

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *SCRAMBLE*
BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Hesti Purwanti¹, Deki Wibowo², Manggalastawa³

Universitas Muhammadiyah Kudus^{1,2,3}

e-mail: purwantihesti978@gmail.com¹, dekiwibowo@umkudus.ac.id²,
manggalastawa@umkudus.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar pendidikan pancasila siswa yang kurang optimal dan kurangnya inovasi penggunaan model pembelajaran dan media yang interaktif dan inovatif untuk pembelajaran pendidikan pancasila. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas III sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan *Pre-Experimental* dengan desain *One Grup Pretest-Posttest*. Proses pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang diberikan saat pretest dan posttest dan angket respon siswa setelah pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dimana nilai rata-rata pretest siswa sebesar 54,79 meningkat menjadi 85,94 pada nilai posttest siswa. Hasil ini juga diperkuat dengan hasil uji *paired sample T-test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta hasil nilai N-Gain sebagian besar siswa masuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa.

Kata Kunci: *Scramble, Flashcard, Hasil Belajar*

ABSTRACT

This research is motivated by the less-than-optimal learning outcomes of students in Pancasila education and the lack of innovation in using interactive and innovative learning models and media for Pancasila education. This research was conducted to determine the significance of the effect of the scramble learning model assisted by flashcards in improving the learning outcomes of third-grade elementary school students in Pancasila education. The research method used in this study is a quantitative method with a Pre-Experimental design, specifically the One Group Pretest-Posttest design. Data collection was carried out by administering multiple-choice learning outcome tests during the pretest and posttest, and by distributing student response questionnaires after the learning. The results of this study indicate a significant improvement in learning outcomes, with the average pretest score of students increasing from 54.79 to 85.94 on the posttest. This finding is further supported by the results of the paired sample T-test, which showed a significance value of $0.000 < 0.05$, and by the fact that the N-Gain scores for most students fell into the high category. Based on this data, it can be concluded that the cooperative scramble learning model assisted by flashcards has an effect on improving students' Pancasila education learning outcomes.

Keywords: *Scramble, Flashcard, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan membangun generasi muda yang berdaya saing. Sebagai bidang yang strategis

Copyright (c) 2025 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

dalam pembangunan nasional, pendidikan menjadi penentu utama kemajuan suatu bangsa (Saidah, 2022). Di Indonesia, upaya peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan, mulai dari pemanfaatan teknologi digital hingga penyempurnaan kurikulum melalui penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*), mendorong kolaborasi, kontekstualitas, serta pembentukan karakter profil pelajar Pancasila.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran vital untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila guna membentuk karakter, sikap, perilaku, dan moral peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk berinovasi menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu mendorong keaktifan siswa. Pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa mengalami langsung apa yang dipelajari dibandingkan sekadar mendengarkan penjelasan guru. Melalui pengalaman langsung, siswa dapat mencoba dan mengaitkan materi dengan konsep yang telah dipahami sebelumnya (Rasikhah & Mansurdin, 2021). Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi kunci utama dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III di SD 1 Panjang, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah, yang terlihat dari banyaknya siswa yang belum mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu nilai 75. Data menunjukkan bahwa sebesar 40% peserta didik belum mencapai KKTP. Angka ketidaktuntasan yang cukup besar ini mengindikasikan adanya masalah serius dalam proses pembelajaran yang perlu segera ditangani. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa cenderung pasif, jenuh, dan kurang antusias. Selain itu, guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar, sehingga siswa sering tidak memperhatikan, berbicara dengan teman, dan mudah bosan. Kondisi ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi menjadi rendah, yang pada akhirnya bermuara pada hasil belajar yang tidak optimal (Marsela dkk., 2021).

Melihat kondisi dan permasalahan tersebut, diperlukan solusi inovatif berupa penerapan model dan media pembelajaran yang relevan serta menarik. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*. Model ini mengajak siswa mencari jawaban dari suatu pertanyaan atau konsep dengan cara menyusun huruf, kata, atau kalimat yang telah diacak hingga membentuk jawaban yang tepat (Lukman dkk., 2022). Model *Scramble* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menuntut siswa untuk aktif berpikir dalam menyelesaikan tantangan susun kata. Agar pembelajaran lebih efektif, penggunaan model ini perlu didukung oleh media yang tepat. Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga proses belajar menjadi efektif (Ani Daniyati dkk., 2023). Media yang dinilai cocok untuk dikolaborasikan dengan model *Scramble* adalah media *Flashcard*.

