



Pengaruh Pembelajaran *Scramble* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jekulo Kudus

Rizqa Aulia Ramadhani¹, Sekar Ayuningrum²

^{1,2} Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email : 202460039@std.umk.ac.id, 202460081@std.umk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran *Scramble* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Jekulo Kudus. Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimen* serta desain *One Group Pretest-Posttest*. Total sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 31 siswa yang dipilih melalui teknik *sampling* jenuh. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara tidak terstruktur, dan kuesioner mengenai motivasi belajar. Proses analisis data dilakukan dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan bantuan *software* IBM SPSS *Statistics*. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi siswa meningkat dari 63,65 pada sesi *pretest* menjadi 66,84 pada sesi *posttest* dengan selisih peningkatan mencapai 3,19 poin. Uji normalitas yang dilakukan menunjukkan bahwa data untuk *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,108 dan 0,227 ($>0,05$). Hasil dari uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai *Paired Differences (Mean)* sebesar -3,194, nilai *t* sebesar -12,918, derajat kebebasan (*df*) sebesar 30, dan nilai signifikansi atau *Sig. (2-tailed)* $< 0,001$. sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Scramble*. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Scramble* memberikan pengaruh yang signifikan dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Jekulo Kudus, yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, keaktifan, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: model pembelajaran *Scramble*, motivasi belajar, sekolah dasar, *pre-eksperimen*.

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of the *Scramble* learning model in improving the learning motivation of fourth-grade students at Jekulo 1 Elementary School, Kudus. This study applies a quantitative approach with a *pre-experimental* method and a *One Group Pretest-Posttest* design. The total sample used in this study was 31 students selected through saturated sampling techniques. Data were collected through observation, unstructured interviews, and questionnaires regarding learning motivation. The data analysis process was carried out using the *Shapiro-Wilk* normality test and hypothesis testing using the *Paired Sample t-Test* with the help of IBM SPSS *Statistics* software. The findings of this study indicate that the average value of student motivation increased from 63.65 in the *pretest* session to 66.84 in the *posttest* session with a difference of 3.19 points. The normality test conducted showed that the data for the *pretest* and *posttest* were normally distributed with significance values of 0.108 and 0.227 (>0.05), respectively. The results of the *Paired Sample t-Test* showed a *Paired Differences (Mean)* value of -3.194, a *t*-value of -12.918, degrees of freedom (*df*) of 30, and a significance value or *Sig. (2-tailed)* < 0.001 . so that there is a significant difference between learning motivation before and after the implementation of the *Scramble* learning model. Thus, the implementation of the *Scramble* learning model has a significant and effective influence in increasing the learning motivation of fourth-grade students of SD Negeri 1 Jekulo Kudus, which is shown through increased enthusiasm, activeness, and student involvement during the learning process.

Keywords: *scramble* learning model, learning motivation, elementary school, *pre-experiment*.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu elemen penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam proses pendidikan, pembelajaran di tingkat sekolah dasar sangat berperan dalam membentuk kemampuan, sikap, dan minat belajar siswa sejak awal. Keberhasilan dalam belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga bergantung pada motivasi siswa untuk belajar (Paramita et al., 2025). Menurut Ridwan (2024), motivasi belajar mencakup semua faktor yang dapat mendorong individu untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, siswa sering kali kehilangan semangat untuk belajar, yang mengakibatkan kesulitan dalam mencapai sukses dalam pembelajaran.

Faktanya, motivasi belajar di kalangan siswa sekolah dasar masih cukup rendah. Ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak aktif dalam proses belajar, kurang memperhatikan penjelasan guru, cepat merasa bosan, dan mudah lupa materi yang sudah dipelajari. Rendahnya konsentrasi belajar siswa di Indonesia juga terlihat dari hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)*, yang menempatkan Indonesia pada posisi ke-69 dari 80 negara. Data ini menunjukkan bahwa banyak siswa menghadapi kesulitan dalam fokus dan memahami materi pelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang berpusat pada guru memaksa siswa untuk hanya menerima informasi secara pasif, (Susanti et al., 2024). Hal ini juga didukung oleh Hasil wawancara pada salah satu guru di SD Negeri 1 Jekulo, Kudus yang menyebutkan motivasi belajar siswa masih tergolong rendah pada mata pelajaran tertentu. Guru menjelaskan bahwa sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, cenderung pasif, serta mudah merasa bosan. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajarnya menjadi rendah.

Keadaan ideal yang diinginkan adalah terciptanya lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi siswa. Salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan adalah model *scramble*. Menurut Yohana (2022), model ini melibatkan siswa untuk mencari jawaban atau pasangan konsep secara kreatif dengan menyusun huruf, kata, atau kalimat yang dicampur sehingga menghasilkan jawaban yang benar. Model pembelajaran *scramble* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas yang menggembirakan dan dapat

mendorong siswa untuk mencari tahu jawaban dari pertanyaan yang diberikan sehingga siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *scramble* dianggap cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar karena karakteristik siswa pada usia tersebut cenderung menyukai kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui kegiatan menyusun kata, kalimat, maupun konsep yang diacak, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran *scramble* juga dapat melatih konsentrasi, kerja sama, serta kemampuan berpikir cepat siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton (Hartoyo, 2019).

