

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA MATERI BUDAYA DAERAH KU
SISWA KELAS V SDN 2 RIAU SILIP**

Diyatri Oktarina¹, Feni Kurnia², Silvio Juliana Nabela³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung^{1,2,3}

E-mail: diyatri2010@gmail.com¹, feni.kurnia@unmuhbabel.ac.id²
silviojuliana@unmuhbabel.ac.id³,

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Riau Silip yang kurang memuaskan pada materi "Budaya Daerahku", yang disebabkan oleh pendekatan pengajaran tradisional dan kurangnya partisipasi siswa. Nilai rata-rata awal sebesar 47,6 menunjukkan bahwa banyak siswa belum memenuhi standar yang dipersyaratkan untuk menyelesaikan Tujuan Pembelajaran. Tujuan penelitian dilakukan untuk mengkaji bagaimana strategi pembelajaran *Scramble* memengaruhi hasil belajar siswa di bidang ini. Pendekatan kuantitatif digunakan, menggunakan desain kuasi eksperimental dengan kelompok kontrol non ekuivalen. Seluruh 50 siswa kelas V di SDN 2 Riau Silip merupakan populasi penelitian. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas V yang dibagi menjadi kelompok eksperimen, yang diajar menggunakan model *Scramble*, dan kelompok kontrol, yang diajar menggunakan metode standar. Strategi pengambilan sampel jenuh digunakan, yang berarti semua anggota populasi diikutsertakan dalam sampel. Ujian esai, yang diberikan sebagai *pretest* dan *posttest*, digunakan untuk mengumpulkan data. Data dianalisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan Uji-T Sampel Independen. Hasilnya menunjukkan perubahan yang signifikan dalam prestasi akademik siswa setelah intervensi. Skor rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 44,80 pada *pretest* menjadi 60,4 pada *posttest*. Uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung (2,346) melebihi nilai t tabel (2,059). Akibatnya, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) dikonfirmasi. Kesimpulannya adalah bahwa strategi pembelajaran *Scramble* memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi akademik siswa kelas V di SDN 2 Riau Silip dalam mempelajari budaya daerah mereka.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Model *Scramble*, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS SD

ABSTRACT

The impetus for this research was the suboptimal academic achievement among fifth-grade students at SDN 2 Riau Silip, particularly in the "Budaya Daerahku" unit. This situation was identified as a consequence of the dominance of conventional pedagogy and minimal active student participation. Baseline data confirmed this issue, with a mean score of 47.6 indicating that the majority of students had not yet met the Minimum Mastery Criteria (KKTP). Grounded in this context, the study was focused on investigating the effectiveness of the *Scramble* learning model on student learning outcomes for the related material. This research adopted a quantitative approach utilizing a quasi-experimental, non-equivalent control group design. The population involved in this study included the total fifth-grade student body at SDN 2 Riau Silip. The sampling technique employed was saturated sampling, wherein the entire population served as the research sample. These subjects were subsequently divided into two cohorts: an experimental group, which received the pedagogical intervention of the *Scramble* model, and a control group, which continued to receive instruction via conventional methods. The primary

data collection instrument was an essay test, administered in two phases (as a pre-test and a post-test). Analysis of the collected data involved a series of prerequisite tests, including normality and homogeneity tests, before proceeding to hypothesis testing using a t-test. Research findings indicated a statistically significant disparity in student learning outcomes post-intervention. Specifically, the experimental group demonstrated an increase in average scores, moving from 44.80 (on the pre-test) to 60.4 (on the post-test). Verification through hypothesis testing reinforced this finding, wherein the calculated t-value of 2.346 was proven to exceed the critical t-value of 2.059. This statistical comparison provided the basis for rejecting the null hypothesis (H_0) and accepting the alternative hypothesis (H_a). In conclusion, the Scramble learning model was demonstrated to have a significant effect on the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 2 Riau Silip for the "Budaya Daerahku" material.

Keyword: *Scramble Learning, Learning Model, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Kemajuan sebuah negara secara signifikan ditentukan dan berbanding lurus dengan kualitas sektor pendidikannya, karena pendidikan merupakan fondasi utama pembangunan peradaban. Terdapat konsensus global yang kuat bahwa negara-negara maju secara konsisten memperlakukan pendidikan sebagai instrumen vital dan strategis untuk membentuk generasi superior yang mampu memberikan kontribusi nyata di berbagai domain kehidupan (Prastawati & Mulyono, 2023). Investasi dalam pendidikan bukan sekadar transfer pengetahuan, melainkan upaya sistematis untuk mencetak sumber daya manusia yang adaptif, inovatif, dan berkarakter. Dalam keseluruhan proses di institusi sekolah, kegiatan pembelajaran memegang peranan sebagai aktivitas paling krusial dan menjadi jantung dari sistem pendidikan itu sendiri. Hal ini mengimplikasikan bahwa pencapaian tujuan pendidikan nasional secara efektif sangat bergantung pada desain proses pembelajaran yang cermat, terukur, dan bermakna di dalam kelas. Tanpa proses pembelajaran yang berkualitas, kurikulum yang baik sekalipun tidak akan mampu menghasilkan lulusan yang kompeten. Oleh karena itu, perhatian terhadap dinamika yang terjadi di ruang kelas menjadi prasyarat mutlak bagi peningkatan mutu bangsa secara keseluruhan.