Penggunaan media *Flashcard* dalam model *Scramble* dapat membantu siswa memahami materi melalui bantuan visual gambar dan tulisan. Wahyuni (2020) menjelaskan bahwa *Flashcard* adalah media edukatif berupa kartu berisi gambar dan kata yang ukurannya dapat disesuaikan. Media ini mempermudah siswa mengingat materi karena bentuknya yang simpel, menarik, dan praktis (Shafa dkk., 2022). Interaksi siswa dengan media ini membuat mereka lebih aktif, memudahkan guru dalam penyampaian materi, serta meningkatkan hasil belajar (Siti Nuraisah, 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian Handoko dkk. (2025) yang menyatakan bahwa *Flashcard* membantu siswa memvisualisasikan dan mengingat informasi dengan lebih mudah.

Efektivitas model pembelajaran *Scramble* telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian Amelia & Mulawarman (2024) menunjukkan bahwa model ini efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Senada dengan itu, Firdaus dkk. (2025) menemukan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan model *Scramble* lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional. Namun, meskipun penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas model *Scramble*, belum banyak penelitian yang memadukannya secara spesifik dengan visualisasi media *Flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Dalam penelitian ini, *Flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual untuk mengingat materi, tetapi juga diintegrasikan sebagai alat permainan dalam menyusun kartu pada sintaks model pembelajaran *Scramble*.

Penelitian ini penting dilakukan sebagai respons terhadap dominannya metode ceramah yang membuat pembelajaran kurang interaktif dan membosankan, yang berdampak pada rendahnya pencapaian KKTP siswa. Oleh karena itu, penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III Sekolah Dasar” dilakukan sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mempermudah siswa memahami konsep, serta meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif adalah Metode penelitian yang menggunakan data valid serta dapat dibuktikan kebenarannya dan digunakan untuk mencari perlakuan tertentu, menurut Sugiyono, (2021) dengan *Pre-Experimental* dengan desain *One Grup Pretest- Posttest* yaitu penelitian hanya menggunakan satu kelompok sebagai kelompok eksperimen tanpa kelompok pembanding. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD 1 Panjang, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus yang berjumlah 33 siswa. Desain penelitian ini kelompok eksperimen diberikan tes awal sebelum perlakuan (*pretest*) dan kemudian diberikan tes akhir (*posttest*). Instrumen penngumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar yang masing-masing berjumlah 25 soal pilihan ganda.

Analisis kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan uji normalitas, uji paired sampe t-test, dan uji N-Gain. Hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Hubungan antar variabel dapat dinyatakan signifikan jika memperoleh nilai sig (2-tailed) $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan sebaliknya jika nilai sig (2-tailed) $p > 0$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Analisis peningkatan N-Gain memberikan hasil empiris mengenai peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard*.

Tabel 1 Kategori N-Gain

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Hindicha dkk., 2024).

Kategori pada tabel 1 tersebut digunakan untuk menafsirkan tingkat persentase N-Gain yang diperoleh dari perbandingan nilai pretest dan posttest peserta didik. Jika nilai N-Gain lebih

0,7 dalam kategori tinggi, nilai lebih dari sama dengan 0,3 dan kurang dari sama dengan 0,7 dalam kategori sedang, nilai kurang dari 0,3 dalam kategori rendah. Tujuan analisis data dengan tafsiran ini adalah memberikan hasil peningkatan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *flashcard*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti menyusun 60 soal pilihan ganda dan 25 pernyataan angket respon siswa sebagai uji instrumen penelitian. Setelah itu dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Dari 60 soal yang diujikan terdapat 47 soal valid. Dari 47 soal peneliti memilih 25 soal yang dinyatakan valid, reliabel tinggi, tingkat kesukaran sedang, dan daya beda baik untuk digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest. Selain itu, dari 25 pernyataan peneliti memilih 15 pernyataan yang valid dan reliabel. Penelitian ini dilakukan dengan pemberian soal pretest untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* dan soal posttest setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard*. Serta pemberian angket respon peserta didik untuk mengetahui respon siswa setelah pembelajaran dilakukan. Hal tersebut dilaksanakan untuk melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa. Setelah seluruh data terkumpul, kemudian dilakukan uji prasyarat dan kemudian melanjutkan uji hipotesis.

