

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* BERBANTUAN KARTU KATA TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV DI SD INSAN PRESTASI DENPASAR TAHUN AJARAN 2024/2025

Ni Luh Kade Rustiawati¹, I Nyoman Temon Astawa², I Komang Wisnu Budi Wijaya³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar ^{1,2,3}

e-mail: rustiawati58@gmail.com¹, temonastawa@gmail.com² & wisnu.budiwijaya240191@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu kata terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SD Insan Prestasi Denpasar. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu kata terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SD Insan Prestasi Denpasar. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi-experimental*, melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerapkan model *scramble* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 30 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen, dengan rata-rata nilai *posttest* mencapai 88,00, sedangkan kelompok kontrol hanya 73,04. Uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti H₀ ditolak dan H₁ diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu kata efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik di sekolah dasar, serta mendorong guru untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat lebih aktif terlibat dan memahami nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan di SD Insan Prestasi Denpasar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Scramble, Kartu kata, Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

This study analyzes the effect of using the scramble learning model with word cards on the learning outcomes of fourth-grade students in Pancasila Education at Insan Prestasi Elementary School, Denpasar. The purpose of this study was to analyze the effect of the scramble learning model with word cards on the learning outcomes of fourth-grade students in Pancasila Education at Insan Prestasi Elementary School, Denpasar. The method used was a quantitative quasi-experimental design, involving two groups: an experimental group that implemented the scramble model and a control group that used conventional methods. Data were collected through a pretest and posttest consisting of 30 multiple-choice questions to measure students' understanding of Pancasila Education material. The analysis results showed a significant increase in student learning outcomes in the experimental class, with an average posttest score of 88.00, while the control group only scored 73.04. Hypothesis testing using a t-test showed a significance value (2-tailed) of 0.000, which means H₀ is rejected and H₁ is accepted. These findings indicate that the implementation of the scramble learning model with word cards is effective in improving students' learning outcomes in Pancasila Education. This research is expected to contribute to the development of more interactive and engaging learning methods in elementary schools, as well as encourage teachers to implement innovative learning strategies

in the teaching and learning process. This will enable students to be more actively involved and better understand the values of Pancasila, ultimately improving the quality of education at SD Insan Prestasi Denpasar.

Keywords: *Learning Model, Scramble, Word Cards, Pancasila Education Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pengajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang untuk mengarahkan melatih individu agar mampu menjalankan tanggung jawab mereka di masa mendatang. Pendidikan formal di Indonesia dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk, termasuk bimbingan dan pelatihan yang berbasis sekolah. Di mana sekolah berperan sebagai tempat pendidikan, yang memiliki tugas untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Untuk melakukan hal ini, pendidikan di Indonesia memberikan penekanan yang sama pada akademis dan penanaman karakter moral. Pendidikan formal memasukkan Pendidikan Pancasila sebagai salah satu komponen pentingnya.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memegang peranan vital dalam pembentukan karakter peserta didik di jenjang sekolah dasar, terutama sejak ditetapkan sebagai muatan wajib dalam Kurikulum Merdeka berdasarkan PP No. 4 Tahun 2022. Kebijakan pendidikan ini dirancang untuk mencetak generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga berintegritas tinggi dan memiliki kesadaran sosial. Melalui penanaman nilai-nilai fundamental Pancasila - meliputi aspek ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial peserta didik dibimbing untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang filosofi dasar kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Belajar adalah perjalanan yang lebih dari sekadar mengumpulkan informasi; ia merupakan proses yang mendalam dan personal. Pada setiap tahap pembelajaran, individu tidak hanya berinteraksi dengan materi, tetapi juga dengan pengalaman dan konteks di sekitarnya. Proses ini melibatkan refleksi, eksplorasi, dan pengembangan diri yang berkelanjutan. Ketika seseorang belajar, mereka membangun keterampilan baru, memperluas wawasan, dan mengubah cara berpikir mereka (Ujang et al., 2023). Semua ini berkontribusi pada pertumbuhan pribadi dan profesional. Implikasi pembelajaran yang sesungguhnya terletak pada kemampuan transfer pengetahuan, di mana peserta didik tidak sekadar mencapai target akademik, melainkan juga mengaplikasikan kompetensi yang diperoleh ke dalam konteks kehidupan nyata. Proses internalisasi pengetahuan ini secara signifikan berkontribusi terhadap penguatan hasil belajar yang bersifat holistik dan berkelanjutan (Wijaya et al., 2025).