Penyelenggaraan pendidikan berkualitas tinggi diidentifikasi secara luas sebagai strategi kunci untuk mempersiapkan masa depan yang lebih prospektif di tengah persaingan global yang semakin ketat. Dalam konteks ini, peran pendidik atau guru menjadi sangat sentral dan tidak tergantikan dalam pembentukan masa depan bangsa; guru adalah ujung tombak transformasi sosial. Oleh karena itu, inisiatif berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi profesional mereka, misalnya melalui pelatihan intensif dalam pengembangan materi instruksional dan strategi pedagogis, memiliki relevansi yang sangat tinggi (Nabela & Yurdayanti, 2024). Pada jenjang pendidikan dasar, salah satu target utama adalah peletakan fondasi yang kokoh dalam beragam disiplin ilmu serta pembentukan sikap dasar yang positif terhadap belajar. Pendidikan berkualitas ini diposisikan sebagai fondasi esensial untuk kemajuan yang berkelanjutan. Akan tetapi, di balik berbagai upaya pembenahan tersebut, sektor pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada tantangan-tantangan kompleks, mulai dari disparitas kualitas hingga metode pengajaran yang kaku. Esensi dari pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Kurnia et al. (2021), adalah intervensi yang disengaja oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar siswa, yang selaras dengan kebutuhan unik serta minat individual mereka.

Secara ideal, proses pembelajaran di sekolah dasar harus mampu menghasilkan dampak konstruktif, menciptakan lingkungan yang suportif secara psikologis, dan menyediakan ruang yang luas bagi partisipasi aktif peserta didik. Pembelajaran seharusnya menjadi perjalanan

penemuan yang menyenangkan, bukan beban kognitif semata. Akan tetapi, realitas empiris di lapangan sering kali menunjukkan kondisi yang kontradiktif, di mana praktik pembelajaran masih cenderung bersifat *teacher-centered* (berpusat pada guru) dan memiliki ketergantungan yang sangat tinggi pada materi buku teks sebagai satu-satunya sumber kebenaran. Kondisi statis ini berkorelasi kuat dengan menurunnya antusiasme dan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berujung pada pencapaian hasil belajar yang tidak optimal. Konsekuensinya, terdapat urgensi mendesak untuk mengadopsi metode pembelajaran inovatif yang mampu mendongkrak motivasi sekaligus capaian akademik siswa (Rahmawati & Prihantoro, 2022). Upaya guru dalam menstimulasi minat belajar, seperti pemberian penguatan positif (pujian) atau insentif (hadiah), telah teridentifikasi sebagai strategi efektif untuk memupuk semangat belajar siswa (Kurnia et al., 2021). Saat ini, telah tersedia beragam model pedagogis modern yang dapat diimplementasikan oleh guru untuk membangkitkan gairah belajar siswa dan memecahkan kebekuan suasana kelas.

Pendidik profesional dituntut memiliki kompetensi pedagogis yang mumpuni dalam menyeleksi pendekatan instruksional yang paling relevan, dengan mempertimbangkan karakteristik unik peserta didik serta sifat materi ajar yang akan disampaikan. Hal ini menjadi sangat krusial karena pemilihan metode pengajaran memiliki dampak signifikan dan langsung terhadap keberhasilan akademis siswa (Mulyasa, 2020). Keputusan pedagogis ini tidak boleh diambil secara sembarangan, melainkan harus berlandaskan pada pemahaman mendalam mengenai beragam modalitas belajar yang paling efektif bagi siswa (Hendrik & Anggraini, 2022). Sesuai dengan amanat regulasi nasional, yakni Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005, Pasal 19, proses pembelajaran di setiap satuan pendidikan diwajibkan berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik. Regulasi ini juga secara eksplisit menekankan pentingnya stimulasi partisipasi aktif siswa serta penyediaan ruang yang cukup untuk pengembangan kreativitas dan kemandirian, yang disesuaikan dengan bakat, minat, serta tahap perkembangan fisik dan psikologis mereka (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020). Kepatuhan terhadap standar ini adalah kunci untuk menciptakan ekosistem belajar yang humanis dan memberdayakan.

