



Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Question Card

Wawan Kurniawan Purnomo Aji^{1*}, Sulistyowati², Istiyati Mahmudah³

¹⁻³Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

E-mail: wwnkrwn1@gmail.com¹, sulistyowati@iain-palangkaraya.ac.id²,

istiyati.mahmudah@iain-palangkaraya.ac.id³

Korespondensi penulis: wwnkrwn1@gmail.com*

Abstract. This study aims to (1) Describe the implementation of Indonesian language learning using the Scramble type cooperative model assisted by Question Card Media in Class IV. (2) Know and analyze the improvement of student learning outcomes by using the Scramble type cooperative model assisted by Question Card Media in Indonesian language learning. This study used a Classroom Action Research (PTK) approach which was carried out in two cycles. Each cycle includes four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were students of class IV B MIS Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya with a total of 27 students. Research data were collected through learning outcome tests, teacher and student activity observations. Data analysis was carried out quantitatively descriptive to determine changes in learning outcomes as well as improving teacher and student activities during learning. The results showed (1) In cycle I, the analysis of teacher activity in managing the class obtained a percentage of 82.5% with very good criteria. As for the implementation in cycle II, the analysis of teacher activities managing the class became 85% with very good criteria, which means that in this case there was an increase. While student activity in cycle I got a percentage of 82.1% with very good criteria and an increase in cycle II with a percentage of 91% with very good criteria. (2) Student learning outcomes using the scramble type cooperative model assisted by Question Card media had a positive impact on improving student learning outcomes in cycle I the percentage of student completeness reached 51.8% while in cycle II it increased by 92.5%. In cycle 1, the N-Gain test obtained a medium category with a value of 0.3384 with the N-Gain score division category of $0.3 \leq g \leq 0.7$. While in cycle 2 get a high category of 0.7117 with the N-Gain score division category $g > 0.7$.

Keywords: Question Card, Scramble, Learning Outcomes.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model kooperatif tipe Scramble Berbantuan Media Question Card di Kelas IV. (2) Mengetahui dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe Scramble Berbantuan Media Question Card pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV B MIS Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya dengan jumlah siswa 27 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui perubahan hasil belajar serta meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan (1) Pada siklus I analisis aktivitas guru mengelola kelas memperoleh hasil presentase 82,5 % dengan kriteria sangat baik. Adapun pelaksanaan pada siklus II analisis aktivitas guru mengelola kelas menjadi 85% dengan kriteria sangat baik yang artinya dalam hal ini terjadi peningkatan. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan hasil presentase 82,1% dengan kriteria sangat baik dan terjadi peningkatan pada siklus II dengan presentase 91 % dengan kriteria sangat baik. (2) Hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe scramble berbantuan media Question Card memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I persentase ketuntasan siswa mencapai 51,8% sedangkan pada siklus II mendapatkan peningkatan sebesar 92,5%. Pada siklus 1 Uji N-Gain mendapatkan kategori sedang dengan perolehan nilai 0,3384 dengan kategori pembagaian N-Gain skor $0,3 \leq g \leq 0,7$. Sedangkan pada siklus 2 mendapatkan kategori tinggi 0,7117 dengan kategori pembagaian N-Gain skor $g > 0,7$.

Kata kunci: Question card, Scramble, Hasil Belajar.

1. LATAR BELAKANG

Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang sulit menurut beberapa peserta didik padahal mata pelajaran ini secara langsung dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, namun banyak peserta didik menganggap pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang sulit (Bella Oktadiana, 2019 : 144). Pada saat ini pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar yang dicanangkan Nadiem Makarim hanya menitik beratkan pada materi inti, sehingga ada beberapa materi yang sengaja dilewatkan yang pada akhirnya mengakibatkan pengetahuan siswa menjadi terbatas dan tidak menyeluruh. Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan dalam penerapan kurikulum Merdeka Belajar. Terutama dalam hal pemilihan materi penting yang disampaikan kepada siswa. Karena sebagian besar materi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan materi yang esensial (Elviya & Sukartiningsih, 2023:1783)