Menurut Anditya et al., (2023), hasil belajar siswa adalah hasil dari usaha siswa di kelas, termasuk kinerja mereka pada tes dan tugas, kontribusi mereka dalam diskusi kelas, dan jawaban mereka terhadap pertanyaan. Hasil belajar mengacu pada pencapaian yang diraih siswa sebagai dampak dari pengalaman pembelajaran yang mereka lalui dalam jangka waktu tertentu. Cara lain untuk melihat hasil belajar adalah sebagai cermin dari seberapa keras orang berusaha untuk belajar. Siswa akan memperoleh hasil yang lebih besar sehubungan dengan tingkat usaha yang mereka lakukan dalam belajar Yandi et al., (2023). Sejumlah faktor mempengaruhi sejauh mana pembelajaran berhasil atau tidak berhasil. Faktor internal dan faktor eksternal adalah dua kategori faktor utama (Tusaddiyah, 2021). Tindakan dan pemikiran siswa sendiri adalah contoh pengaruh internal, sedangkan variabel lingkungan adalah contoh penyebab eksternal. Variabel internal siswa sendiri, seperti kesehatan fisik, kesehatan mental, minat belajar, bakat, dan motivasi, serta kelelahan fisik. Pertama, keluarga, termasuk pendidikan orang tua, sikap terhadap pendidikan anak-anak mereka, dan suasana hati secara umum; kedua, sekolah, termasuk pedagogi, model pembelajaran, dan lingkungan belajar fisik; dan ketiga, masyarakat, termasuk tekanan teman sebaya, panutan, dukungan sosial, keadaan ekonomi dan sosial, dan

aksesibilitas sumber daya pendidikan, semuanya berperan dalam membentuk semangat siswa untuk belajar (Mudli'ah & Manik, 2023).

Untuk pengembangan diri siswa, belajar sangat penting, terutama dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Meskipun demikian, banyak siswa menghadapi kesulitan untuk mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Keadaan ini sering kali disebabkan oleh metode pendidikan tradisional yang monoton dan tidak mendorong keterlibatan aktif siswa. Sebagai salah satu bentuk Pembelajaran Partisipatif, Inovatif, Efisien, dan Menggembirakan, paradigma pembelajaran *scramble* dapat menjadi pilihan yang menarik (Wijaya et al., 2024). Model ini mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam mengorganisir informasi yang telah dicampur, meningkatkan keterlibatan mereka, serta memudahkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila (Firdaus et al., 2025). Diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan pemahaman mereka tentang materi menjadi lebih mendalam dan relevan dengan metode interaktif ini.

Analisis dari percakapan dengan guru kelas empat SD Insan Prestasi bahwa hasil Pendidikan Pancasila siswa kelas empat berada dibawah harapan. Hal ini menandakan adanya masalah serius pada proses pembelajaran yang perlu segera ditangani agar siswa dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dengan baik. Rendahnya hasil belajar dipicu oleh beberapa hal yang teridentifikasi melalui analisis mendalam. Pertama, minat belajar siswa sangat kurang. Metode ini sering kali menjadikan siswa bersikap pasif dan kurang berpartisipasi selama pembelajaran, sehingga mereka kehilangan peluang untuk berinteraksi langsung dengan materi. Kedua, penggunaan media pembelajaran yang masih minim juga menjadi masalah signifikan. Tanpa adanya media yang menarik dan relevan, siswa kesulitan memahami konsep-konsep yang diajarkan, dan hal ini membuat mereka menganggap pembelajaran sebagai sesuatu yang membosankan dan tidak menarik.

Dampak dari masalah-masalah ini sangat jelas terlihat; pencapaian belajar siswa berada di bawah tingkat yang diharapkan, dan hal ini dapat mengurangi efektivitas pendidikan secara keseluruhan. Selain bertanggung jawab memahami materi akademik, siswa juga wajib mengintegrasikan prinsip-prinsip Pancasila ke dalam praktik keseharian mereka. Karena itu, diperlukan solusi yang tepat untuk memperdalam pemahaman dan keterlibatan siswa. Salah satu metode yang diterapkan adalah model pembelajaran *Scramble*. Model ini menawarkan cara kreatif untuk secara langsung melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan mendorong partisipasi aktif melalui respons terhadap stimulus pengajar. Siswa diharapkan untuk berkolaborasi, mendiskusikan masalah, dan membantu menemukan solusi didalam kelompok sehingga mereka dapat meningkatkan kerja tim dan pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

Diyakini bahwa menerapkan model pembelajaran *Scramble*, siswa tidak hanya lebih terlibat tetapi juga lebih memahami materi Pendidikan Pancasila secara menyeluruh. Hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan karena perkembangan ini berkontribusi pada terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Lebih jauh, melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan, model ini memicu dorongan intrinsik siswa dalam mengeksplorasi materi, sekaligus memperkuat partisipasi mereka. Oleh karena itu, penerapan paradigma pembelajaran *scramble* memiliki peluang signifikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di kelas IV SD Insan Prestasi dan memastikan bahwa prinsip-prinsip Pancasila terinternalisasi dengan baik dalam diri para siswa.