Meskipun standar ideal telah ditetapkan, kesenjangan implementasi masih terlihat jelas di tingkat satuan pendidikan. Hasil wawancara mendalam yang dilakukan dengan guru kelas V di SDN 2 Riau Silip mengindikasikan bahwa praktik pengajaran di lokasi tersebut masih didominasi oleh metode konvensional yang kaku, seperti penggunaan papan tulis secara berlebihan, penyampaian materi secara lisan (ceramah) satu arah, dan penugasan pekerjaan rumah yang repetitif. Minimnya variasi dalam penggunaan strategi mengajar ini merupakan sebuah isu kronis yang lazim ditemukan di tingkat sekolah dasar dan menjadi penghambat utama keterlibatan siswa (Ardiansah & Sugiarti, 2022). Temuan ini didukung lebih lanjut oleh observasi lapangan tertanggal 2 Desember 2024, yang mencatat bahwa meskipun pendidik telah mencoba menerapkan model pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*), implementasinya belum maksimal. Model ini, meskipun berorientasi pada penyelesaian masalah, dinilai belum sepenuhnya mengoptimalkan keterlibatan aktif siswa dalam keseluruhan proses belajar. Siswa terlihat masih pasif dan kurang tertantang untuk mengeksplorasi materi lebih dalam, menandakan perlunya penyegaran strategi yang lebih interaktif.

Dampak dari strategi pembelajaran yang kurang variatif tersebut terekam jelas dalam data hasil belajar siswa. Analisis mendalam terhadap evaluasi harian mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep materi "Budaya Daerahku" masih belum komprehensif dan cenderung dangkal. Data asesmen harian menunjukkan disparitas hasil yang sangat signifikan dan mengkhawatirkan: dari total 26 siswa di kelas tersebut, hanya 3 siswa yang berhasil melampaui Angka Ketuntasan Minimal (KKTP). Sementara itu, nilai rata-rata kelas tercatat

rendah di angka 47,6, yang berarti terdapat 23 siswa lainnya yang masih berada di bawah standar minimum kelulusan. Situasi krisis akademik ini diidentifikasi sebagai dampak langsung dari minimnya diversifikasi teknik mengajar serta rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam aktivitas belajar di kelas. Materi budaya yang seharusnya menarik menjadi membosankan karena penyajian yang monoton. Dengan demikian, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengimplementasikan model pembelajaran alternatif yang lebih segar guna mengoptimalkan pencapaian hasil belajar, khususnya pada materi yang dianggap kompleks dan membutuhkan visualisasi seperti "Budaya Daerahku".

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, salah satu intervensi strategis yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa adalah melalui penerapan strategi pengajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Sebuah model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai lingkungan yang sengaja dirancang oleh pendidik untuk memfasilitasi keberhasilan belajar siswa secara menyeluruh. Selain itu, model pembelajaran juga mencakup kerangka kerja metodis bagi guru dalam merencanakan dan mengeksekusi aktivitas pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa mencapai tujuan instruksional yang telah ditentukan secara optimal. Dalam konteks ini, model pembelajaran *Scramble* muncul sebagai salah satu alternatif yang sangat prospektif (Amelia, 2022). Metode ini menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui dekonstruksi dan rekonstruksi (penyusunan kembali) informasi yang disajikan secara acak, mirip dengan permainan teka-teki. Strategi berbasis permainan ini diyakini berkontribusi positif terhadap peningkatan pembelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung dalam pemahaman konsep yang menyenangkan (Astuti & Nugroho, 2022; Harahap & Siregar, 2023). Lebih lanjut, penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *Scramble* yang diintegrasikan dengan muatan lokal terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman siswa sekolah dasar mengenai konsep-konsep budaya (Pratiwi & Subakti, 2024). Berlandaskan pada pemaparan masalah yang telah diuraikan, maka dipandang perlu untuk melakukan sebuah studi investigatif dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar pada Materi Budaya Daerahku Siswa Kelas V SDN 2 Riau Silip."

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pengumpulan data primer mengenai capaian belajar peserta didik mengandalkan tes sebagai instrumen utamanya. Kriteria seleksi instrumen ini didasarkan pada kapabilitasnya untuk mengasesmen kompetensi siswa secara komparatif pada dua titik waktu: sebelum intervensi pedagogis dan sesudahnya. Desain yang diaplikasikan adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dieksekusi terlebih dahulu yang bertujuan untuk memetakan pemahaman dasar (baseline) siswa terkait materi "Budaya Daerahku" sebelum implementasi model *Scramble*. Pasca pemetaan awal, model pembelajaran *Scramble* diterapkan sebagai bentuk perlakuan (*treatment*) khusus pada kelas eksperimental. Guna mengevaluasi signifikansi pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar, sebuah tes akhir (*posttest*) diselenggarakan setelah periode perlakuan berakhir.

Instrumen evaluasi tersebut dikonstruksi dalam bentuk lima butir soal uraian (deskriptif). Butir-butir soal ini dirancang secara spesifik untuk mengukur kapabilitas kognitif siswa pada rentang C1 (mengingat) hingga C4 (menganalisis). Penyusunan keseluruhan pertanyaan berpedoman pada kisi-kisi yang telah diselaraskan secara cermat dengan tujuan serta capaian pembelajaran yang ditargetkan. Sebelum diimplementasikan untuk pengumpulan data, alat ukur ini wajib melalui dua tahap pengujian kelayakan yang esensial, yakni uji validitas dan uji reliabilitas. Pentingnya tahapan ini, sebagaimana ditekankan oleh Feni Kurnia dkk.