Keterampilan berbahasa mencakup empat bidang, yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Berdasarkan keempat keterampilan tersebut, membaca merupakan keterampilan wajib yang harus dikuasai siswa. Tanpa kemampuan membaca siswa akan mengalami kesulitan untuk memahami perintah ataupun isi buku serta kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Maulfani 2023: 113). Saat ini, banyak anak-anak yang mengalami kesulitan belajar, salah satunya adalah permasalahan membaca siswa. Pada dasarnya kesulitan belajar tidak hanya dialami oleh siswa yang berkemampuan rendah saja, tetapi juga dialami oleh siswa berkemampuan tinggi. Selain itu, kesulitan belajar juga dapat dialami oleh siswa yang berkemampuan rata-rata (normal) disebabkan oleh faktor-faktor tertentu yang menghambat tercapainya kinerja akademik sesuai dengan harapan (Kurniati et al., 2020 : 142). Sebagaimana keadaan dilapangan, hasil wawancara bersama guru di MIS Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya yang menyatakan rendahnya minat baca siswa yang nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal pada Rabu tanggal 20 Maret 2024 yang dilakukan di MIS Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, masih terdapat siswa yang kurang memahami kata-kata baru dalam teks. Hal tersebutlah yang membuat siswa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal membaca sebuah teks kemudian menganalisisnya. Sehingga siswa masih banyak mengalami kesulitan dan masih dan kurang memahami dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berdasarkan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan yaitu 70. Dari jumlah 27 siswa terdapat 15 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan dalam memahami isi teks.

Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi model pembelajaran cenderung preskriptif, yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. *An instructional strategy is a method for delivering instruction that is intended to help students achieve a learning objective* (Tibahary & Muliana, 2018 : 7)

Salah satu upaya untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran adalah dengan guru harus mampu merancang jalannya pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Untuk itu, guru harus kreatif dalam mendesain model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi, aktif dan kreatif terhadap materi yang diajarkan, misalnya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* (Handini, 2020 : 3) Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran di MI/SD adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Scramble* dimana dalam model pembelajaran ini, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajarannya dan juga siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan saat mengikuti kegiatan pembelajarannya. Karena model kooperatif tipe *Scramble* ini merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, dimana dalam proses pembelajarannya menggunakan permainan anak-anak yang didalamnya terdapat soal-soal serta lembar jawaban dengan kata atau kalimat yang telah diacak dan selanjutnya siswa ditugaskan untuk menyusun kata atau kalimat tersedia, sehingga menjadi suatu kata atau kalimat yang bermakna telah diacak dan selanjutnya siswa ditugaskan untuk menyusun kata atau kalimat tersedia, sehingga menjadi suatu kata atau kalimat yang bermakna (Rosmanah, 2019 : 707)

Penggunaan model dan media dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu kelancaran dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Model dan media dapat meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik yang nanti pada akhirnya akan tercapai hasil belajar yang diinginkan. Ada beberapa alasan mengapa media dapat meningkatkan proses belajar siswa yaitu konsep abstrak tersajikan dalam bentuk konkret sehingga mudah dipahami dan dimengerti, hubungan konsep abstrak dengan benda-benda yang di alam sekitar lebih dapat dipahami, serta proses belajar mengajar akan lebih bermakna. (Nasem et al 2020). Media yang dapat di gunakan adalah *Question card* merupakan kartu yang berisi sejumlah pertanyaan dengan menggunakan media ini bisa menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar bagi peserta didik (Kusumawati, 2019 : 78)

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kesatuan dari strategi, pendekatan, teknik dan metode serta taktik pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran pada dasarnya ialah keseluruhan tahapan kegiatan belajar mengajar yang disajikan berbeda oleh tiap guru (Pasani et al., 2018 : 188). Juga dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. (Mirdad & Pd, 2020 : 11).

