

13. Artikel PKWU 2022

by Erwin Permana

Submission date: 28-Feb-2023 07:39PM (UTC-0500)

Submission ID: 2025698904

File name: 13._Artikel_PKWU_2022.pdf (200.5K)

Word count: 3143

Character count: 20606



Model Pembelajaran *Scramble* Didukung Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia

Ade Nur Ashari^{1*}, Erwin Putera Permana², Muhamad Basori³

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

*e-mail: ashariade34@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to determine the ability to identify Hindu-Buddhist historical figures in Indonesia using a scramble learning model supported by a crossword game. This type of research using an experimental design, namely pre-test and post-test groups. Data collection instruments used tests and data analysis techniques using normality test, homogeneity test, and hypothesis testing (using t test). based on the results of the analysis, there is an effect of using scramble learning models supported by crossword puzzle on the ability to identify Hindu-Buddhist historical figures in Indonesia. It is evident from $t\text{-count } 9.090 > t\text{-table } 2.052$ with a significance level of $0.00 < 0.05$. Therefore, H_0 and H_a are accepted, which means that there is a significant influence using the scramble learning model supported by crossword puzzle games on the ability to identify Hindu-Buddhist historical figures in Indonesia. Thus the use of scramble learning models supported by crossword puzzle games can create fun and challenging learning for students. In learning, students are enthusiastic and active because each student tries to compete with other friends and also makes it easier for students to understand the material of Hindu-Buddhist historical figure in Indonesia.

Keywords: *Scramble learning model, crossword game, identifying skill*

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian dilakukan dengan menggunakan desain eksperimen yaitu *pre-test and post-test group*. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (menggunakan uji t). Berdasarkan hasil analisis, terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang terhadap kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia. Terbukti dari $t_{hitung} 9.090 > t_{tabel} 2.052$ dengan taraf signifikansi $0.000 < 0.05$. Oleh karena itu H_0 dan H_a diterima yang artinya terdapat adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang terhadap kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *scramble* didukung permainan teka-teki silang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menantang bagi peserta didik. Dalam pembelajaran peserta didik antusias dan aktif karena setiap peserta didik berusaha untuk berkompetisi dengan teman yang lain serta juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Scramble, Permainan Teka-Teki Silang, Kemampuan Mengidentifikasi*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengalaman dan proses belajar sebagai perubahan pola pikir manusia dalam mendapatkan ilmu pengetahuan yang akan bermanfaat bagi kehidupan (Novferma, 2016; Seituni, 2019). Pendidikan di sekolah pada dasarnya merupakan kegiatan belajar mengajar, yaitu adanya interaksi antara peserta didik dan guru guna mencapai tujuan pembelajaran (Surur dan Urfi, 2017). Selain itu, pendidikan diharapkan mampu menunjang peserta didik untuk mengembangkan potensi diri menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, mandiri, serta bertanggung jawab. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, dapat ditempuh berbagai upaya seperti meningkatkan kualitas guru, meningkatkan proses pembelajaran, dan upaya-upaya yang berkaitan dengan pendidikan lainnya. Oleh karena itu, pendidikan haruslah berkualitas dimana dalam proses pembelajaran peserta didik dapat menunjukkan peningkatan sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang diharapkan. Kompetensi dan tujuan yang diharapkan tersebut termuat dalam setiap mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah. IPS mengkaji fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman terhadap kondisi sosial masyarakat, karena di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi kehidupan masyarakat yang mengalami perubahan. Hal tersebut sejalan dengan tujuan mata pelajaran IPS yang dijelaskan pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi sebagai berikut; (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat

dan lingkungannya. (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan ketrampilan dalam kehidupan sosial. (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai dan kemanusiaan. (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, tingkat lokal, nasional, dan global.

Untuk dapat mencapai tujuan mata pelajaran IPS tersebut tidak lepas dari kreatifitas dan inovasi guru dalam pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena secara langsung mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik (Undang Undang tentang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005).

Penelitian ini mengangkat permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran IPS, dimana banyak guru melakukan pembelajaran dengan menitik beratkan pada buku bacaan peserta didik dan hanya menggunakan metode ceramah serta penugasan, sehingga membuat peserta didik hanya memperhatikan penjelasan materi dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Guru biasanya akan mendominasi sedangkan peserta didik pasif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut tidak dapat dipisahkan dari kreativitas dan inovasi guru dalam pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena guru secara langsung mengajar, mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik (Undang Undang tentang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005). Dengan demikian, guru dapat menerapkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Model pembelajaran merupakan salah satu bagian dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran yang disampaikan oleh guru (Shoimin, 2014:24). Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah model pembelajaran *scramble*.

Model pembelajaran Scramble merupakan model pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok kecil menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, yang mengajak peserta didik mencari jawaban dengan cara menyusun

huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban (Suryaningtyas, 2017). Model pembelajaran Scramble merupakan salah satu model pembelajaran motivasional yang diyakini mampu meningkatkan motivasi atau prestasi peserta didik dalam belajar (Saridewi dan Kusmariyatni, 2017). Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Scramble merupakan salah satu model permainan yang dimana model tersebut sesuai dengan karakter peserta didik yang suka bermain.