Model pembelajaran *scramble*, yang dijelaskan oleh Halawa & Laoli (2023), pertanyaan dan jawaban dibagikan pada lembar terpisah. Beberapa orang berpikir bahwa paradigma pembelajaran *scramble* menggunakan pilihan jawaban yang ada dan lembar pertanyaan untuk mengajarkan hal-hal baru. Tanggung jawabnya ada pada siswa untuk mencari solusi dan

jawaban dari tantangan yang diberikan. Paradigma pembelajaran *scramble* merupakan alat yang berguna untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan pemahaman bahasa anak-anak.

Pembelajaran *scramble* adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, di mana mereka dapat bekerja sama dalam tim untuk menyusun jawaban atas pertanyaan acak yang diajukan oleh guru, sehingga mendorong kolaborasi dan penguasaan yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Pendidikan Pancasila sangat cocok dengan paradigma pembelajaran *scramble*, yang menekankan pada kegiatan tim berdasarkan permainan dan pertanyaan-pertanyaan praktis. Akibatnya, siswa terhindar dari kebosanan dan menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran (Wulandari & Sholihin, 2024).

Model pembelajaran ini menawarkan sejumlah keunggulan, di antaranya adalah pemberian bimbingan intensif kepada siswa dalam menemukan solusi, meningkatnya motivasi belajar untuk menguasai keterampilan pemecahan masalah, serta kesempatan bagi setiap peserta didik untuk terlibat secara proaktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kolaborasi antarsiswa memungkinkan pendalaman pemahaman materi, sementara alur pembelajaran yang terstruktur memastikan kegiatan berlangsung efektif. Kelebihan lain dari metode *scramble* adalah kemampuannya menyajikan materi secara lebih mudah dipahami, memperkuat semangat belajar, dan melatih kecepatan berpikir. Pendekatan ini mendorong pemanfaatan kedua belahan otak secara seimbang, di mana siswa tidak hanya dituntut memberikan jawaban akurat tetapi juga dilatih membuat estimasi berdasarkan analisis pertanyaan. Dengan berbagai keunggulan tersebut, model *scramble* terbukti potensial dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Oli et al., 2016).

Integrasi strategis kartu kata ke dalam kerangka *scramble* mengoptimalkan proses kognitif-afektif, berimplikasi pada realisasi capaian pembelajaran yang unggul. Kartu kata, yang merupakan alat bantu visual yang terdiri dari frasa atau kata pendek yang ditulis pada kartu, dapat mendorong lebih banyak partisipasi dari siswa dan membantu dalam menghafal dan memahami isi pelajaran. Pada permainan menemukan kalimat, dengan tempo waktu tertentu siswa menggunakan kartu kata sebagai media untuk menyusun frasa dalam menjawab teka-teki atau pertanyaan yang diajukan guru (Rimhasni, 2020). Siswa dapat mempelajari kata-kata baru dan meningkatkan pengetahuan bahasa mereka dengan bantuan kartu kata. Siswa dapat lebih memahami konsep dan ide ketika kata-kata divisualisasikan pada kartu. Siswa dapat berinteraksi dengan kartu, yang meningkatkan partisipasi dan aktivitas mereka dalam belajar. Siswa dapat berlatih menggunakan kata-kata dalam konteks yang berbeda dan berpikir kritis tentang makna dan penerapannya serta dengan tempo waktu tertentu siswa dapat termotivasi untuk berpikir cepat dalam menjawab pertanyaan. Hasil belajar siswa diyakini akan berkembang dengan mengintegrasikan paradigma pembelajaran *scramble* dengan media kartu kata.

Studi terkini membuktikan bahwa penerapan teknik *scramble* berbantuan kartu soal memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SDI Bertingkat Oepura 4 Kota Kupang. Analisis data mengindikasikan disparitas pencapaian yang mencolok antara kelompok eksperimen yang mencapai nilai rata-rata 86,66 dengan kelompok kontrol yang hanya mencatatkan 70,00, menunjukkan selisih kritis sebesar 16,44 poin. Verifikasi melalui uji-t menunjukkan nilai probabilitas (2-tailed) 0,000, yang secara statistik membuktikan keunggulan metode ini sekaligus mengukuhkan penerimaan hipotesis kerja penelitian (Bessi et al., 2024). Temuan komplementer dari penelitian Eliana (2023) memperkuat validitas pendekatan ini dengan menunjukkan peningkatan pemahaman literasi siswa kelas IV MIN 4 Bener Meriah melalui variasi *scramble* yang diintegrasikan dengan *flashcard*. Terjadi lonjakan kompetensi yang signifikan dari skor awal (32) menuju capaian akhir (86). Konfirmasi statistik melalui uji-t

menunjukkan nilai hitung 18,298 yang secara determinan melampaui nilai tabel 1,734, sehingga memberikan justifikasi empiris bagi penerapan metode ini dalam konteks pembelajaran yang beragam.