Model Kooperatif Tipe *Scramble*

Scramble juga merupakan suatu konsep pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kartu dengan mencari pasangan jawaban dari pertanyaan yang jawabannya sudah diacak terlebih dahulu (Saridewi & Kusmariyatni, 2017 : 236). Adanya unsur kompetisi dan penghargaan pada akhir kegiatan memberikan motivasi kepada siswa untuk menantang diri mereka sendiri dalam mencapai nilai tertinggi melalui penyelesaian soal dengan optimal (Maulfani, Rahmad, & Sulistyowati, 2023, hal. 176)

Langkah – Langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Langkah-langkah model kooperatif tipe *Scramble* yang dikemukakan oleh Hakim (2021, hal. 167) adalah sebagai berikut. Guru menyampaikan materi sesuai perencanaan pembelajaran, kemudian membentuk kelompok dan membagikan lembar kerja yang sudah disiapkan. Selanjutnya, guru menetapkan durasi waktu untuk menyelesaikan semua soal serta mengawasi proses penyelesaiannya. Jika waktu mengerjakan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru, baik yang sudah selesai maupun yang belum. Setelah itu, guru melakukan penilaian dan mengumumkan hasil penilaian kepada siswa.

Media *Question Card*

Media *Question Card* atau kartu soal merupakan media visual yang berupa kertas ukuran 10x10 cm. Isi dari kartu ini yaitu sebagian berisi soal-soal tentang materi yang diajarkan. Dengan media *Question Card* (kartu soal) memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, selain itu akan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar (Gunarta, 2019:114). Media kartu juga dapat mengkonkritkan suatu konsep abstrak dan dapat mengarahkan perhatian sehingga tertuju pada satu titik fokus. Selain itu juga bisa meningkatkan interaksi siswa sehingga pesan dari guru

dapat tersampaikan dengan baik sehingga dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Lailia, 2020, hal. 63).

Model kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media *Question Card*

Menurut Shoimin *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban. Serta menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia (Kusumawati, 2019), kemudian dipadukan dengan sebuah Media *Question Card* membuatnya menjadi pilihan yang tepat, karena memiliki beberapa aspek yang tidak ditemukan pada media lainnya. Media *Question Card* menonjolkan kemudahan penggunaannya dalam ruang kelas berkat dimensinya yang minimalis, desain yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, serta tingkat keterjangkauannya. Kemampuan Media *Question Card* untuk menggambarkan konsep abstrak secara konkret dan mengalihkan perhatian pada titik sentral juga menjadi nilai positif. (Nauli Situngkir et al., 2023 : 78)

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru atau peneliti didalam kelas dengan menggunakan tindakan tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus (Alfaqih et al., 2023) PTK dirancang menggunakan empat siklus, perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Hasil Penelitian Tindakan Kelas atau berupa tinjauan/gagasan ilmiah yang ditulis berdasar pada pengalaman dan sesuai dengan tugas pokok serta fungsi guru (Sri Astutik et al., 2021).

Adapun teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif, yaitu menjelaskan kegiatan peneliti dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan *Question Card Pretest* dan *Posttest* kegiatan belajar-mengajar.

1. Analisis data tes Untuk menentukan nilai siswa dalam menyelesaikan soal dengan. Rumus untuk menentukan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Siklus penelitian tindakan kelas ini dihentikan apabila nilai siswa sudah mencapai ketuntasan sebagai berikut: Siswa dinyatakan tuntas secara individu apabila mencapai ≥ 70 , yaitu KKTP yang telah dituntukan. Ketuntasan klasikal ketuntasan belajar dalam kelas tercapai

paling sedikit 70% (Robiatul Adawiyah, 2020 : 3397). Untuk mengetahui ketuntasan klasikal suatu kelas digunakan rumus berikut :

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100 \%$$

Keterangan

- KS : Ketuntasan Klasikal
St : Siswa tuntas
N : Jumlah siswa dalam kelas
100 : Angka konstanta