Menurut Robert B. Taylor (dalam Huda (2014:303), model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Model pembelajaran *scramble* mengharuskan peserta didik tidak hanya untuk menjawab soal, tetapi juga dapat dengan cepat jawaban atas pertanyaan yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Skor peserta didik ditentukan dari seberapa cepat dan banyak soal yang dikerjakan (Huda, 2014:303-304). Menurut Chotimah (2018:288), *scramble* adalah jenis permainan anak yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan memperluas wawasan kosakata. Model pembelajaran *Scramble* merupakan model pembelajaran dimana peserta didik belajar sambil bermain dengan menyusun kata acak yang sudah disiapkan oleh guru. Hal ini dikuatkan oleh hasil penelitian yang dilakukan Rachmawati *et al* (2014:10) bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan melalui penerapan model pembelajaran *scramble*.

Model pembelajaran *scramble* yang digunakan oleh guru dapat mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran yang menyenangkan karena menggunakan permainan pada prosesnya (Chotimah, 2018:228). Namun, jika membuat pembelajaran yang menyenangkan saja akan terasa kurang, maka model pembelajaran dapat didukung dengan sebuah permainan yang akan memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik. Salah satunya adalah permainan teka-teki silang.

Hal ini sejalan dengan pendapat Subana, dkk (dalam Elvisa, dkk, 2013:470) yang menyatakan permainan teka-teki silang adalah salah satu contoh permainan yang memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana menyenangkan. Sedangkan menurut Tarigan (dalam Elvisa, dkk, 2013:470) permainan teka-teki silang adalah sejenis permainan kata dengan mengisi kotak-

kotak kosong yang merupakan jawaban atas pertanyaan atau soal yang ditentukan dalam teka-teki silang tersebut. Selain itu, hasil penelitian Charles Hall dari *Albert Einstein College of Medicine*, New York (dalam Said, 2015:101) menyatakan bahwa permainan teka-teki silang mampu menguatkan ingatan dan dapat digunakan pada semua bidang studi. Berdasarkan uraian tersebut tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh data dari hasil tes peserta didik berupa angka. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiono (2017:7) yang menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang hasil data penelitiannya berupa angka dan dianalisis dengan menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-test and Post-Test Group* yakni $O_1 \times O_2$. Keterangan:

O_1 : *Pre-test* (sebelum diberikan perlakuan)

X : Diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung permainan teka-teki silang

O_2 : *Post-test* (sesudah diberikan perlakuan) (Arikunto, 2014:124)

Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok kelas. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri yang berjumlah 28 peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan tiga tahap yaitu *pre-test*, perlakuan, dan *post-test*. *Pre-test* digunakan untuk memperoleh data pengetahuan dan kemampuan awal peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan, sedangkan *post-test* digunakan untuk memperoleh data pengetahuan dan kemampuan akhir peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes untuk proses pengambilan data.

Data hasil penelitian yang diperoleh berupa data kuantitatif yaitu hasil tes *pre-test* dan *post-test* yang kemudian dianalisis dengan menggunakan uji *tpaired samples* dengan program SPSS *ver. 20 for windows*. Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh hasil eksperimen yang didapat dari *pre-test* dan *post-test*. Adapun teknik analisis yang digunakan adalah uji normalitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, analisis data meliputi pengujian normalitas dan pengujian homogenitas sebagai persyaratan melakukan uji t, setelah pengujian normalitas dan homogenitas maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis.

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* dapat dipaparkan data sebagai berikut;

Tabel 1. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

	Mean	KKM	JP	Ketuntasan	Keterangan
Pre-Test	74,57	75	42,05%	57,95%	Belum mencapai KKM dan Ketentuan Klasikal
Post-test	88,79	75	8,63%	91,37%	Sudah mencapai KKM dan Ketentuan Klasikal

Berdasarkan data yang dipaparkan pada Tabel 1, kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung permainan teka-teki silang diketahui nilai rerata yaitu 74,57 dengan nilai KKM 75, sementara ketuntasan klasikal sebesar 57,95% masih berada di bawah 75%. Sedangkan kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung permainan teka-teki silang diketahui nilai rerata yaitu 88,79 dengan nilai KKM 75, sementara ketuntasan klasikal sebesar 91,37% sudah berada di atas 75%.

Setelah diperoleh data *pre-test* dan *post-test*, maka selanjutnya akan dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Data tersebut ditampilkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Pre-Test	Post-Test
Kolmogorov-Smirnov Z	1.194	.956
Asymp. Sig. (2-tailed)	.116	.320
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah suatu distribusi data berdistribusi normal atau tidak. Kriteria data berdistribusi normal jika hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel dengan taraf signifikan 0.05 maka data berdistribusi normal. Dari data hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) dari data *pre-test* sebesar 0.116 dan data *post-test* sebesar 0.320. Berdasarkan ketentuan apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0.05 maka data hasil *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Pengujian diawali dengan uji normalitas yang kemudian dilanjutkan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan setelah data uji normalitas dinyatakan berdistribusi normal. Kriteria uji homogenitas jika t-hitung lebih dari t-tabel dengan taraf signifikan 0.05. Data tersebut ditampilkan pada tabel sebagai berikut;