Penelitian terbaru Ariani et al., (2024) memperkuat temuan sebelumnya dengan mendemonstrasikan bahwa penerapan metode *scramble* melalui media inovatif kotak kartu misteri (Kokami) mampu meningkatkan secara nyata keterampilan analisis peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data empiris menunjukkan perkembangan yang menggembirakan, dimana kompetensi analitis siswa mengalami peningkatan dari skor awal rata-rata 51,68 melonjak menjadi 86,72 pada evaluasi akhir. Validasi statistik menggunakan uji-t dan analisis regresi sederhana semakin mengukuhkan bahwa kemajuan ini bukan bersifat kebetulan, melainkan menunjukkan dampak pembelajaran yang sesungguhnya.

Berdasarkan analisis terhadap berbagai penelitian terdahulu mengenai model pembelajaran *scramble*, terdapat beberapa kesenjangan penelitian yang perlu diperhatikan. Pertama, meskipun banyak penelitian yang telah dilakukan menggunakan model ini, Beragam jenis media pembelajaran yang diterapkan masih sangat terbatas seperti kartu soal atau *flash card*. Sehubungan dengan hal tersebut, dibutuhkan penelitian tambahan untuk mengeksplorasi penggunaan media interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas model *scramble*, seperti kartu kata. Kedua, sebagian besar studi cenderung fokus pada hasil belajar kognitif tanpa mempertimbangkan bagaimana model *scramble* mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang lebih mendalam diperlukan untuk mengevaluasi pengaruh model ini terhadap keterlibatan siswa dalam diskusi dan kolaborasi. Dengan mengidentifikasi kesenjangan ini, penelitian ini diarahkan untuk mengeksplorasi penggunaan alat pembelajaran berbasis kartu kata untuk meningkatkan capaian akademik Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Insan Prestasi Denpasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong dalam penelitian kuasi eksperimen. Penelitian dilakukan di SD Insan Prestasi pada siswa kelas IV A dan IV B tahun ajaran 2024/2025. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *simple random sampling*. Setelah dilakukan pengundian maka kelas IV A menjadi kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kelas IV A terdiri dari 28 (dua puluh delapan) orang siswa dan kelas IV B terdiri dari 27 (dua puluh tujuh) orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda. Kisi-kisi tes disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen

No	Indikator Soal	Jenjang	Nomor Soal	Jumlah
1	Disajikan pertanyaan, peserta didik menjelaskan makna symbol-simbol yang terdapat dalam Pancasila	C1	1,3, 5,9,12	5
2	Disajikan pertanyaan, peserta didik dapat menggali hubungan antara sila-sila dalam Pancasila	C2	2, 4, 6, 11	4
3	Peserta didik mampu mengidentifikasi perilaku yang selaras dengan prinsip tiap sila Pancasila ketika merespons stimulus pertanyaan	C3	7, 8, 10, 13, 14	5

4	Disajikan pertanyaan, peserta didik dapat menelaah kewajiban peserta didik di pembelajaran, kekerabatan, dan kewargaan yang berkaitan dengan pengamalan sila-sila Pancasila	C4	15, 16, 17,18,19,20	6
5	Disajikan pertanyaan, peserta didik dapat menganalisis dampak yang terjadi akibat sikap yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila	C4	21,25, 27, 28,30	5
6	Disajikan pertanyaan, peserta didik dapat membandingkan kasus akibat perilaku yang tidak sesuai dengan Pancasila	C5	22,23,24,26,29	2

Sebelum digunakan dalam proses penelitian, instrumen tersebut dilakukan pengukuran kualitas yaitu berupa uji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran. Uji validitas dilakukan berupa uji validitas ahli dan validitas lapangan. Penghitungan validitas ahli dilakukan dengan rumus Gregory dan validitas lapangan dilakukan dengan korelasi point biserial dan hasilnya instrumen dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan uji Kuder-Richardson 20 (KR-20) dan menunjukkan hasil sebesar 0,988 yang artinya reliabilitas tinggi. Kemudian untuk daya beda, setiap butir instrumen memiliki daya beda pada kriteria baik dan baik sekali. Tingkat kesukaran masing-masing butir lebih banyak berada pada kriteria sedang dan sisanya pada kriteria sukar. Penghitungan nilai hasil belajar dilakukan secara deskriptif menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum X}{\sum S} 100$$

Keterangan:

$\sum X$ = Jumlah skor mentah

$\sum S$ = Jumlah soal

Nilai tersebut kemudian dikonversi berdasarkan tabel kriteria yang disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tabel Konversi Hasil Belajar Siswa

Interval	Kriteria	Predikat
0-50	Belum tuntas	D (buruk)
51-69	Belum tuntas	C (cukup)
70-85	Sudah tuntas	B (baik)
86-100	Sudah tuntas	A (sangat baik)

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji T sampel independen. Hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *scramble* dengan alat bantu kartu kata terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV di SD Insan Prestasi Denpasar.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *scramble* dengan alat bantu kartu kata terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV di SD Insan Prestasi Denpasar.

Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5 % (0,05). Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas varians dengan signifikansi 5 % (0,05).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemaparan hasil penelitian akan diawali dengan pemaparan data pretes baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Penyajian data pretes kelas kontrol dan eksperimen disajikan dalam Tabel 3 dan Tabel 4 sebagai berikut

Tabel 3. Hasil Pretes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Aspek	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Skor Tertinggi	73	73
Skor Terendah	20	23
Skor Rata-Rata	42,96	43,46

Tabel 4. Penggolongan Skor Pretes Kelas Kontrol dan Eksperimen Dalam Tabel Kriteria

Interval	Kriteria	Predikat	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
0-50	Belum tuntas	D (buruk)	22	18
51-69	Belum tuntas	C (cukup)	4	9
70-85	Sudah tuntas	B (baik)	1	1
86-100	Sudah tuntas	A (sangat baik)	0	0

Data pada Tabel 3 dan Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil pretes pada kelas kontrol dan eksperimen tidak jauh berbeda baik dari skor tertinggi, skor rata-rata dan skor terendah. Kemudian sebaran skor pretes pada kelas kontrol dan eksperimen berada pada kriteria buruk dan cukup. Kemudian data skor postes kelas kontrol dan eksperimen disajikan dalam Tabel 5 dan Tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Postes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Aspek	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Skor Tertinggi	93	100
Skor Terendah	57	67
Skor Rata-Rata	73,04	88

Tabel 6. Penggolongan Skor Postes Kelas Kontrol dan Eksperimen Dalam Tabel Kriteria

Interval	Kriteria	Predikat	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
0-50	Belum tuntas	D (buruk)	0	0
51-69	Belum tuntas	C (cukup)	10	1

70-85	Sudah tuntas	B (baik)	14	9
86-100	Sudah tuntas	A (sangat baik)	3	18

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 5 dan Tabel 6 menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen rerata skor postesnya lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kemudian jika ditinjau dari sebarannya maka skor postes kelas kontrol lebih dominan berada pada kriteria baik dan kelas eksperimen lebih banyak berada pada kriteria sangat baik. Setelah analisis secara deskriptif selesai dilakukan maka dilanjutkan dengan analisis uji T sampel independen. Analisis tersebut dilakukan dengan melakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas data dan uji homogenitas varians. Hasil ujinya ditampilkan pada Tabel 7 dan Tabel 8 sebagai berikut

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Data

<i>Tests of Normality</i>							
Kelas					<i>Shapiro-Wilk</i>		
					<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil	<i>Pretest</i> Kelas IVA (eksperimen)	0,162	28	0,058	0,953	28	0,237
	<i>Posttest</i> Kelas IVA (eksperimen)	0,123	28	,200*	0,942	28	0,127
	<i>Pretest</i> Kelas IVB (kontrol)	0,145	27	0,151	0,924	27	0,051
	<i>Posttest</i> Kelas IVB (kontrol)	0,133	27	,200*	0,954	27	0,265

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Varians

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Nilai	<i>Based on Mean</i>	0,461	1	53	0,500
	<i>Based on Median</i>	0,540	1	53	0,466
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0,540	1	52,931	0,466
	<i>Based on trimmed mean</i>	0,506	1	53	0,480

Data pada Tabel 8 dan Tabel 9 menunjukkan bahwa hasil signifikansi uji normalitas data dan uji homogenitas varians berada di atas 0,05 yang artinya distribusi data normal dan varians data homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji T sampel independen dan hasilnya disajikan pada Tabel 10 sebagai berikut

Tabel 10. Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan Uji T Sampel Independen

<i>Independent Samples Test</i>							
		t-test for Equality of Means					

				t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	0,461	0,500	5,722	53	0,000	14,963	2,615	9,718	20,208
	Equal variances not assumed			5,711	51,923	0,000	14,963	2,620	9,705	20,221

Data pada Tabel 10 menunjukkan bahwa harga signifikansi di bawah 0,05 yang artinya hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *scramble* dengan alat bantu kartu kata terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV di SD Insan Prestasi Denpasar

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Insan Prestasi Denpasar dengan melibatkan 28 peserta didik kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dan 27 siswa kelas IVB sebagai kelompok pembanding. Penelitian ini menetapkan kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB sebagai kelompok pembanding untuk mengevaluasi dampak intervensi terhadap capaian akademik peserta didik. Kelompok eksperimen mendapatkan intervensi pembelajaran menggunakan metode *scramble* berbantuan media kartu kata, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran tradisional. Analisis data mengungkapkan dampak positif metode *scramble* terhadap prestasi belajar siswa. Hasil studi selaras dengan penelitian Alyanti et al., (2024) yang membuktikan keunggulan signifikan model *scramble* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dibanding pendekatan konvensional, sebagaimana terlihat dari nilai $p = 0,004$ ($p < 0,05$) pada uji-t independen.

Efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada strategi pengajaran yang diterapkan. Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa model *scramble* berbantuan kartu kata secara nyata meningkatkan kompetensi akademik peserta didik. Data menunjukkan disparitas mencolok antara kelompok eksperimen dengan nilai akhir rata-rata 88,00 dan kelompok pembanding yang hanya mencapai 73,04. Peningkatan signifikan ini terlihat dari kenaikan nilai awal sebesar 47,46 pada kelas eksperimen, membuktikan superioritas pendekatan inovatif ini dalam pembelajaran Pancasila dibanding metode tradisional.

Implementasi metode *scramble* berbasis media kartu kata menunjukkan efektivitas signifikan dalam konteks pendidikan dasar. Media ini berfungsi sebagai stimulus kognitif yang memfasilitasi proses encoding dan retrieval memori siswa, sebagaimana diungkapkan Maulfani et al., (2023) mengenai perannya dalam meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal tersebut memperkuat bahwa sinergi antara model

scramble dan media kartu menciptakan ekosistem pembelajaran yang secara simultan meningkatkan engagement dan prestasi akademik.

Berdasarkan penelitian Ningsih & Machali (2022), model *scramble* merupakan pendekatan pembelajaran kolaboratif berbasis permainan edukatif. Warsinah et al., (2024) mengemukakan bahwa teknik ini memfasilitasi partisipasi aktif siswa melalui interaksi sosial dan komunikasi kelompok. Kelebihan utama metode kooperatif semacam *scramble* dibanding pengajaran tradisional terletak pada kemampuannya menciptakan atmosfer belajar yang lebih dinamis dan menarik. Aktivitas inti model ini melibatkan penggunaan kartu berisi pertanyaan acak yang harus dicocokkan dengan jawaban oleh kelompok siswa, suatu proses yang secara efektif melatih keterampilan analitis. Hal ini berbanding terbalik dengan metode konvensional yang cenderung menjadikan siswa sebagai penerima informasi pasif, sehingga berpotensi menurunkan keterlibatan belajar.

Tingkat *engagement* peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan determinan kritis terhadap capaian akademik. Implementasi model *scramble* terbukti secara empiris mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, dengan indikator peningkatan dialog konstruktif dan kolaborasi antarpeserta didik. Fenomena ini memiliki signifikansi pedagogis yang mendalam, karena keterlibatan aktif dalam pembelajaran terbukti meningkatkan retensi memori jangka panjang dan pemahaman konseptual. Temuan Syarifah (2023) lebih lanjut mengkonfirmasi bahwa pendekatan kolaboratif seperti *scramble* tidak sekadar menciptakan lingkungan belajar yang positif, tetapi juga memfasilitasi proses *scaffolding* pengetahuan melalui interaksi sosial.

Model *scramble* merangsang keterlibatan aktif peserta didik dengan membangun iklim belajar kolaboratif, sehingga kapasitas kreatif dan motivasi intrinsik mereka berkembang optimal. Teknik ini melibatkan siswa dalam aktivitas kompetitif berbasis permainan edukatif yang mampu menumbuhkan jiwa sportivitas positif Agustin, (2025). Proses pembelajaran semacam ini tidak hanya melatih kecepatan berpikir, tetapi juga mendorong kemampuan inovatif dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran *scramble* secara efektif mengembangkan pola pikir divergen dan kemampuan menghasilkan solusi orisinal. Temuan Wuryanti (2022) memperkuat bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan kreativitas namun juga memperdalam pemahaman konseptual melalui pendekatan yang inspiratif.

Scramble sebagai teknik pembelajaran kooperatif (secara harfiah berarti 'perebutan') merupakan strategi edukatif inovatif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Esensi metode ini terletak pada aktivitas penyusunan huruf acak menjadi solusi bermakna, suatu proses yang secara simultan melatih keterampilan berpikir kritis dan analitis Yuniarti & Madura (2023). Pendekatan ini tidak sekadar mengembangkan kecepatan kognitif, melainkan juga membangun kapasitas kreativitas dalam *problem solving*. Atmosfer kompetitif yang terbentuk justru memfasilitasi sinergi kolaboratif antarsiswa, menciptakan ruang untuk *peer learning* yang konstruktif. Melalui mekanisme ini, peserta didik mengakuisisi kompetensi sosial-kolaboratif yang relevan dengan tuntutan abad 21.

Teknik pembelajaran *scramble* berperan signifikan dalam mengasah kompetensi sosial peserta didik melalui mekanisme gotong royong intelektual dan pertukaran pengetahuan. Pendekatan kolaboratif ini memberikan dampak ganda, yakni peningkatan prestasi akademis sekaligus penguatan jejaring sosial antar siswa maupun antara siswa dengan pendidik. Secara teoretis, konsep *Zone of Proximal Development* Vygotsky menemukan relevansi praktisnya dalam model ini, dimana interaksi sosial yang terbangun memfasilitasi proses: (1) apresiasi terhadap perspektif plural, (2) sinergi kolektif dalam penyelesaian masalah, serta (3) penguatan *self-efficacy*. Dengan demikian, *scramble* tidak hanya berorientasi pada *outcome* kognitif, melainkan juga berperan sebagai media pembentukan karakter dan literasi sosial yang esensial untuk kesiapan hidup peserta didik.