(2017), adalah untuk menjamin bahwa instrumen yang dikembangkan benar-benar akurat (valid) dan konsisten (reliabel) dalam mengukur variabel yang diharapkan.

Proses uji validitas butir soal dilakukan menggunakan analisis korelasi Product Moment, dengan bantuan komputasi perangkat lunak SPSS 26. Hasil analisis menunjukkan bahwa setiap item pertanyaan dinyatakan valid. Status valid ini ditetapkan karena nilai r_{hitung} pada setiap item terbukti lebih tinggi (melampaui) nilai r_{tabel} (0,361). Selanjutnya, pengujian dependabilitas (reliabilitas) instrumen memanfaatkan formula Cronbach's Alpha. Hasil kalkulasi statistik menghasilkan koefisien reliabilitas sebesar 0,618. Mengacu pada standar umum di mana nilai di atas 0,60 dianggap memadai, maka instrumen ini dikategorikan reliabel dan memiliki tingkat keandalan yang cukup untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Setelah data terkumpul dan instrumen dinyatakan layak, analisis data lanjutan dilakukan menggunakan SPSS versi 26. Proses analisis ini melibatkan beberapa uji statistik fundamental, yang meliputi:

1. Uji Normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*): Sebagai uji prasyarat untuk memverifikasi apakah data penelitian terdistribusi secara normal.
2. Uji Homogenitas (Uji *Levene*): Sebagai uji prasyarat kedua untuk memastikan bahwa varians antar kelompok (misalnya, eksperimen dan kontrol) adalah setara atau homogen.
3. Uji Hipotesis (Independent Samples t-Test): Sebagai uji definitif untuk menginvestigasi dan memastikan sejauh mana paradigma pembelajaran *Scramble* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Rangkaian metodologi pengumpulan data yang sistematis melalui pengujian ini—mulai dari desain *pretest-posttest* hingga validasi instrumen memberikan gambaran kuantitatif yang akurat mengenai kapabilitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data ini esensial untuk mendemonstrasikan efektivitas faktual dari model pembelajaran *Scramble* dalam meningkatkan hasil belajar pada materi spesifik "Budaya Daerahku".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data penelitian ini bersumber dari asesmen awal (*pretest*) yang diadministrasikan sebelum implementasi perlakuan (intervensi). Proses pengumpulan data awal ini melibatkan keseluruhan sampel penelitian, yang berjumlah 50 siswa. Sampel tersebut telah terdistribusi secara merata ke dalam dua kelompok: 25 siswa dialokasikan sebagai kelompok eksperimen dan 25 siswa lainnya sebagai kelompok kontrol. Rangkuman statistik deskriptif dari hasil *pretest* untuk kedua kelompok komparasi tersebut disajikan secara terperinci pada Tabel 1.

Tabel 1. Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pre Kontrol	25	60,00	30,00	90,00	1450,00	58,0000	2,56580	12,82900	164,583
Pre Eks	25	55,00	25,00	80,00	1120,00	44,8000	2,47454	12,37268	153,083
Valid N (listwise)	25								

(Sumber Data Primer 2025)

Data yang tersaji (mengacu pada Tabel 1) mengindikasikan bahwa pada asesmen awal (*pretest*), kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 58,00, dengan skor tertinggi mencapai 90 dan skor terendah 30. Sebaliknya, kelompok eksperimen mencatatkan skor rata-rata 44,80

pada *pretest* yang sama, dengan rentang skor terentang dari 25 (minimum) hingga 80 (maksimum). Lebih lanjut, data komparatif hasil asesmen akhir (*posttest*) untuk kedua kelompok tersebut dipaparkan secara rinci pada Tabel 2.

Tabel 2. Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol
 Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Post Kon	25	20,00	50,00	70,00	1510,00	60,4000	1,49778	7,48888	56,083
Post Eks	25	30,00	60,00	90,00	1855,00	74,2000	1,90788	9,53939	91,000
Valid N (listwise)	25								

(Sumber Data Primer 2025)

Tabel 2 menunjukkan bahwa capaian asesmen akhir (*posttest*) kelompok kontrol menghasilkan skor rata-rata (rerata) 60,40, dengan skor trendah 60 dan skor tertinggi 90. Untuk kelompok eksperimen, hasil *posttest* menunjukkan perolehan rerata 74,20, dengan sebaran skor antara 50 (terendah) dan 90 (tertinggi). Temuan ini secara jelas memperlihatkan adanya disparitas atau perbedaan rerata capaian *posttest* antara kedua kelompok yang dibandingkan. Pelaksanaan penelitian ini mensyaratkan pemenuhan uji asumsi (prasyarat), yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk memverifikasi apakah data bersifat homogen, penelitian ini mengadopsi Uji Eksak Fisher sebagai instrumen analisis. Secara paralel, Uji Kolmogorov-Smirnov diaplikasikan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh terdistribusi secara normal. Rincian kalkulasi statistik untuk kedua uji prasyarat tersebut dipaparkan di bawah ini.

