

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE DALAM POKOK BAHASAN MENGASIHI DAN MENGHASILKAN PERUBAHAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

Sertiana Siahaan

SMA Negeri 5 Pematangsiantar; E-Mail; Sertianasiahanaan2019@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2022-12-25

Revised 2022-12-29

Accepted 2022-12-31

ABSTRAK

Tujuan pada penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dengan model pembelajaran Scramble. 2) Untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada pokok bahasan Mengasihi dan Menghasilkan Perubahan. Penelitian ini adalah menggunakan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SMA Negeri 5 Pematangsiantar yang beralamatkan di Jalan. Medan Km. 6,8, Kel. Tanjung Tengah, Kec. Siantar Martoba, Pematangsiantar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X PMIA 1 dan X PMIA 2 dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Prosedur dalam Penelitian ini ada empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dimana tiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 67,86% meningkat menjadi 82,14%.

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

ABSTRACT

The objectives of this research are 1) to find out whether there is a significant influence with the Scramble learning model. 2) To improve students' cognitive abilities on the subject of Loving and Generating Change. This research is using qualitative with the type of Classroom Action Research (CAR) conducted at SMA Negeri 5 Pematangsiantar which is located at Jalan. Medan Km. 6,8, Ex. Tanjung Tengah, Kec. Siantar Martoba, Pematangsiantar. The subjects of this study were students of class X PMIA 1 and X PMIA 2 with a total of 28 students. The data collection techniques used are tests and observations. There are four stages of the procedure in this study, namely planning, implementing, observing, and reflecting. This research was conducted in two cycles where each cycle was carried out in two meetings. The results showed that the learning completeness in the first cycle was 67.86%, increasing to 82.14%.

Keyword: *Learning Model, Advance Organizer Learning Model, Learning Outcomes*

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Sertiana Siahaan

SMA Negeri 5 Pematangsiantar; Sertianasiahanaan2019@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi belajar dan kreativitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah memahami target belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah model pembelajaran kooperatif tipe Scramble karena siswa dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, sehingga aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung meningkat. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang sangat kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya. Beberapa contoh model pembelajaran diantaranya adalah ceramah, diskusi, demonstrasi, studi kasus, bermain peran (*role play*) dan lain sebagainya yang bisa diterapkan. semuanya memiliki kelemahan dan kelebihan masing masing.

Model Pembelajaran Scramble tampak seperti model pembelajaran word square, bedanya jawaban soal tidak dituliskan di dalam kotak-kotak jawaban, tetapi jawaban sudah dituliskan, namun dengan susunan yang acak, jadi siswa bertugas mengoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat/benar. Scramble merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada. Menurut Damayanti (2010:3-7) model pembelajaran scramble adalah model pembelajaran yang menggunakan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok yang memerlukan adanya kerja sama antara anggota kelompok dengan berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.

Rober Taylor (Miftahul, 2013:303) model pembelajaran scramble adalah “salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kosentrasi dan kecepatan serta ketepatan berpikir siswa”. Kokom Komalasari (Fitriana, 2017: 15) scramble berasal dari bahasa Inggris yang berarti “perebutan, perjuangan, model pembelajaran scramble mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban yang tepat dan benar”. Rober Taylor (Miftahul, 2013:303) model pembelajaran scramble adalah “salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kosentrasi dan kecepatan serta ketepatan berpikir siswa”. Kokom Komalasari (Fitriana, 2017: 15) scramble berasal dari bahasa Inggris yang berarti “perebutan, perjuangan, model pembelajaran scramble mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban yang tepat dan benar”.