Hasil studi ini sejalan dengan temuan Azizah et al., (2023) yang menguji efektivitas model *scramble* berbantuan kartu kata dalam meningkatkan literasi dasar siswa SD. Kedua penelitian secara konsisten membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran kolaboratif dan interaktif semacam *scramble* mampu meningkatkan capaian akademik secara signifikan. Dalam konteks penelitian ini, integrasi kartu kata dengan model *scramble* tidak hanya berfungsi untuk internalisasi nilai-nilai Pancasila, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan kolaborasi dan komunikasi antarpeserta didik. Interaksi pembelajaran yang terbentuk menciptakan dinamika kelas yang lebih partisipatif dan menyenangkan, sehingga berdampak positif pada peningkatan motivasi belajar.

Pertumbuhan keterampilan emosional siswa menjadi salah satu keunggulan tambahan dari model pembelajaran *scramble*, selain manfaat kognitif dan sosial. Proses kerja sama menyusun komponen linguistik membentuk kemampuan mengelola perasaan, termasuk melatih kesabaran dalam *problem solving*, mengedepankan toleransi antaranggota kelompok, serta meningkatkan sikap percaya diri selama berpartisipasi. Bukti empiris dari William, (2020) menunjukkan efektivitas kegiatan bermain seperti *scramble* dalam menekan kecemasan terkait pembelajaran dan membangun suasana belajar yang menyenangkan. Dengan kata lain, *scramble* berfungsi ganda: mengasah kemampuan intelektual sekaligus mematangkan kematangan emosional yang esensial bagi kesiapan siswa menjalani kehidupan di dalam dan luar sekolah.

Pengaplikasian model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu kata menunjukkan bahwa persiapan yang cermat sangat penting untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam tahap persiapan, pendidik perlu menyusun rencana pembelajaran yang terperinci dan sistematis, termasuk pemilihan materi yang relevan dan sesuai dengan kurikulum Pendidikan Pancasila (Prihartini et al., 2024; Ramadhoan et al., 2025). Selain itu, pengembangan kartu kata yang menarik dan informatif harus dilakukan supaya peserta didik dapat dengan mudah mengerti dan mengingat konsep yang diajarkan. Pelatihan bagi pendidik juga menjadi faktor penting, di mana mereka perlu memahami cara menerapkan model *scramble* secara efektif dan mengelola interaksi dalam kelompok siswa. Dengan memberikan arahan dan dukungan yang sesuai, pendidik dapat membangun lingkungan belajar yang kondusif, di mana peserta didik merasa aman untuk berkolaborasi dan berpartisipasi secara aktif. Penilaian awal terhadap pemahaman peserta didik melalui *pretest* dapat membantu pendidik dalam menyesuaikan metode pengajaran dan pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan. Dengan demikian, dengan persiapan yang matang, diharapkan model pembelajaran *scramble* dapat diimplementasikan secara optimal. Penerapan model pembelajaran *scramble* yang didukung oleh kartu kata di SD Insan Prestasi Denpasar memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan (Nurnenongsih et al., 2025).