2. Analisis aktivitas guru dan siswa

Untuk menganalisis pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa pada proses pembelajaran menggunakan statistik deskriptif, aktivitas guru dan siswa dapat diolah dengan rumus presentase sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Angka presentase
F : Jumlah skor aktual
N : Jumlah skor total
100 : Angka konstanta

Kriteria aktivitas belajar guru dan siswa dapat dilihat pada sajian tabel berikut :

Tabel 1 Kriteria Aktivitas Belajar Guru dan Siswa

Aktivitas (%)	Kriteria
$86 \leq SB \leq 100$	Sangat baik Baik
$76 \leq B \leq 85$	Baik
$60 \leq C \leq 75$	Cukup
$55 \leq K \leq 59 \leq 54$	Kurang

Sumber : (Yanni, 2018)

3. Analisis peningkatan hasil belajar menggunakan uji N-Gain

N-Gain atau normalitif gain atau juga bisa disebut dengan *gain ternormalisasi*(N-Gain) merupakan perbandingan skor gain aktual dengan skor gain yang diperoleh siswa sedangkan skor gain maksimum yaitu skor N-Gain tertinggi yang mungkin diperoleh siswa. Tujuan dilakukan uji N-Gain ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan perlakuan peningkatan ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan oleh siswa. Perhitungan skor *gain ternormalisasi* (N-Gain) dapat dihitung dengan persamaan sebagai berikut.

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan :

$\langle g \rangle$ = rata rata gain yang dinormalisasi

Postest = skor setelah diberi perlakuan

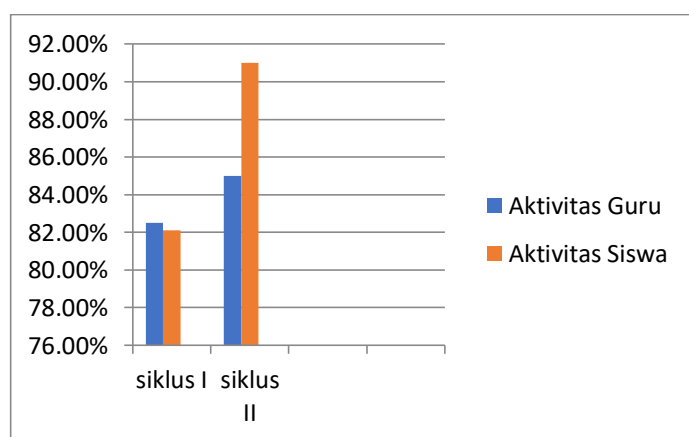
Pretest = skor sebelum diberi perlakuan

Score ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di MIS Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya di kelas IV pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *Question Card*. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, yaitu pada tanggal 26 Oktober 2024 pelaksanaan siklus 1 dan tanggal 1 November pada pelaksanaan siklus 2.

Berdasarkan dengan tujuan dari penelitian ini, peneliti ingin mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *Question Card* di MIS Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya . Berikut ini adalah kegiatan dalam tahap siklus tindakan. Pada kegiatan observasi ini aktivitas guru dan siswa diamati langsung oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia Bapak Bayu Heksa Putra Hermawan S.H.dan teman sejawat dengan menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas guru. Adapun hasil dari observasi dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



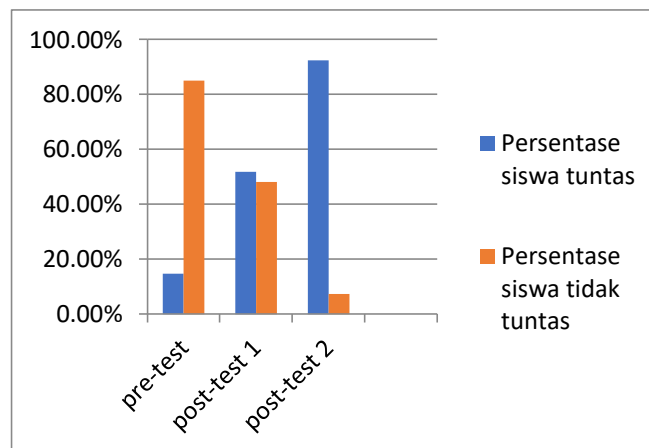
Gambar 1 Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa

Adapun pelaksanaan pada siklus II analisis aktivitas guru mengelola kelas menjadi 85% dengan kriteria sangat baik yang artinya dalam hal ini terjadi peningkatan sebesar 2,9%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan hasil presentase 82,1% dengan kriteria sangat baik dan terjadi peningkatan pada siklus II dengan presentase 91 % dengan kriteria sangat baik dan meningkat sebesar 8,9 %

Berdasarkan hasil *posttest* mengerjakan soal esai untuk mengetahui peningkatan belajar siswa setelah diterapkannya model kooperatif tipe scramble berbantuan media *Question Card* pada siswa kelas IV MIS Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya yang dilakukan pada siklus II pada tanggal 1 November 2024. Dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari setiap siklus yaitu pada siklus I dari 27 siswa yang mencapai ketuntasan sesuai dengan KKTP hanya terdapat 14 orang dengan persentase 51,8%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa dimana yang mencapai ketuntasan berdasarkan KKTP mencapai 25 orang dengan persentase 92,5%. Setelah dilakukan siklus II kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal meningkat sebesar 40,7%.

Berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe scramble berbantuan media *Question Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklusnya.

Berikut adalah gambar diagram batang peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* siklus I dan II.



Gambar 2 Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* 1 dan 2

Meningkatnya hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II disebabkan adanya prosedur yang terdapat dalam model Kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *Question Card* dimana setiap siswa diajarkan untuk berpikir bersama teman kelompok. Setiap kelompok terdapat siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda, sehingga siswa yang memiliki akademik lebih unggul dapat dijadikan tutor bagi teman sekelompoknya sehingga ketika siswa mengalami kesulitan siswa dapat bertanya langsung kepada teman tanpa sungkan, dan teman akan memberikan bantuan dengan memberikan penjelasan kepada anggotanya sehingga sampai mengerti.

Dengan demikian terlihat dari gambar 2 menunjukkan adanya peningkatan setiap tahap mulai dari pretest, posttest siklus I dan posttest siklus II, sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II karena sudah mencapai dan melebihi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 70%.

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model Kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *Question Card* peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari nilai nilai *Pre-test* dan *Post-Test* siklus 1 dan 2 (Sulistyowati et al., 2024).

Tabel 2 Uji-N Gain Pre-test dan Post-test siklus 1

N		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain-score	27	.00	.81	0.3384	.25163
Ngain-persen	27	.00	81.25	33.8383	25.16257
Valid N (listwise)	27				

Tabel 3 Uji-N Gain Pre-test dan Post-test siklus 2

N		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain-score	27	20	1.00	0.7117	.23157
Ngain-persen	27	20.00	100.00	71.1657	23.156888
Valid N (listwise)	27				

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan model Kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *Question Card* diperoleh hasil. Pada siklus I analisis aktivitas guru mengelola kelas memperoleh hasil presentase 82,5 % dengan kriteria sangat baik. Adapun pelaksanaan pada siklus II analisis aktivitas guru mengelola kelas menjadi 85% dengan kriteria sangat baik yang artinya dalam hal ini terjadi peningkatan sebesar 2,9%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan hasil presentase 82,1% dengan kriteria sangat baik dan terjadi peningkatan pada siklus II dengan presentase 91 % dengan kriteria sangat baik dan meningkat sebesar 8,9%. Pada siklus I dari 27 siswa yang mencapai ketuntasan sesuai dengan KKTP hanya terdapat 14 orang dengan persentase 51,8%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa dimana yang mencapai ketuntasan berdasar KKTP mencapai 25 orang dengan persentase 92,5%.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka saran yang diberikan sebagai berikut: Bagi siswa, setelah mengetahui hasil kemampuan menyelesaikan soal cerita, diharapkan siswa meningkatkan kembali kemampuannya dalam berhitung. Bagi guru, dari hasil penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *Question Card* ini dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran dan menciptakan kelas

