

Penerapan Strategi Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Usia Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPS

**Eka Yusnaldi¹, Dinah Nadhifah², Rabiatul Adawiyah Batubara³, Alifia Bilqish⁴,
Alfiah Khairani⁵, Abdal Rizqi Munthe⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

Email: ekayusnaldi@uinsu.ac.id¹, dinahnadhifah@gmail.com²,
rabiabatubara@gmail.com³, alifiabilqish168@gmail.com⁴,
alfiahkhairanialfiah@gmail.com⁵, abdalrizky27@gmail.com⁶

Abstrak

Strategi pembelajaran *scramble* adalah salah satu strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif, siswa belajar dengan menyenangkan karena kegiatan dilakukan secara berkelompok. Siswa juga diajarkan untuk dapat bekerja sama dengan teman-temannya. Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan strategi pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran IPS, dampak dari penerapan strategi pembelajaran *scramble* pada siswa, serta faktor pendukung dan faktor penghambat pelaksanaan strategi pembelajaran *scramble*. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui, memahami, dan mendeskripsikan informasi terkait subjek penelitian serta gejala dan aktivitas yang terjadi dilapangan. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian ini ditemukan bahwa penerapan strategi pembelajaran *scramble* pada siswa usia sekolah dasar memiliki dampak yaitu, (1) siswa tertarik dan senang mengikuti pelajaran, (2) siswa belajar untuk bekerja sama dengan temannya, (3) siswa dapat berpikir cermat dan cepat sehingga dapat menyelesaikan soal dengan mudah. Kemudian faktor pendukung pembelajaran *scramble* yaitu, guru motivasi kepada peserta didik diawal pembelajaran, guru membagi kelompok secara heterogen, dan memberikan pemahaman kepada siswa tentang tujuan pembagian kelompok. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu, terbatasnya pemahaman guru terhadap peserta didik, penggunaan strategi yang monoton, dan kemampuan peserta didik yang rendah.

Kata Kunci: *Mata Pelajaran IPS, Pemahaman Siswa, Strategi Pembelajaran*

Abstract

The scramble learning strategy is one of the learning strategies that requires students to be more active, students learn in a fun way because activities are carried out in groups. Students are also taught to be able to work together with their friends. This paper aims to determine the implementation of the scramble learning strategy in science subjects, the impact of the implementation of the scramble learning strategy on students, as well as the supporting factors and inhibiting factors for the implementation of the scramble learning strategy. The research was conducted using a qualitative approach which aims to know, understand, and describe information related to the research subject and the symptoms and activities that occur in the field. The data collection technique is done by observation and documentation. Based on this study it was found that the application of the scramble learning strategy to elementary school-age students had an impact, namely, (1) students were interested and enjoyed participating in lessons, (2) students learned to work together with their friends, (3) students could think carefully and quickly so they could solve problems easily. Then the supporting factors for scramble learning, namely, the teacher motivates students at the beginning of learning, the teacher divides groups heterogeneously, and gives students an understanding of the purpose of group division. While the

inhibiting factors are the teacher's limited understanding of students, the use of monotonous strategies, and the low ability of students.

Keywords : *Social Subjects, Student Understanding, Learning Strategies*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam suatu negara, karena pendidikan merupakan sarana yang digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia dan menjadi kunci masa depan manusia yang terampil dan mampu bersaing dengan dunia luar. Tanpa adanya pendidikan, manusia akan berada dalam keterpurukan dan tidak akan maju. Maka dari itu, negara telah mengatur dan memberi hak kepada seluruh rakyatnya untuk mendapatkan pendidikan sebagaimana yang tertuang dalam UUD 1945 Bab XIII pasal 31 ayat 1 yang menyatakan bahwa: "Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran".