Kriteria pengambilan keputusan untuk Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov ditetapkan yaitu sebagai berikut: data dianggap terdistribusi normal jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($L_h < L_t$). Sebaliknya, data diinterpretasikan tidak terdistribusi normal apabila nilai $L_{hitung} > L_{tabel}$. Hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* (pra-uji) untuk kelompok eksperimen dan kontrol disajikan secara komprehensif pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Kontrol	,158	25	,108	,959	25	,393
Pre Eksp	,171	25	,058	,927	25	,073

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber Data Primer 2025)

Hasil perhitungan uji normalitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post Kontrol	,170	25	,059	,878	25	,006
Post Eksp	,160	25	,097	,906	25	,025

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber Data Primer 2025)

Berdasarkan tabel 4 evaluasi homogenitas varians bergantung pada kriteria pengujian yang spesifik: varians data dianggap homogen (setara) jika nilai F_{hitung} yang diperoleh lebih kecil dari nilai F_{tabel} ($F_{hitung} < F_{tabel}$). Sebaliknya, varians diinterpretasikan sebagai tidak homogen (berbeda) apabila nilai F_{hitung} melampaui F_{tabel} . Signifikansi uji prasyarat ini,

sebagaimana ditegaskan oleh Arikunto (2019:220), adalah untuk memverifikasi bahwa kelompok-kelompok yang akan dibandingkan memang berasal dari populasi dengan varians yang identik. Penyelesaian asesmen ini merupakan langkah krusial yang harus dilakukan sebelum melanjutkan ke analisis inferensial tambahan, seperti Uji T (T-test) atau ANOVA, untuk memastikan validitas komparasi.

Dalam implementasi penelitian ini, analisis data *pretest* menghasilkan nilai F_{hitung} sebesar 1,075. Nilai ini kemudian dikomparasikan dengan nilai F_{tabel} yang relevan, yaitu 1,983. Berdasarkan kriteria pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$, temuan bahwa $1,075 < 1,983$ mengkonfirmasi pemenuhan asumsi homogenitas. Dengan demikian, dapat disimpulkan secara statistik bahwa data hasil *pretest* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki varians yang konsisten atau homogen. Rincian lengkap dari hasil pengujian yang diolah menggunakan perangkat lunak SPSS 26 disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Uji Homogenitas *Pretest* SPSS 26
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre_K.E	Mean	,057	1	48	,813
	Median	,055	1	48	,815
	Median and with adjusted df	,055	1	47,596	,815
	Trimmed mean	,060	1	48	,808

Merujuk pada tabel 5 tersebut, Sugiyono (2018) menyatakan bahwa pengambilan keputusan bergantung pada pernyataan: jika nilai signifikansi (Sig) melebihi 0,05, dapat disimpulkan bahwa distribusi data homogen. Di sisi lain, jika nilai signifikansi (Sig) di bawah 0,05, distribusi data dianggap tidak homogen. Data tabel menghasilkan nilai signifikansi 0,808, yang lebih tinggi dari 0,05, yang menandakan distribusi data homogen. Nilai F_{tabel} untuk *posttest* adalah 1,983, sedangkan F_{hitung} adalah 1,421. Berdasarkan tabel perhitungan, nilai F_{hitung} untuk *pretest* kelompok kontrol dan eksperimen adalah 1,421, sedangkan F_{tabel} adalah 1,983, yang menunjukkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen adalah sama atau homogen. Hasil pengujian dengan SPSS 26 ditampilkan Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas *Posttest* SPSS 26
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Post_K.E	Mean	,614	1	48	,437
	Median	,555	1	48	,460
	Median and with adjusted df	,555	1	41,453	,461
	Trimmed mean	,617	1	48	,436

Mengacu pada data tabel 6, kriteria pengambilan keputusan untuk uji homogenitas didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.). Distribusi data akan dinyatakan homogen apabila nilai Sig. melampaui 0,05; sebaliknya, jika data diinterpretasikan sebagai tidak homogen jika nilai Sig. berada di bawah 0,05. Data aktual dari tabel mencatat perolehan nilai signifikansi sebesar 0,436. Karena nilai ini (0,436) secara jelas lebih besar dari ambang batas 0,05, maka hasil uji mengimplikasikan bahwa data terdistribusi secara homogen. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa data sebuah *pretest* maupun *posttest* untuk kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang setara (homogen)..

Uji Hipotesis

Menyusul terpenuhinya uji asumsi prasyarat di mana data *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen serta kontrol terkonfirmasi terdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, penelitian dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis. Pengujian ini dilaksanakan dengan tujuan spesifik untuk mengkaji signifikansi dampak implementasi model pembelajaran

Scramble terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Riau Silip pada materi "Budaya Daerahku". Analisis hipotesis terhadap data *pretest* mencatat nilai t_{hitung} sebesar 1,038, sementara nilai t_{tabel} adalah 2,059. Berdasarkan kriteria perbandingan (di mana $1,038 < 2,059$), $t_{hitung} < t_{tabel}$. Konsekuensinya, kesimpulan yang diambil adalah H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini mengindikasikan tidak terdeteksinya dampak signifikan dari model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran "Budaya Daerahku" pada tahap asesmen awal. Sebaliknya, hasil pengujian hipotesis untuk data *posttest* menunjukkan perolehan t_{hitung} sebesar 2,346. Nilai ini terbukti melampaui nilai t_{tabel} (2,059). Dengan kondisi $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka kesimpulan statistiknya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini secara definitif menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik dari penerapan model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Riau Silip pada materi budaya daerahku.