Tabel 3. Data Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil			
Levene	df1	df2	Sig.
Statistic			
.045	1	54	.833

Pemaparan dalam Tabel 3 data hasil pengujian homogenitas yang telah dilakukan diketahui bahwa diperoleh data yaitu 0.833. Berdasarkan ketentuan apabila nilai Sig. > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Dari analisis Tabel 3, dapat dipaparkan bahwa uji prasyarat melakukan penelitian telah memenuhi syarat, baik uji normalitas maupun uji homogenitas. Oleh karena itu hipotesis akan dilakukan menggunakan uji t. Dalam penelitian ini Uji-t

menggunakan *paired sample test* dengan program *SPSS ver. 20 for windows*. Data hasil uji *t paired sample test* ditampilkan pada tabel berikut;

Tabel 4. Data Hasil Uji t Paired Sample Test

		Paired Samples Test					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pre-Test	-								
Pair 1 - Post-Test	4	14.21	8.275	1.564	-17.423	-11.006	9.090	27	.000

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh t hitung yaitu 9.090 dan untuk t tabel diperoleh $df = 27$ dengan taraf signifikansi 5% yaitu 2.052. Pengujian yang dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan nilai H_a adalah terdapat adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang terhadap kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia.

Berdasarkan data *pre-test* dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung permainan teka-teki silang belum mencapai KKM dengan nilai rerata sebesar 74,57 maka dapat dikatakan belum berhasil. Sedangkan data *post-test* diketahui bahwa nilai hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung permainan teka-teki silang mengalami kenaikan dan telah menunjukkan hasil belajar mencapai KKM dengan nilai rerata sebesar 88.79 maka dapat dikatakan berhasil.

Secara deskriptif, penggunaan model pembelajaran *scramble* didukung permainan teka-teki silang memiliki pengaruh yang baik terhadap kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia pada kelas IV SDN Singonegaran 3 Kediri. Hal ini terlihat dari nilai rerata yang didapat sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung permainan teka-teki silang relatif lebih rendah daripada sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung permainan teka-teki silang. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widiantari,dkk (2003) yang menunjukkan penggunaan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar IPA secara signifikan,

terlihat dari t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu 7,90 lebih besar dari 2,00 dimana rata-rata skor hasil belajar IPA berada pada kategori sangat tinggi.

Penerapan model pembelajaran *scramble* didukung permainan teka-teki silang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya permainan teka-teki silang maka semua peserta didik berusaha untuk dapat memahami dan menjawab pertanyaan atau soal pada lembar teka-teki silang, sehingga dalam pembelajaran terlihat setiap peserta didik aktif dan antusias untuk menemukan jawaban dengan tepat dan cepat dari lembar teka-teki silang yang telah diberikan oleh guru.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menantang bagi peserta didik, dalam pembelajaran peserta didik terlihat antusias karena setiap peserta didik berusaha untuk berkompetisi dengan teman yang lain. Selain itu dengan digunakannya model pembelajaran *scramble* didukung permainan teka-teki silang juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha di Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut; Pertama, sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang pemahaman siswa masih belum maksimal dan cenderung rendah, sehingga kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia masih berada di bawah KKM dengan ketuntasan klasikal <75%. Kedua, sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang pemahaman siswa cenderung tinggi, sehingga kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia telah mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal >75%. Ketiga, adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *scramble* didukung dengan permainan teka-teki silang terhadap kemampuan mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Chotimah, Chusnul & Muhammad Fathurrohman. (2018). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdiknas. (2005). *Undang-Undang RI No.14 tahun 2003 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta.
- Elvisa, dkk. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-Teki Silang Di Kelas Vila SMPN 2 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1 (2):469-476.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Novferma, N. (2016). Analisis Kesulitan Dan Self-Efficacy Siswa Smp Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berbentuk Soal Cerita. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 76.
- Rachmawati, dkk. (2014). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Mata Pelajaran PKn Materi Pokok Demokrasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Scramble di SD Negeri Kademangan 1 Bondowoso. *Jurnal Edukasi Unej*.1(1):10-14.
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Saridewi, Putri & Kusmariyatni. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Journal of Education Action Research* 1(3).
- Seituni, S. (2019). Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Upaya Peningkatan Aktivitas Mahasiswa Terhadap Sikap Demokratis Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 03(01), 95–104.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 13*. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Surur, M & Urfi, R. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Menggunakan Index Card Macht untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 11–18. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v4i2.51>.

Suryaningtyas, Karlina. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dan Media Wayang terhadap Kemampuan Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo. *Simki- Pedagogia* 01(08)

Widiantari, dkk. (2003). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng. *Mimbar PGSD Undiksha* 1 (1).

13. Artikel PKWU 2022

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	maulanafikrierizaldy.blogspot.com Internet Source	3%
2	ecampus.bungabangsacirebon.ac.id Internet Source	2%
3	vdocuments.site Internet Source	2%
4	bc.journalstkipgrisitubondo.ac.id Internet Source	2%
5	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off