Sejak lahir, setiap individu secara hakiki telah memiliki hak dan kewajiban. Dalam hal ini, seorang anak tentu memiliki kewajiban-kewajiban yang harus dilaksanakan, misalnya anak wajib menghormati dan berbakti kepada orang tua, menjaga kebersihan, membantu orang tua, menyayangi anggota keluarga, dan anak wajib untuk belajar atau menimba ilmu. Belajar disini bukan hanya dilakukan disekolah, melainkan juga harus dilakukan di rumah. Belajar di rumah dapat dilakukan dengan cara mengulangi materi yang bertujuan agar anak dapat lebih memahami dan tidak lupa dengan pelajaran yang telah dipelajarinya di sekolah.

Dapat dilihat secara langsung realita di lapangan masih banyak anak-anak yang lebih mengutamakan bermain daripada belajar. Hal ini tentu akan berdampak pada hasil belajar yang akan diperoleh anak tersebut. Bermain bagi anak-anak merupakan hal yang wajar. Namun, mereka juga harus bisa membagi waktu antara bermain, belajar, ataupun belajar sambil bermain. Maka dari itu peran orang tua sangat penting disini dalam mengatur dan mengawasi seluruh kegiatan anaknya. Orang tua bisa membuat jadwal teratur bagi anaknya agar anak terbiasa hidup dengan teratur dan menjadi orang yang disiplin waktu dan membantunya menjadi lebih mandiri.

Sebagai seorang pendidik dan pengajar, guru tidak hanya menyampaikan informasi saja, tetapi masih banyak kegiatan yang dilakukan guru agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan menyenangkan. Guru akan mempersiapkan strategi, metode, teknik, taktik yang dapat diterapkan didalam kelas. Sebelum mempersiapkan itu semua, guru tentunya akan memahami setiap karakteristik siswa-siswanya. Sebagaimana kita ketahui bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, dan lainnya (Mutia 2021). Dengan demikian guru harus mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswanya, sehingga pelajaran dapat dengan mudah mereka terima dan bisa mengurangi atau menghilangkan rasa bosan dalam diri siswa.

Sejatinya, kajian mengenai penerapan strategi pembelajaran *scramble* telah diteliti oleh sejumlah orang. Di antaranya membahas tentang penerapan metode *scramble* untuk meningkatkan motivasi belajar fisika (Nurlina 2013), model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar ips siswa (Gian 2020), pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi himpunan (Salisatul dan Siti 2016), penerapan pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Nurul 2016), penerapan model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar ipa siswa kelas (Putri dan Kusmaryatni 2017).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Ida Lailatul dengan tema yang sama yaitu penerapan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran IPS. Diketahui pada penelitian terdahulu peneliti menerapkan model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian kali ini penerapan model pembelajaran *scramble* untuk sekedar melihat dampak dari penerapan strategi pembelajaran *scramble* pada siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, memahami, dan mendeskripsikan informasi terkait subjek penelitian serta gejala dan aktivitas yang terjadi di lapangan. Erickson dalam Anggito & Setiawan menyatakan bahwa penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap hidup mereka (Albi dan Johan 2019). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Strategi Pembelajaran *Scramble*

Kata "*scramble*" dalam Bahasa Inggris memiliki arti berebut atau berlomba. Strategi pembelajaran *scramble* adalah salah satu strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif. Aktif yang dimaksud disini tidak hanya aktif mengikuti proses pembelajaran, namun juga aktif untuk memberikan ide dan kreativitasnya dalam berpikir secara cermat dan tanggap melalui kegiatan soal latihan yang dilakukan secara berkelompok (Muhsyanur 2021).

Strategi pembelajaran *scramble* dapat dikatakan juga sebagai salah satu permainan bahasa yang pada hakikatnya merupakan aktivitas yang dilakukan siswa untuk memperoleh keterampilan dengan cara yang menyenangkan dan dapat menarik minat untuk belajar. Model pembelajaran ini cocok dipakai untuk anak-anak karena dapat melatih pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata (Amin dan Linda 2022).