Scramble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal atau lembar jawaban yang tersedia. Model pembelajaran scramble merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf (Sohimin, 2016: 166). Scramble dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

Menurut Suyatno (2009), Scramble merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. tahapannya adalah sebagai berikut;

- a. Membuat kartu soal sesuai materi ajar. Guru membuat soal sesuai dengan materi yang akan disajikan kepada siswa.
- b. Membuat kartu jawaban dengan diacak. Guru membuat pilihan jawaban yang susunannya diacak sesuai jawaban soal-soal pada kartu soal.
- c. Sajikan materi. Guru menyajikan materi ajar kepada siswa.
- d. Bagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok. Guru membagikan kartu soal dan membagikan kartu jawaban sebagai pilihan jawaban soal-soal pada kartu soal.
- e. Siswa berkelompok mengerjakan kartu soal. Siswa berkelompok dan saling membantu mengerjakan soal-soal yang ada pada kartu soal.
- f. Siswa mencari jawaban untuk setiap soal-soal dalam kartu soal. Siswa mencari jawaban yang cocok untuk setiap soal yang mereka kerjakan dan memasangkannya pada kartu soal.

Model pembelajaran kooperatif tipe Scramble mempunyai kelebihan. Kelebihannya tipe ini antara lain: (a) memudahkan siswa untuk menemukan jawaban; (b) mendorong siswa untuk mengerjakan soal tersebut karena jawaban sudah tersedia; (c) semua siswa terlibat; (d) kegiatan tersebut dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sedangkan menurut Miftahul Huda, 2016: 306, kekurangan atau kelemahan model pembelajaran scramble yaitu: (a) terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan dan (b) Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa perlu untuk mengadakan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Mengasihi Dan Menghasilkan Perubahan Dengan Model Pembelajaran Scramble di Kelas X PMIA 1 dan X PMIA 2 SMA Negeri 5 Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2019/2020"

2. METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Pematangsiantar, Jalan Medan Km. 6.8, Kelurahan Tanjung Tengah, Kecamatan Siantar Martoba, Kota Pematangsiantar. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan. Terhitung dari September sampai dengan Desember tahun 2019 dan menggunakan sample sebanyak 28 orang siswa kelas X PMIA 1 dan X PMIA 2 SMA Negeri 5 Pematangsiantar. Sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas, maka desain penelitian ini meliputi tahapan-tahapan seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2006: 104) menyebutkan empat tahapan yang dilalui oleh penelitian tindakan kela, yaitu: (a) perencanaan tindakan (planning), (b) penerapan tindakan (action), (c) mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observation and evaluation) dan (d) Refleksi (reflection)

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui:

- 1) Observasi yaitu Observasi dilakukan oleh guru yang bersangkutan dan seorang kolaborator untuk merekam perilaku, aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi.
- 2) Tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara Deskriptif. Data tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan Belajar siswa atau tingkat keberhasilan belajar pada materi Mengasahi dan Menghasilkan Perubahan dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe Scramble. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai nilai 75. Ketuntasan klasikal jika siswa yang memperoleh nilai 75 ini jumlahnya sekitar 85% dari seluruh jumlah siswa dan masing – masing di hitung dengan rumus, menurut Arikunto (2012:24) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N}$$

Keterangan :

P = Persentase

F = frekuensi tiap aktifitas

N = Jumlah seluruh aktifitas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pretest

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Metode Pembelajaran Tipe Scramble pada materi Mengasahi dan Menghasilkan Perubahan. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

Dari hasil pretest yang telah dilakukan, yang diperoleh hasil dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Pretest

No. Responden	Mengasahi dan Menghasilkan Perubahan		
	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	75	√	⊙
2	60	⊙	√
3	65	⊙	√
4	75	√	⊙
5	70	⊙	√
6	80	√	⊙
7	70	⊙	√
8	60	⊙	√
9	75	√	⊙
10	65	⊙	√
11	75	√	⊙
12	80	√	⊙
13	70	⊙	√
14	75	√	⊙
15	80	√	⊙
16	60	⊙	√
17	60	⊙	√
18	65	⊙	√
19	65	⊙	√

20	75	√	⊙
21	75	√	⊙
22	75	√	⊙
23	75	√	⊙
24	70	⊙	√
25	60	⊙	√
26	75	√	⊙
27	60	⊙	√
28	60	⊙	√
Jumlah	1950		
Rata-Rata	69,64		
%Ketuntasan	46,43		

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa terhadap materi dalam Pendidikan Agama Kristen masih tergolong rendah, terlihat dari nilai rata-rata kelas hanya mencapai 69,64.