Pembahasan

Analisis dalam studi ini terikat erat dengan kerangka teoretis yang telah diuraikan sebelumnya. Landasan teori tersebut berfungsi sebagai validasi empiris yang mengkonfirmasi dan mengaplikasikan gagasan-gagasan tersebut dalam konteks pembelajaran di kelas. Sebuah model pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh Huda (2016), pada intinya adalah sebuah paradigma konseptual yang sistematis untuk memandu guru dalam merancang dan mengeksekusi proses belajar. Urgensi penerapan model ini digarisbawahi oleh temuan di SDN 2 Riau Silip, di mana capaian akademik siswa yang tidak memadai diidentifikasi sebagai akibat dari minimnya diversifikasi pedagogis dan dominasi pendekatan pengajaran konvensional. Studi ini mengadopsi model *Scramble* sebagai pendekatan inovatif yang dirancang untuk mentransformasi paradigma pembelajaran tradisional yang cenderung pasif. Model ini berfungsi sebagai pedoman operasional komprehensif bagi instruktur, yang tidak hanya memfasilitasi pengorganisasian materi ajar tetapi juga pengelolaan dinamika kolaborasi di kelas. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa setiap aktivitas pembelajaran yang dirancang dapat menstimulasi keterlibatan proaktif siswa dalam proses konstruksi pengetahuan mandiri.

Permasalahan kontekstual di SDN 2 Riau Silip terkonfirmasi oleh data asesmen harian siswa kelas V mengenai materi "Budaya Daerahku". Terekam bahwa pemahaman siswa masih jauh di bawah standar yang diharapkan. Data kuantitatif menunjukkan bahwa dari 25 total siswa, hanya tiga individu yang berhasil melampaui "Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran" (KKTP), dengan skor rerata kelas yang sangat rendah, yaitu 47,6. Akibatnya, 23 siswa lainnya tidak mencapai standar ketuntasan minimum. Situasi ini merefleksikan problem yang lebih dalam, yang teridentifikasi melalui observasi langsung (2 Desember 2024) dan wawancara dengan seorang guru kelas V. Ditemukan bahwa proses kegiatan pembelajaran masih dikuasai oleh metodologi konvensional (papan tulis, ceramah, penugasan). Bahkan ketika model pemecahan masalah diterapkan, implementasinya masih tumpang tindih dengan metode ceramah, memposisikan guru sebagai sumber informasi utama.

Kondisi ini, yang ditandai dengan minimnya interaktivitas pedagogis dan rendahnya partisipasi peserta didik, menegaskan urgensi adopsi model pendidikan alternatif yang mampu meningkatkan capaian belajar pada topik-topik abstrak seperti budaya daerah. Sebagai respons terhadap tantangan ini, strategi inovatif yang interaktif dan partisipatoris diperlukan. Model pembelajaran *Scramble* diajukan sebagai pendekatan alternatif yang secara inheren menstimulasi keterlibatan siswa. Mekanismenya mengharuskan peserta didik melakukan restrukturisasi informasi yang sengaja disajikan secara acak. Proses ini diyakini dapat meningkatkan hasil belajar karena mentransformasi siswa dari resipien pasif menjadi konstruktor pengetahuan yang aktif melalui partisipasi langsung dalam rekonstruksi informasi.

Oleh karena itu, implementasi model *Scramble* diproyeksikan dapat mengoptimalkan hasil belajar secara signifikan. Berdasarkan justifikasi masalah tersebut, sebuah investigasi komprehensif di SDN 2 Riau Silip dipandang esensial, yang terangkum dalam penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar Terkait Budaya Daerah Saya pada Siswa Kelas V di SDN 2 Riau Silip.”

Penelitian ini memiliki bertujuan mengkaji sebuah pengaruh model *Scramble* terhadap capaian belajar siswa kelas V di SDN 2 Riau Silip mengenai materi "Budaya Daerahku". Latar penelitian berlokasi di SDN 2 Riau Silip, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Desain penelitian menggunakan dua kelompok: Kelas VA ($n=25$) kelompok kontrol dan Kelas VB ($n=25$) kelompok eksperimen. Sebelum pengumpulan data utama, instrumen penelitian berupa lima soal esai telah melalui proses uji coba dan dinyatakan valid serta layak untuk digunakan pada populasi siswa kelas V. Protokol penelitian diimplementasikan dalam empat pertemuan. Pertemuan pertama dialokasikan untuk *pretest* di kedua kelas guna mengukur kapabilitas awal (baseline) siswa sebelum perlakuan. Pertemuan kedua dan ketiga merupakan fase intervensi. Selama fase ini, kelompok eksperimen (VB) menerima pengajaran menggunakan model *Scramble*, sementara kelompok kontrol (VA) menerima pengajaran dengan model tradisional untuk materi yang sama. Pada pertemuan keempat, *posttest* diselenggarakan di kedua kelas untuk mengukur hasil belajar pasca-intervensi.