Shoimin mengatakan bahwa *Scramble* merupakan strategi pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai alternatif jawaban yang tersedia. Sedangkan Huda menjelaskan dalam strategi ini siswa tidak hanya dituntut untuk menjawab soal saja tetapi juga harus dengan cepat menjawab soal yang sudah diberikan. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran siswa akan saling berlomba menemukan jawaban yang sudah diacak sebelumnya (Nur 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *scramble* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan dilakukan dengan cara berkelompok dengan tujuan agar siswa bisa bekerja sama dengan temannya dalam menemukan jawaban dari soal yang diberikan, serta dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dan cermat. Pelaksanaan pembelajaran *scramble* sendiri akan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswanya. Cara yang bisa digunakan yaitu dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban, lalu dengan cara menyusun huruf-huruf acak menjadi kata yang utuh, menyusun kalimat dari kata-kata yang telah diacak, dan menyusun paragraph dari kalimat yang telah diacak.

Pembelajaran *scramble* ini juga terbagi menjadi bermacam-macam bentuk, berikut penjelasannya:

1. *Scramble* kata, yaitu menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah diacak letaknya lalu disusun hingga membentuk suatu kata yang utuh dan bermakna. Contohnya:
i-r-k-u-s = kursi.
2. *Scramble* kalimat, yaitu menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya:
Susu-pagi-minum-Andi-hari = Andi minum susu pagi hari
3. *Scramble* wacana, yaitu menyusun wacana berdasarkan kalimat yang telah diacak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna (Kurnia 2021). Contohnya:
Namanya Coki, (2) Coki adalah kucing Persia, (3) Aku punya kucing yang imut, (4) bulunya berwarna hitam dan putih. Susunan yang benar adalah 3-1-2-4

Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Scramble*

Menurut Huda, pembelajaran *scramble* dapat diterapkan dengan mengikuti langkah-langkah atau tahapan berikut ini: (a) guru menyajikan materi sesuai topik pembelajaran, misalnya guru menyajikan materi pelajaran tentang "pertumbuhan hewan", (b) setelah menjelaskan materi

kepada siswa, selanjutnya guru membagikan lembar kerja atau soal serta lembar jawaban yang telah diacak susunannya, (c) guru memberikan batasan waktu kepada siswa untuk pengerjaan soal, (d) siswa mengerjakan soal sesuai dengan durasi yang diberikan oleh guru, (e) guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa, (f) apabila waktu sudah habis, maka siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, siswa yang telah menyelesaikan tugasnya dan siswa yang belum selesai harus mengumpulkan jawabannya, (g) terakhir guru melakukan penilaian, baik dilakukan di dalam kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan kecepatan siswa dalam mengerjakan soal serta banyaknya soal yang dikerjakan secara benar, (h) guru memberi apresiasi dan rekognisi kepada siswa yang berhasil dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan benar dan cepat (Naniek 2019).



Gambar 1. Skema Langkah-Langkah Pembelajaran Scramble

Penerapan Strategi *Scramble* dalam Pembelajaran IPS dan Dampaknya Bagi Siswa

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi *scramble* ini diterapkan kepada 4 orang siswa. Materi yang diajarkan adalah tentang pertumbuhan dan perkembangbiakan hewan. Peneliti bertindak sebagai guru dan sebagai pengamat terhadap proses pembelajaran. Guru mengajarkan materi yang telah disiapkan sebelumnya, kemudian mengamati minat dan antusias siswa terhadap strategi pembelajaran *scramble* yang diterapkan. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran seperti pada umumnya, yaitu melalui beberapa langkah yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Awal atau Pembukaan