Hasil

Uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian adalah uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas diambil dari data pretest siswa dengan metode Saphiro-Wilk karena sampel kurang dari 50. Data akan berdistribusi normal apabila nilai sig > 0,05. Berikut merupakan hasil uji normalitas kelompok eksperimen:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Statistics	df.	Sig.
Hasil Pretest	Eksperimen	.953	33	.164

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas data pretest didapatkan nilai signifikansi 0,164. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest siswa berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan normal selanjutnya diterapkannya model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard*. Setelah proses pembelajaran, kemudian diberikan soal posttest untuk mengukur hasil belajar siswa adakah peningkatan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Aspek	Hasil Pretest Siswa	Hasil Posttest Siswa
Skor Tertinggi	72	96
Skor Terendah	28	64
Rata-rata	54,79	85,94

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil pretest siswa memperoleh rata-rata sebesar 54,79 dan hasil posttest siswa memperoleh nilai rata-rata 85,94. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran model kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard*. Setelah didapatkannya hasil pretest dan posttest siswa langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis dengan

melakukan uji paired sample t-test. Uji Paired Sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan hasil belajar pendidikan pancasila siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard*. Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima yang artinya tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Sedangkan jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Berikut merupakan tabel hasil uji paired sample t-test:

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Posttest	-- 29.212	6.284	1.094	-31.440	-26.984	-26.706	32	.000

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ yang dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Peneliti juga melakukan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (x) yaitu model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* terhadap variabel terikat (y) yaitu hasil belajar siswa. Kriteria dalam uji regresi linier sederhana adalah jika diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$, dapat disimpulkan bahwa variabel x berpengaruh terhadap variabel y. Berikut merupakan tabel hasil uji regresi linier sederhana:

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-104.134	32.874		-3.168	.003
	Respon Siswa	2.225	.385	.721	5.785	.000

Dari tabel 5 menunjukkan bahwa diperoleh hasil uji linier sederhana dengan koefisien nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (x) yaitu model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* terhadap variabel terikat (y) yaitu hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test dan uji regresi linier sederhana, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Untuk melihat peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila dilakukan uji N-Gain. Berikut merupakan hasil Uji N-Gain:

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori	Jumlah Siswa
$g > 0,7$	Tinggi	24
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	9
$g < 0,3$	Rendah	-

Berdasarkan tabel 6 hasil uji n-gain menunjukkan bahwa dari 33 siswa 24 termasuk dalam kategori tingkat peningkatan tinggi dengan nilai N-Gain $>0,7$ dan 9 siswa dalam kategori tingkat peningkatan sedang dengan nilai N-Gain $0,3 \leq 0,7$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III sekolah dasar.

Pembahasan

Peneitian ini dilakukan di SD 1 Panjang dengan melibatkan seluruh siswa kelas III yang berjumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard*. Penggunaan model *scramble* berbantuan media *flashcard* disesuaikan dengan kompetensi dan tujuan dari pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan pemberian soal pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Saat pembelajaran berlangsung, kondisi kelas menunjukkan perubahan yang signifikan dibandingkan kondisi awal sebelum diberi perlakuan. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan siswa tampak lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Dari hasil uji regresi linier sederhana dengan koefisien nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (x) yaitu model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* terhadap variabel terikat (y) yaitu hasil belajar siswa. Hasil uji paired simple t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Anggrayni dkk., 2025) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila yang dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai sig atau $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa uji t tidak berada pada daerah penerimaan H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf 0,05.

Analisis data juga menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata pretest siswa adalah 54,79 dan hasil nilai rata-rata posttest siswa adalah 85,94, maka dapat disimpulkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil pretest siswa dan hasil posttest siswa. Selain itu hasil uji N-Gain dengan pembelajaran model kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* menunjukkan bahwa dari 33 siswa 24 termasuk dalam kategori Tingkat peningkatan tinggi dengan kriteria $>0,7$ dan 9 siswa dalam kategori tingkat peningkatannya sedang dengan kriteria $0,3 \leq 0,7$. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III sekolah dasar. Hal ini juga diperkuat dari penelitian Nisa dkk., (2025) menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata penilaian adalah sebesar 74,65 dan hasil belajar siswa pada siklus II rata-rata penilaian sebesar 87,5.

