, siswa sangat antusias saat mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran, rasa ingin tahu siswa juga muncul ketika melakukan model *scramble* dengan bantuan metode eksperimen, siswa tidak merasakan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa juga aktif dalam berdiskusi bersama teman, meski terdapat perbedaan pendapat pada saat menentukan kalimat yang menurut mereka tepat, namun setelah mereka menelaah dan memahami soal berkali – kali dan juga mendiskusikannya, mereka memutuskan satu pilihan kalimat jawaban yang menurut mereka benar. Sebab seralasan terhadap pendapat yang dikeluarkan Aris Sohimin (2014) “pembelajaran *scramble* ini mendorong siswa terlibat aktif, meningkatkan pemahaman siswa, siswa lebih bertanggung jawab dan juga metode ini mengibaratkan siswa untuk belajar dengan bermain”.

Pertemuan keempat adalah pelaksanaan *posttest*, pada saat melakukan *posttest* siswa sudah mulai fokus untuk memahami soal – soal yang diberikan, dan tidak bingung pada saat menjawab soal yang diberikan, suasana didalam ruang kelas juga menjadi lebih kondusif dan nyaman karena hanya beberapa orang siswa saja yang bertanya mengenai soal yang tidak mereka fahami.

Berdasarkan pembahasan penerapan model pembelajaran *scramble* dengan bantuan metode eksperimen ini, dapat membuat suasana belajar didalam ruang kelas menjadi lebih menyenangkan, meningkatnya rasa ingin tau siswa, tidak membuat siswa bosan pada saat



mengikuti proses pembelajaran, meningkatkan daya serap dan daya pikir siswa, menunjang penangkapan pengetahuan siswa tentang materi yang diberikan, selain itu melalui diskusi kelompok dapat membangun interaksi di dalam kelas menjadi lebih baik, dan juga siswa menghargai perbedaan pendapat yang terjadi saat menentukan kalimat jawaban pada *scramble* wacana yang menurut mereka paling tepat.

Setelah dilaksanakannya model *scramble*, kelebihan yang telah disebutkan diatas terlihat jelas, bahwa dalam proses pembelajaran didalam kelas, para anggota dari masing – masing kelompok berusaha agar kelompok mereka menjadi kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menentukan kalimat jawaban tersebut, selain itu dengan penerapan model *scramble* dan dengan bantuan metode eksperimen dapat menghilangkan stres dan jenuh pada diri siswa. Maka itu pada proses pembelajaran siswa tidak monoton hanya membaca serta memahami bacaan, melainkan mereka bermain dengan benda nyata dalam metode eksperimen dan mereka juga bermain dalam menentukan kalimat jawaban yang diberikan secara acak.

Berdasarkan hasil analisis statistik terkait data *pretest* serta *posttest* yang didapatkan, bisa dilihat dari rata – rata *pretest* adalah 37,50 masih tergolong dalam kualifikasi sangat rendah serta rata – rata *posttest* adalah 77,50 tergolong kualifikasi tinggi. Maka itu membuktikan terdapat perbedaan nilai rata – rata sebelum dengan sesudah diterapkan model pembelajaran *scramble* berdasarkan pemaparan di atas terlihat jelas bahwa minat belajar siswa di kelas VA SDN 27 Banda Aceh meningkat pada saat proses pembelajaran. Hal ini relevan dengan hasil penelitian Nopus,dkk (2017: 198 - 203) dalam jurnal yang dipublikasikan oleh Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran siswa pada materi mengembun dan menyublim.

Menurut hasil analisis data uji *One tailed* dengan nilai sig $0,000 < 0,05$, jadi pengambilan keputusan memiliki kriteria terhadap model pembelajaran *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 27 Banda Aceh.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, didapatkan nilai sig. (1-tailed) $0,000 < 0,05$. Dasar pengambilan keputusan dari nilai tersebut adalah H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga keputusan didapatkan adalah penggunaan model pembelajaran *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi mengembun dan menyublim di kelas V SD Negeri 27 Banda Aceh.

Saran

Diharapkan guru dapat mengadopsi model pembelajaran *scrambel* ini pada pembelajaran berikutnya, karena penggunaan model ini bermanfaat untuk menaikkan mutu pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Siswa diharapkan untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka mampu mengetahui materi yang diajarkan oleh guru.



Diharapkan kepada peneliti untuk terus menambah ilmu pengetahuan baru, wawasan dan juga pengalaman tentang penggunaan model pembelajaran *scramble*. hal ini tentunya akan berdampak baik bagi kemajuan anak – anak dan kemajuan pendidikan Indonesia.

Daftar Pustaka

- Artini A. Dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten Kampiung Sujana*. E-Journal PGSD Vol: 2 No: 1. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amelia Lina, dkk (2013). *Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Ulee Gle pada Pelajaran Sains Materi Perubahan Wujud Benda*. Jurnal Tunas Bangsa.
- Andi, Kaharuddin. 2020. *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*. Gowa: Pustaka Almada.
- Citrasmi, Ni Wyn, dkk. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA di SD*. Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD, Volume 4, Nomor 1, Tahun 2016.
- Dahlia. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Satu Atap Kepenuhan Hulu*. Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Pasir Pangarayan.
- Lestari, Ni Kadek Sri, dkk. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas IV*. MIMBAR PGSD Undiksha 4.1.
- Maryanto, dkk. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Peristiwa dalam Kehidupan)*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Namiyanto. (2023). *Penerapan Metode Eksperimen pada Materi Ajar Organ Pernafasan Manusia*. Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia Vol. 8, No. 1
- Putri, Miranti. (2018). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Melalui Metode Eksperimen Di Kelas IV MIS Al-Hidayah Datuk Kabu*.
- Rabeka, *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Materi Klarifikasi Makhluk Hidup*, Skripsi Prodi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Tanjung Pura Pontianak, (2018).
- Shoimin Aris. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum (2013)*.