Pada kegiatan ini terdiri dari tiga langkah yaitu, (a) memberi salam kepada siswa, (b) menyapa siswa, dan (c) menanyakan kabar siswa.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti adalah kegiatan pokok dalam proses pembelajaran. Kegiatan inti dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar siswa dan mengasah kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Kegiatan inti dalam mata pelajaran IPS, guru menyampaikan materi tentang pertumbuhan dan perkembangbiakan hewan. Berikut penjelasan pada saat proses pembelajaran berlangsung: (a) mempersiapkan media yang bisa digunakan dalam mendukung proses pembelajaran, seperti laptop, (b) menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa dibantu dengan media visual yang ada didalam laptop, (c) Setelah

selesai menjelaskan materi, guru mempersilahkan siswa untuk bertanya terkait pembelajaran, (d) guru membagi siswa menjadi dua kelompok yang terdiri dari 2 orang setiap kelompoknya, (e) guru membagikan lembar soal beserta lembar jawaban yang sudah diacak. Di dalam lembar soal terdapat dua kolom, kolom di sebelah kiri merupakan soal, dan kolom di sebelah kanan untuk menempelkan jawaban yang sudah diacak tadi, (f) selanjutnya guru menjelaskan cara mengerjakan soal tersebut dan menekankan kepada siswa untuk mengerjakannya secara berkelompok, (g) setelah tugas selesai dikerjakan, siswa dan guru secara bersama-sama membahas lembar soal yang diberikan tadi. Kemudian guru menilai hasil kerja siswa, (h) guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada kelompok yang hasil kerjanya bagus.

3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup terdiri dari tiga langkah yaitu, (a) menyimpulkan materi pelajaran, dan (b) menutup pelajaran.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti juga melakukan pengamatan kepada siswa. Hal yang diamati yaitu ketika pembelajaran *scramble* dilakukan, bagaimana pemahaman siswa terkait soal yang diberikan, pelaksanaan diskusi dengan teman, serta kerja sama yang dilakukan dalam kelompok tersebut. Hasil dari pengamatan ini adalah:

1. Semua siswa dalam kelompok bekerja sama dalam mencari jawaban dari soal yang diberikan.
2. Kelompok 2 mengalami sedikit kesulitan dalam mencari jawaban.
3. Kelompok 1 dapat menyelesaikan tugas lebih cepat daripada kelompok 2.
4. Pada saat penilaian, kedua kelompok mendapatkan nilai sempurna atau semua jawaban yang mereka letakkan benar.

Kemudian dampak proses pembelajaran menggunakan strategi *scramble* bagi siswa sebagai berikut:

1. Siswa tertarik dan senang mengikuti pelajaran.
2. Siswa belajar untuk bekerja sama dengan temannya.
3. Siswa dapat berpikir cermat dan cepat sehingga dapat menyelesaikan soal dengan mudah.

Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran *Scramble*

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu faktor yang mendukung maupun faktor yang menghambat pembelajaran. Hal tersebut bisa dilihat dari berbagai aspek, misalnya sarana dan prasarana sekolah, kemampuan guru dalam mengolah pelajaran, dan kondisi peserta didik. Berikut penjelasan dari faktor pendukung dan faktor penghambat yang mempengaruhi pembelajaran *scramble*.

1. Faktor pendukung dalam pembelajaran *scramble* yaitu, (a) guru memberikan motivasi kepada peserta didik diawal pembelajaran, hal ini diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan hati yang senang dan ikhlas, (b) guru membagi kelompok secara heterogen dengan maksud menghindari adanya kemampuan yang tidak merata dari setiap kelompok. Dengan pembagian kelompok secara heterogen maka setiap kelompok memiliki kemampuan yang relatif sama, (d) memberikan pemahaman kepada siswa tentang tujuan pembagian kelompok. Dengan memberikan pemahaman kepada siswa dapat membuat mereka paham akan tanggung jawabnya didalam kelompok.
2. Faktor penghambat dalam pembelajaran *scramble* yaitu, (a) terbatasnya pemahaman guru terhadap peserta didik. Guru memiliki peran penting dalam memahami kondisi peserta didik, namun masih banyak guru yang belum bisa mengetahui setiap perkembangan peserta didik dalam merespon suatu pembelajaran, (b) penggunaan strategi pembelajaran yang monoton. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru bisa menggunakan berbagai macam strategi secara bergantian. Guru tidak harus selalu menggunakan strategi *scramble* secara terus menerus sebab akan membuat peserta didik menjadi bosan. Maka dari itu, gunakanlah berbagai strategi pembelajaran yang ada agar proses pembelajaran lebih bervariasi dan bermakna serta tidak menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik, (c) kemampuan belajar peserta didik yang rendah. Seorang guru tentu ingin semua peserta didiknya dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa kemampuan dari setiap peserta didik itu berbeda-beda. Ada yang tingkat kecerdasannya di atas, standar, bahkan di bawah. Dengan demikian, hal itu pula yang dapat menghambat jalannya kegiatan pembelajaran (Kartila 2019).