3.2 Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Selasa 29 September 2019 dari pukul 08.00 s.d 09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 60 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 20 menit. Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan *icebreaking* berupa menyanyi, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan *icebreaking* yang dilakukan guru. Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan *Scramble*, pertama-tama guru membagi siswa dalam 4 kelompok dan setiapkelompok terdiri dari 7 orang siswa.

Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil sesekali mengomentari hasil kerja siswa. Perwakilan setiap kelompok kemudian membacakan hasil diskusi kelompok. Siswa dari kelompok lain akan ditanyakan pendapatnya terkait jawaban kelompok yang sedang presentasi. Jika terdapat kekeliruan, guru terlebih dahulu meminta sesama siswa yang melakukan perbaikan. Siswa yang hasil temuan kelompok yang benar dan mempresentasikan dengan bagus mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan. Kegiatan akhir siklus I antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan strategi *Scramble*, (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

Data Hasil Belajar siswa

Partisipasi siswa Kelas X SMAN 5 Pematangsiantar ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada siklus 1. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus I. Hasil belajar siswa

pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble dari sejumlah 28 siswa terdapat 19 siswa atau 67,86% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 9 Siswa atau 32,14% yang tidak tuntas.

Tabel 2. Hasil Belajar

No. Responden	Mengasahi dan Menghasilkan Perubahan		
	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	80	√	⊙
2	75	√	⊙
3	70	⊙	√
4	80	√	⊙
5	75	√	
6	80	√	⊙
7	70	⊙	√
8	65	⊙	√
9	75	√	⊙
10	75	√	⊙
11	75	√	⊙
12	80	√	⊙
13	70	⊙	√
14	75	√	⊙
15	80	√	⊙
16	60	⊙	√
17	75	√	⊙
18	75	√	⊙
19	70	⊙	√
20	80	√	⊙
21	80	√	⊙
22	85	√	⊙
23	75	√	⊙
24	70	⊙	√
25	75	√	⊙
26	75	√	⊙
27	60	⊙	√
28	60	⊙	√
Jumlah	2065		
Rata-Rata	73,75		
%Ketuntasan	67,86		

Aktivitas yang sering dilakukan siswa adalah membaca dan menulis yaitu sebesar 37%. Hal ini menunjukkan siswa masih bingung dan belum bisa mengikuti alur pembelajaran karena harapannya membaca dilakukan dirumah. Aktivitas yang disering dilakukan lainnya adalah mengerjakan LKS sebesar 28,67% karena siswa merasa antusias dalam mengerjakan LKS. Aktivitas bertanya pada teman sebesar 30,67% dan aktivitas bertanya kepada guru sebesar 2%. Aktivitas bertanya pada teman lebih besar daripada bertanya kepada guru karena sebagian dari siswa masih merasa canggung, tidak bisa mengungkapkan pendapatnya dan ada perasaan takut bertanya kepada guru. Dan kegiatan yang tidak relevan dengan KBM sebesar 1,33%, hal ini terjadi karena beberapa siswa yang bercanda dan mengajak temannya berbicara setelah selesai mengerjakan LKS sambil menunggu siswa yang lainnya selesai mengerjakannya.

Data Aktivitas Guru

Data hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Scramble ditunjukkan pada tabel 4, bahwa pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble dalam materi pelajaran Mengasihi dan Menghasilkan Perubahan pada siklus I sebesar 2.93 yang berarti termasuk kategori baik. Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Data Penilaian pengelolaan pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble

No	Aspek yang diamati	Skor Pengamatan	
		RPP	Keterangan
1	Persiapan	3,0	Baik
2	Pelaksanaan	2,5	Baik
3	Pengelolaan Kelas	2,5	Baik
4	Suasana Kelas	3,0	Baik
	Rata-Rata	2,75	Baik

Keterangan :

0 - 1,49 = kurang baik

1,5 - 2,49 = cukup

2,5 - 3,49 = baik

3,5 - 4,0 = sangat baik

Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Selasa 6 Oktober 2019 dari pukul 08.00 s.d 09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 60 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 20 menit.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan icebreaking berupa menyanyi, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan

Scramble, pertama-tama guru membagi siswa dalam 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 7 orang siswa.

Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil sesekali mengomentari hasil kerja siswa. Perwakilan setiap kelompok kemudian membacakan hasil diskusi kelompok. Siswa dari kelompok lain akan ditanyakan pendapatnya terkait jawaban kelompok yang sedang presentasi. Jika terdapat kekeliruan, guru terlebih dahulu meminta sesama siswa yang melakukan perbaikan. Siswa yang hasil temuan kelompok yang benar dan mempresentasikan dengan bagus mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan.

Kegiatan akhir siklus II antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan strategi Scramble, (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa

No. Responden	Mengasihi dan Menghasilkan Perubahan		
	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	80	√	⊙
2	75	√	⊙
3	75	√	⊙
4	80	√	⊙
5	75	√	
6	80	√	⊙
7	80	√	⊙
8	70	⊙	√
9	75	√	⊙
10	75	√	⊙
11	75	√	⊙
12	80	√	⊙
13	70	⊙	√
14	75	√	⊙
15	80	√	⊙
16	70	⊙	√
17	75	√	⊙
18	75	√	⊙
19	70	⊙	√
20	80	√	⊙
21	80	√	⊙
22	85	√	⊙
23	75	√	⊙

24	70	⊙	√
25	80	√	⊙
26	75	√	⊙
27	80	√	⊙
28	75	√	⊙
Jumlah	2135		
Rata-Rata	76,25		
%Ketuntasan	82,14		

Tabel 5 Data Penilaian pengelolaan pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble

No	Aspek yang diamati	Skor Pengamatan	
		RPP	Keterangan
1	Persiapan	3,25	Baik
2	Pelaksanaan	2,75	Baik
3	Pengelolaan Kelas	2,75	Baik
4	Suasana Kelas	3,0	Baik
	Rata-Rata	3,125	Baik

Dari Tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa sudah sangat meningkat dimana hasil belajar siswa pada siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble sebanyak 23 siswa atau 82,14% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 5 Siswa atau 17,866% yang tidak tuntas dan nilai rata-rata sebesar 88,1. Dan data hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Scramble ditunjukkan pada tabel, bahwa pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble dalam materi pelajaran Mengasahi dan Menghasilkan Perubahan pada siklus II sebesar 3,125 yang berarti termasuk kategori baik.

Berdasarkan data hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa Kelas X SMAN 5 Pematangsiantar tahun pelajaran 2019/2020 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu Mengasahi dan Menghasilkan perubahan. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II Sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Model Pembelajaran Scramble dapat meningkatkan hasil belajar pada materi Mengasahi dan Menghasilkan Perubahan Siswa Kelas X PMIA 1 dan X PMIA 2 SMAN 5 Pematangsiantar. Berdasarkan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble, maka peneliti dapat memberikan saran-saran, yaitu: (a) kepada guru Pendidikan Agama Kristen yang mengalami

kesulitan yang dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar kelas, (b) Kepada guru-guru yang ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble disarankan untuk membentuk kelompok-kelompok baru jika banyak siswa yang bermain pada saat belajar.

REFERENSI

- Abdul, Majid. 2009. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosda
- Agus Suprijono. 2011. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya
- Catharina Tri Anni. 2004. Psikologi Belajar. Semarang: IKIP Semarang Press
- Hamalik, Oemar. 2014. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Indrawati dan Wanwan Setiawan. 2009. Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan untuk Guru SD. Jakarta: PPPPTK IPA.
- Jamil Suprihatiningrum. 2016. Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Joyce, B. and Weil,. 2009. Model of Teaching (edisi ke-8, cetakan ke-1) diterjemahkan oleh Achmad Fuwaid dan Ateila Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- M. Ngalim Purwanto. 2002. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Muhammad Uzer Usman. 2000. Menjadi Guru Profesional. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muhibbin Syah. 2011. Psikologi Belajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011
- Shoimin, Aris. 2014. Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Sumadi Surya Subrata. 1995. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Suprijono, Agus. 2016. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Syaiful Sagala, 2005. Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud). 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4
- Trianto. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi konstruktivistik. Prestasi Pustaka: Jakarta.