yang aktif serta mengurangi kejenuhan pada waktu pelaksanaan pembelajaran. Bagi sekolah, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam upaya pembinaan guru secara efektif sehingga mendukung pencapaian tujuan program pendidikan. Bagi peneliti selanjutnya, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan/refresi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR REFERENSI

- Alfaqih, B., Hoirunnisa, F., Sa'diyah, M. S., Khoerunnisa, N. I., & Pauziah, N. (2023). Kendala-kendala dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 2023.
- Bella, O. (2019). Analisis kesulitan belajar membaca permulaan siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar di SDN Lakarsantri I/472 Surabaya. *Jurnal Penelitian PGSD*, 11(8), 1–14. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54127>
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media question card terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Hakim, F. (2021). Efektivitas metode scramble dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SDN Balonggabus Sidoarjo. *El Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(2), 161–178. <https://doi.org/10.33367/jiee.v3i2.1917>
- Handini, G. (2020). Model pembelajaran scramble untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 7(2), 1–15. <https://doi.org/10.36706/jisd.v7i2.13250>
- Kurniati, A., Mulyadi, Y. B., & Sari, I. P. (2020). Kesulitan belajar menulis pada siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(2), 141–148. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v6i2.848>
- Kusumawati, N. (2019). Pengaruh model pembelajaran scramble dengan media question card terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun.
- Lailia, N. (2020). Pengembangan permainan question card sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 16(2), 61–68. <https://doi.org/10.21831/jep.v16i2.28237>
- Maulfani, C. P., Rahmad, R., & Sulistyowati, S. (2023). Penerapan model scramble berbantuan media kartu suku kata untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 173. <https://doi.org/10.30736/atl.v7i2.1505>

- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). Model-model pembelajaran (Empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 14–23.
- Nasem, N., Rudiyan, R., & Wulandari, Y. (2020). Peningkatan hasil belajar IPA materi sumber energi melalui metode scramble pada siswa kelas IV MI Taufiqurrahman I Depok. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.277>
- Nauli Situngkir, S., Lubis, W., Masri Perangin-angin, L., & PGSD, P. (2023). Pengembangan media question card berbasis model time token untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21415–21426.
- Pasani, C. F., Kusumawati, E., & Imanisa, D. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe scramble dalam pembelajaran matematika untuk membina karakter tanggung jawab dan disiplin siswa. *Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 178–188. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5682>
- Robiatul, A. (2020). *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uisi.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rosmanah, A. (2019). Pentingnya model pembelajaran scramble berbantuan media visual dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan*, 706–712.
- Saridewi, N. P., & Kusmariyatni, N. N. (2017). Penerapan model pembelajaran scramble untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas. *Journal of Education Action Research*, 1(3), 230. <https://doi.org/10.23887/jear.v1i3.12687>
- Sri Astutik, Subiki, & Singgih Bektiarso. (2021). Pelatihan penelitian tindakan kelas (PTK) bagi guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 54–62. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5>
- Sulistiyowati, S., Mahmudah, I., Syabrina, M., Syar, N. I., Rahmad, R., & Wahid, A. (2024). Pengembangan bahan ajar digital pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MI/SD. *Jurnal Kajian Kritis Pendidikan Islam*, 7(1), 35–52. <https://ejournal.stainupwr.ac.id/>
- Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model-model pembelajaran inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54–64. <https://doi.org/10.56488/scolae.v1i1.12>
- Yannis, M. H. (2018). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika melalui strategi pembelajaran TAPPS berbasis pendekatan STEM. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, 1(2), 117–125. <https://doi.org/10.31539/judika.v1i2.373>