SIMPULAN

Strategi pembelajaran *scramble* adalah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan dilakukan dengan cara berkelompok dengan tujuan agar siswa bisa bekerja sama dengan temannya dalam menemukan jawaban dari soal yang diberikan. Penerapan strategi pembelajaran *scramble* pada siswa usia sekolah dasar memiliki dampak, yaitu (1) siswa tertarik dan senang mengikuti pelajaran, (2) siswa belajar untuk bekerja sama dengan temannya, (3) siswa dapat berpikir cermat dan cepat sehingga dapat menyelesaikan soal dengan mudah. Terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat dari strategi pembelajaran *scramble*. Faktor pendukungnya, yaitu guru memberikan motivasi kepada peserta didik di awal pembelajaran, guru membagi kelompok secara heterogen, dan memberikan pemahaman kepada siswa tentang tujuan pembagian kelompok. Sedangkan faktor penghambatnya, yaitu terbatasnya pemahaman guru terhadap peserta didik, penggunaan strategi yang monoton, dan kemampuan peserta didik yang rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Apipah, Salisatul dan Siti Nurcholifah. (2016). Pembelajaran Scramble Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Himpunan. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21597>
- Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap. (2022). 164 *Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi, Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam Bekasi.. https://www.google.co.id/books/edition/164_Model_Pembelajaran_Kontemporer/rBtyEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+scramble&pg=PA515&printsec=frontcover
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: Cv. Jejak. https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_penelitian_kualitatif/59V8DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku+penelitian+kualitatif+deskriptif&printsec=frontcover
- Handini, Gian. (2020). Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. 7(2). <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jisd/article/download/13250/5881>
- Hidayati, Nur Baeti. (2021). *Metode Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Kalimat Bahasa Inggris*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Pembelajaran_Scramble_u ntuk_Menin/CN9DEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Kartila. (2019). Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas III SD Islam Datok Sulaiman Palopo, *Jurnal of Teaching an Learning Research*. 1(1), 15-16. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/JTLR/article/download/584/625>
- Kusumawati, Naniek. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Dengan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. 4 (1). 80. <https://ibriez.iainponorogo.ac.id/index.php/ibriez/article/view/66/54>
- Muhsyanur. (2021). *Pemodelan dalam Pembelajaran*. Bandung: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/Pemodelan_dalam_Pembelajaran_Mendesain_P/ Bz-HEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+scramble&pg=PA150&printsec=frontcover
- Mutia. (2021). *Characteristics Of Children Age Of Basic Education*. *Jurnal Fitrah*. 3(1), 118-119. <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/fitrah/article/view/1330/658>
- Nurlina. (2013). Penerapan Metode Scramble Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(3). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/view/212>
- Qamariah, Nurul, dkk. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika*

dan IPA IKIP Mataram. 4(1). <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/prismasains/article/view/1147>

Rahayu, Kurnia. (2021). *Tps-Tega Penerapannya untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Inggris. Jawa Tengah: NEM.*

https://www.google.co.id/books/edition/TPS_TEGA/2OBDEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+scramble&pg=PA13&printsec=frontcover

Saridewi, Putri dan Kusmariyatni. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas. *Jurnal of Education Action Research*. 1(3).

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/12687>