Implementasi penelitian dibagi menjadi empat tahap terstruktur. Fase pertama adalah administrasi *pretest* (lima soal esai) untuk mengasesmen kompetensi dasar kedua kelompok. Fase kedua dan ketiga merupakan fase intervensi. Kelompok eksperimen (VB) menerima perlakuan model *Scramble*, di mana siswa diorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok heterogen. Setiap kelompok menerima materi berupa kartu soal dan jawaban teracak terkait budaya daerah. Tugas mereka adalah menjodohkan kartu-kartu tersebut menjadi pasangan yang logis dan akurat dalam alokasi waktu yang ditentukan, dirancang untuk menstimulasi pembelajaran yang kooperatif dan interaktif. Sesi diakhiri dengan presentasi hasil diskusi kelompok. Sebaliknya, kelompok kontrol (VA) menerima materi yang identik namun melalui metodologi konvensional (ceramah, sesi tanya-jawab, dan penugasan). Fase final adalah administrasi *posttest*, yang menggunakan instrumen yang sama dengan *pretest* untuk mengukur efikasi intervensi. Evaluasi diagnostik dari *pretest* sendiri menunjukkan adanya heterogenitas kapabilitas awal yang signifikan di antara kedua kelompok (Muslimah et al., 2025; Pramularsi et al., 2025; Sholichah & Rahayuningsih, 2025).

Setelah data terkumpul, dilaksanakan uji prasyarat normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Untuk data *pretest*, diperoleh nilai L_{hitung} 0,171 (eksperimen) dan 0,158 (kontrol), keduanya lebih kecil dari L_{tabel} (0,173). Untuk data *posttest*, diperoleh L_{hitung} 0,160 (eksperimen) dan 0,165 (kontrol), juga lebih kecil dari L_{tabel} (0,173). Berdasarkan kriteria uji (di mana $L_{hitung} < L_{tabel}$), disimpulkan bahwa seluruh data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok terdistribusi secara normal. Uji prasyarat selanjutnya adalah uji homogenitas varians. Kriteria pengujian menetapkan bahwa jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, varians bersifat homogen. Hasil analisis data *pretest* menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 1,075, sementara F_{tabel} adalah 1,983. Karena F_{hitung} (1,075) secara signifikan lebih kecil dari F_{tabel} (1,983), disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki varians sama atau homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan (menggunakan dengan Uji-t) untuk mengevaluasi signifikansi pengaruh model *Scramble* terhadap capaian belajar. Hasil kalkulasi statistik untuk kelas eksperimen menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 2,346. Nilai ini, ketika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} (2,059), menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Temuan ini mengindikasikan bahwa implementasi pendekatan pembelajaran *Scramble* memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap hasil belajar siswa. Temuan riset ini mengkonfirmasi model *Scramble*

memberikan sebuah pengaruh yang positif terhadap capaian belajar siswa untuk materi "Budaya Daerahku". Model ini terbukti sukses memfasilitasi proses belajar yang interaktif, kolaboratif, dan atraktif (Basil et al., 2023; Mufidah & Kurnianto, 2025; Rezk et al., 2025; Tuku et al., 2019). Hal ini berkontras tajam dengan metode ceramah konvensional sebelumnya, yang cenderung monoton dan mengakibatkan kepasifan siswa. Secara kualitatif, observasi pasca-intervensi mencatat adanya antusiasme dan kepercayaan diri yang lebih tinggi di kalangan peserta didik. Dari analisis ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa meskipun setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dan limitasi, keunggulan model *Scramble* dapat dimanfaatkan pendidik untuk mengatasi tantangan pedagogis. Potensi kelemahan dalam model ini dapat diatasi melalui sinergi kelompok yang efektif, di mana anggota saling mendukung untuk menemukan solusi atas permasalahan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Riau Silip pada materi "Budaya Daerahku". Temuan ini secara efektif menjawab permasalahan fundamental mengenai rendahnya capaian akademik siswa yang sebelumnya terhambat oleh dominasi metode konvensional yang monoton dan menempatkan siswa sebagai objek pasif. Melalui desain penelitian eksperimen yang ketat membandingkan kelompok kontrol dan eksperimen, analisis statistik mengonfirmasi validitas data yang terdistribusi normal dan homogen. Pembuktian hipotesis melalui uji-t menghasilkan nilai t-hitung sebesar 2,346 yang melampaui t-tabel sebesar 2,059, sebuah indikator empiris yang kuat mengenai efektivitas intervensi ini. Keunggulan utama model *Scramble* terletak pada mekanisme kerjanya yang mentransformasi dinamika kelas menjadi ruang belajar yang sangat interaktif dan kolaboratif. Dengan menugaskan siswa untuk menyusun kembali kartu jawaban yang diacak dalam kelompok heterogen, model ini berhasil mengubah siswa menjadi konstruktor pengetahuan yang aktif. Hal ini tidak hanya meningkatkan retensi kognitif terhadap materi budaya lokal, tetapi juga secara substansial meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dibandingkan metode ceramah tradisional.