Penelitian ini terbatas pada satu sekolah, sehingga hasil yang diperoleh mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk sekolah atau jenjang pendidikan lain yang memiliki karakteristik berbeda. Selain itu, keberhasilan penerapan model ini sangat tergantung pada keterampilan dan inovasi pengajar dalam mengatur kegiatan pembelajaran, yang berarti hasilnya dapat bervariasi jika diterapkan oleh pendidik dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeda. Fokus penelitian ini juga hanya pada aspek pengetahuan yang diukur melalui tes, tanpa mencakup ranah sikap dan keterampilan siswa secara menyeluruh. Waktu pelaksanaan yang singkat menjadi kendala dalam menilai dampak jangka panjang dari model pembelajaran ini, sementara faktor eksternal seperti kondisi belajar di rumah dan motivasi siswa tidak sepenuhnya dapat dikendalikan, yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Sehingga, diperlukan penelitian tambahan dengan jangkauan yang lebih luas dan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi pencapaian belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model *scramble* berbantuan kartu kata terhadap pencapaian pembelajaran Pendidikan Pancasila yang terkonfirmasi melalui uji T sampel independen ($p < 0.001$). Analisis statistik menunjukkan penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Selain itu analisis deskriptif juga memperlihatkan selisih signifikan sebesar 14.96 poin antara kelompok perlakuan (mean akhir 88.00) dan kelompok pembandingan (mean akhir 73.04) pada siswa kelas IV SD Insan Prestasi Denpasar. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran inovatif berbantuan media tersebut secara statistik dan praktis meningkatkan penguasaan materi Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, E. (2025). Pengaruh kooperatif learning type scramble berbantuan card terhadap hasil belajar matematika di SD Negeri 35 Palembang. 5, 3997–4005.
- Alyanti, S. E., et al. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif scramble terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II SD pada pembelajaran PPKn. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 1823–1833. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.981>
- Anditya, J. S., et al. (2023). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL) pada peserta didik kelas IV Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11.
- Ariani, et al. (2024). Pengaruh model scramble berbantuan media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. *Js (Jurnal Sekolah)*, 8(2), 303. <https://doi.org/10.24114/js.v8i2.56879>
- Azizah, et al. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. 2313–2316.
- Bessi, et al. (2024). Pengaruh model pembelajaran scramble berbasis kartu soal terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di UPTD SDI Bertingkat Oepura 4 Kota Kupang. *Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(3), 28–38.
- Eliana. (2023). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan flash card terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV MIN 4 Bener Meriah* [Tesis atau Disertasi, Nama Universitas Tidak Diketahui].
- Firdaus, et al. (2025). Pengaruh model pembelajaran scramble terhadap gugus Perum Kecamatan Karangtengah. *[Nama Jurnal Tidak Diketahui]*, 5(2), 1044–1060.
- Halawa, S., & Laoli, E. S. (2023). Penerapan model pembelajaran scramble dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di SMP. *Primary Education Journal*, 3(3), 266–272.
- Maulfani, et al. (2023). Penerapan model scramble berbantuan media kartu suku kata untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III. *[Nama Jurnal Tidak Diketahui]*, 2, 349–365.
- Mudli'ah, V. K., & Manik, Y. M. (2023). Analisis permasalahan belajar pada anak usia sekolah dasar. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 156–161. <https://doi.org/10.47709/educendekia.v3i01.2383>
- Ningsih, S. S. N., & Machali, I. (2022). Pengaruh model pembelajaran scramble terhadap minat dan hasil belajar matematika di SD Negeri Nanggulan Maguwoharjo. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(2), 215–228. <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.72.14>

- Nurnenongsih, N., et al. (2025). Penerapan model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 5 MIN Kota Bima. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 381. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5369>
- Olii, et al. (2016). Implementasi model scramble dalam pembelajaran mengidentifikasi informasi pada teks deskripsi kelas VII di MTsS Al-Ikhlas Bilungala. <https://doi.org/10.32884/ideas.v1i1.1915>
- Prihartini, P., et al. (2024). Penerapan model pembelajaran problem based learning oleh guru PPKn di kelas VIII MTsN 2 Mataram. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(3), 172. <https://doi.org/10.51878/social.v4i3.3232>
- Ramadhan, F., et al. (2025). Implementasi karakter tanggung jawab melalui mata pelajaran PPKn pada kelas 2 SDN 51 Rite Kota Bima. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 661. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5641>
- Rimhasni. (2020). Penggunaan media kartu kata untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD Negeri 009 Rokan IV Koto Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. *Jurnal Edu Research*, 9(2), 38–47. <https://doi.org/10.30606/jer.v9i2.777>
- Syarifah, D. H. (2023). *Pengaruh model pembelajaran scramble dengan media question card terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Bangetayu Wetan 01 Semarang*. [Informasi publikasi tidak ditemukan].
- Tusaddiyah, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. [Nama Jurnal Tidak Diketahui], 5(259), 1–2.
- Ujang, J., et al. (2023). Karakteristik belajar dan pembelajaran anak usia sekolah dasar (SD). [Nama Jurnal Tidak Diketahui], 9, 1–23.
- Warsinah, et al. (2024). Pengaruh model pembelajaran scramble terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn kelas VIII SMP Negeri 23 Pekanbaru. *Economica*, 9(2), 72–86.
- Wijaya, I. K. W. B., et al. (2024). Pembelajaran kimia dengan model pembelajaran Tri Pramana berbantuan teknologi informasi: Sinergi kearifan lokal dan siberlogi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 14139–14143. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6489>
- Wijaya, I. K. W. B., et al. (2025). Pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar berbasis hakekat sains untuk peningkatan literasi sains siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(2), 783–787. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2909>
- William, B. A. (2020). *Hubungan antara kecerdasan emosional dengan hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 6 Bandar Lampung*. [Informasi publikasi tidak ditemukan].
- Wulandari, N., & Sholihin, H. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model kooperatif tipe scramble di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 27(2), 58–66.
- Wuryanti, S. (2022). Penerapan teknik pembelajaran scramble untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VI MIS At-Taqwa tahun pembelajaran 2020/2021. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 92–97. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i2.125>
- Yandi, A., et al. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yuniarti, W. S. (2023). Pengaruh penggunaan model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV sekolah dasar. *I(4)*.