Selain itu penelitian (Rustiawati dkk., 2025) menjelaskan bahwa model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu kata secara nyata meningkatkan kompetensi akademik peserta didik dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata post test kelompok eksperimen yaitu 88,00 dan kelompok kelompok kontrol yang hanya mencapai nilai rata-rata 73,04. Peningkatan signifikan ini terlihat dari kenaikan nilai awal sebesar 47,46 pada kelas eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* berbantuan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Dari pembahasan tersebut, model pembelajaran

kooperatif scramble berbantuan media flashcard dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa. Gabungan dari model pembelajaran kooperatif scramble dengan media flashcard dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan membuat siswa lebih mudah memahami konsep dan materi yang diajarkan. hal itu dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model Scramble telah terbukti secara signifikan meningkatkan capaian akademik siswa melalui mekanisme kerja yang mentransformasi dinamika kelas menjadi interaktif dan kolaboratif, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar yang signifikan pada materi-materi seperti "Budaya Daerahku" (Oktarina & Nabela, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila yang terkonfirmasi melalui uji T Paired Sample T-test nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$. Analisis statistik menunjukkan penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Selain itu, hasil uji regresi linier sederhana dengan koefisien nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (x) yaitu model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard* terhadap variabel terikat (y) yaitu hasil belajar siswa. Hasil analisis juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dimana nilai rata-rata pretest siswa sebesar 54,79 meningkat menjadi 85,94 pada nilai posttest siswa setelah diterapkannya penerapan model kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard*. Selain itu, hasil nilai N-Gain menunjukkan bahwa dari 33 siswa 24 termasuk dalam kategori Tingkat peningkatan tinggi dengan kriteria $> 0,7$ dan 9 siswa dalam kategori tingkat peningkatannya sedang dengan kriteria $0,3 \leq 0,7$. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila siswa dengan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *flashcard*. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif *scramble* dapat menjadi metode alternatif guru untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa dan memanfaatkan media visual *flashcard* sehingga pembelajaran lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Z., & Mulawarman, U. (2024). Peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe scramble materi jenis usaha masyarakat Indonesia pada siswa SDN 006. *Kompetensi*, 17(2), 164–178. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v17i2.337>
- Anggrayni, M., & Asmaryadi, A. I. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe scramble terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV SDN 15 Koto Baru. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(4), 11347–11356. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20591>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Firdaus, A., Sahroni, S., & Hayati, A. G. (2025). Pengaruh model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV gugus Perum Kecamatan Karangtengah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1044–1060. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2982>
- Handoko, N. K., Chamdani, M., & Salimi, M. (2025). Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media flashcard untuk meningkatkan sikap gotong royong dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas III. *Kalam Cendekia*:

- Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.88121>
- Hindicha, Y., & Sastrawati, E. (2024). Pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis masalah pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 558–565. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.15219>
- Lukman, Hasan, K., & Dewiyanti. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe scramble untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema indahny keragaman di negeriku kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 5–7. <https://doi.org/10.33627/ge.v3i1.333>
- Marsela, C., Hutagaol, M. M., Ginting, A. B., Safitri, J., Afis, L., Sitorus, N., Pangaribuan, S. S., & Gultom, M. G. (2021). Penerapan model pembelajaran example non-example dengan media game edukasi Quiziz dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *JONAS: Journal of Natural Science*, 2(2), 53–61. <https://doi.org/10.34007/jonas.v2i2.100>
- Nisa, C., Ladiva, H. B., Walidi, A., & Marsudin. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan model cooperative learning tipe scramble di kelas V SDS PT BPP Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Edu Research*, 6(2), 1880–1888. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i2.1010>
- Nuraisah, S. (2023). Penerapan media pembelajaran flashcards untuk meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadis materi hukum bacaan Idzhar. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 4(1), 142–158. <https://doi.org/10.58401/salimiya.v4i1.1002>
- Oktarina, D., & Nabela, S. J. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Budaya Daerahku Siswa Kelas V Sdn 2 Riau Silip. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(4), 1959. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7683>
- Rasikhah, I. R., & Mansurdin, M. (2021). Peningkatan hasil pembelajaran tematik terpadu menggunakan model Problem Based Learning (PBL) di kelas V SDN 13 Surau Gadang Kota Padang. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 168–180. <https://ejurnal.bunghatta.ac.id/index.php/JBES>
- Rustiawati, N. L. K., Astawa, I. N. T., & Wijaya, I. K. W. B. (2025). Pengaruh model pembelajaran scramble berbantuan kartu kata terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Insan Prestasi Denpasar tahun ajaran 2024/2025. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1049–1061. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6931>
- Saidah, N. (2022). Penerapan model scramble berbasis saintifik dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas V SD 3 Puyoh. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(4), 226–242. <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i4.146>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Development of flashcard media on my heroes to improve learning outcomes of elementary school students. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta. <https://cvalfabeta.com/product/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-rd-mpkk/>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>