Implikasi praktis dari temuan ini menegaskan bahwa model *Scramble* merupakan strategi pedagogis yang sangat solutif bagi pendidik untuk memecah kebakuan dalam pembelajaran materi yang bersifat hafalan atau konseptual. Guru dapat memanfaatkan dinamika kompetitif yang sehat dalam model ini untuk memacu semangat belajar siswa. Kendati demikian, penelitian ini masih terbatas pada satu topik spesifik dan demografi tertentu. Untuk pengembangan keilmuan di masa depan, disarankan agar peneliti selanjutnya memperluas cakupan studi dengan menguji efektivitas model *Scramble* pada mata pelajaran eksakta seperti matematika atau sains yang menuntut logika prosedural, guna memvalidasi fleksibilitas model ini lintas disiplin ilmu. Selain itu, mengingat perkembangan teknologi, penelitian mendatang sangat direkomendasikan untuk memodifikasi media kartu fisik menjadi format *digital* interaktif berbasis aplikasi, sehingga lebih adaptif terhadap era pembelajaran modern. Peneliti juga disarankan untuk memperluas variabel terikat, tidak hanya terpaku pada hasil belajar kognitif, tetapi juga menginvestigasi dampak model terhadap keterampilan kolaborasi, berpikir kritis, serta daya ingat jangka panjang siswa pada jenjang pendidikan yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, N., & Suyadi, S. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan media papan flanel terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal*

- Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 295-304.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.60749>
- Amelia, E. (2022). Pengaruh model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 1–8.
- Ardiansah, F., & Sugiarti, S. (2022). Problematika dan pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SD se-Kota Pangkalpinang. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4983-4991. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2989>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Astuti, W., & Nugroho, A. A. (2022). Efektivitas model pembelajaran scramble dengan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 112-125. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i1.16839>
- Basil, N., et al. (2023). Evaluation of autonomous underwater vehicle motion trajectory optimization algorithms. *Knowledge-Based Systems*. <https://doi.org/10.1016/j.knosys.2023.110722>
- Harahap, F. A., & Siregar, E. (2023). Model pembelajaran scramble dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2845-2856. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6022>
- Hendrik, M., & Anggraini, D. (2022). Analisis kebutuhan belajar membaca siswa disleksia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7943-7951. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3678>
- Huda, M. (2016). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Kurnia, F., et al. (2017). Developing instruments using CIPP evaluation model in the implementation of portfolio assessment in science learning. *International Journal of Environmental and Science Education*, 12(8), 1989-1998. <http://www.ijese.net/makale/1932>
- Kurnia, F., et al. (2021). Analisis pola belajar dan minat belajar siswa SDN 5 Mendo Barat di masa pandemi. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 148-151. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2847>
- Mufidah, A., & Kurnianto, B. (2025). Pengembangan media papan puzzle huruf model make a match untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 917. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6933>
- Mulyasa, E. (2020). *Profesionalisme guru dalam pembelajaran inovatif*. Remaja Rosdakarya.
- Muslimah, H., et al. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 857. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5718>
- Nabela, S. J., & Yurdayanti, Y. (2024). Pelatihan pembuatan bahan ajar digital berbasis Canva untuk guru SDN 14 Koba Kabupaten Bangka Tengah. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24641>
- Pramularsi, M. S., et al. (2025). Penerapan model Problem Based Learning berbantuan TIK untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 4 Bajur pada materi “Bumiku.” *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5353>

- Prastawati, T., & Mulyono, M. (2023). Pengaruh pendidikan terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(3), 112–120. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i3.123565>
- Pratiwi, D. A., & Subakti, H. (2024). Penggunaan model scramble berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pemahaman konsep budaya pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 45-56.
- Rahmawati, I. N., & Prihantoro, A. (2022). Implementasi model scramble untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PPKn siswa kelas IV. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 231-240. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p231-240>
- Rezk, H., et al. (2025). A novel improved horned lizard optimization algorithm to identify optimal parameters of adaptive fuzzy logic MPPT for performance boosting of PEM fuel cell. *Intelligent Systems with Applications*. <https://doi.org/10.1016/j.iswa.2025.200478>
- Sholichah, M., & Rahayuningsih, S. (2025). Implementasi teknik scaffolding dalam pembelajaran matematika di SMA Negeri 1 Balen. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1529. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6115>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tanjung, R. (2020). Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran scramble dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 135–144. <https://doi.org/10.24036/108861-019883>
- Tuku, P., et al. (2019). Penerapan model scramble untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 9(1), 45. <https://doi.org/10.21067/jip.v9i1.3011>