Penelitian oleh Warsinah et al. (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Kualasimpang. Setelah diterapkannya model pembelajaran *scramble*, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih fokus memperhatikan penjelasan guru serta lebih semangat dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Utami et al. (2025) di SD Negeri 2 Gemeksekti Kebumen menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas belajar siswa meningkat dari 54,53% pada siklus I menjadi 70,11% pada siklus II dan kembali meningkat menjadi 73,21% pada siklus III setelah menggunakan model pembelajaran *scramble*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan membantu siswa lebih mudah memahami serta mengingat materi pembelajaran.

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih semangat, mudah memahami, dan mengingat materi. Namun, pembelajaran di sekolah masih cenderung menggunakan metode tradisional yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan, terutama di pelajaran yang kurang diminati (Muslimin & Salam, 2025). Selain itu, penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran *scramble* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Keefektifan Model Pembelajaran *Scramble* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Desain *Pre-Eksperimental*. Menurut Sugiyono (2013), hasil eksperimen yang menjadi variabel dependen tidak hanya dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini bisa terjadi karena tidak ada variabel kontrol dan sampel tidak diambil secara acak. desain *pre-eksperimental* merupakan desain penelitian yang melibatkan pemberian perlakuan (treatment) kepada subjek penelitian. Namun, karena tidak terdapat kelompok kontrol dan pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak, maka perubahan pada variabel dependen tidak sepenuhnya dapat dipastikan hanya disebabkan oleh variabel independen. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Dalam desain ini, siswa diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui motivasi belajar sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Scramble*, dan selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah perlakuan.

Tabel 1. One Group Pretest-Posttest Design

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal (*pretest*)

X = Perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Scramble*

O₂ = Tes akhir (*posttest*)

Populasi yang dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 1 Jekulo Kudus. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability* sampling dengan tipe sampling jenuh, sehingga seluruh populasi yang terdiri dari 31 siswa diambil sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan

melalui observasi, wawancara tidak terstruktur, dan kuesioner. Instrumen penelitian mencakup kuesioner *pretest* dan *posttest* yang dirancang untuk mengukur motivasi belajar siswa berdasarkan enam indikator motivasi.

Analisis data dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* dari motivasi belajar siswa. Uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* yang dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics untuk mengevaluasi distribusi data. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk menilai perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Scramble*.

DISKUSI & PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* dari 31 siswa kelas IV SD Negeri 1 Jekulo Kudus. Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum adanya perlakuan (*treatment*), sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah siswa mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Scramble*. Data yang dikumpulkan merupakan representasi dari tingkat motivasi belajar siswa.

1. Deskripsi Data Motivasi Belajar

Rekapitulasi data hasil *pretest* dan *posttest* untuk melihat gambaran umum motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Tabel Rekapitulasi Data Hasil Pretest Dan Posttest

No	Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah data	31	31
2	<i>Mean</i>	63,65	66,84
3	Standart deviasi	5,426	5,888
4	Skor terendah	55	55
5	Skor tertinggi	73	76

Sumber: Data diolah melalui IBM SPSS Statistics (2026)

Berdasarkan tabel rekapitulasi data di atas, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa dari 63,65 pada saat pretest menjadi 66,84 pada saat *posttest*. Hasil statistik deskriptif ini menunjukkan adanya perubahan positif pada tingkat motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan metode *Scramble*.

2. Uji Prasyarat Analisis (Uji Normalitas)

Sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat mutlak penggunaan statistik parametris. Adapun hasil uji normalitas dijelaskan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3 Uji Normalitas

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar siswa	<i>Pretest</i>	.944	31	.108
	<i>Posttest</i>	.956	31	.227

Hasil analisis dari uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* pada Tabel 3, data *pretest* diperoleh hasil signifikansi $0,108 > 0,05$ pada taraf signifikansi $0,05$ dan $N = 31$, maka H_0 diterima H_a ditolak. Hasil data nilai *pretest* diperoleh berdistribusi normal. Sedangkan untuk data *posttest* diperoleh signifikansi $0,227 > 0,05$ pada taraf signifikansi $0,05$ dan $N = 31$, maka H_0 diterima H_a ditolak. Hasil data nilai *posttest* diperoleh berdistribusi normal.

3. Uji *Paired Sample t-Test*

Setelah kedua data terbukti berdistribusi normal, analisis data dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji *Paired Sample t-Test*. Uji ini digunakan untuk mengukur signifikansi perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil pengujian dijabarkan pada Tabel 4 berikut

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Variabel Berpasangan	Paired Differences (Mean)	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Postes	-3,194	-12,918	31	<,001

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai *paired differences (mean)* sebesar -3,194 dengan nilai *t* sebesar -12,918, derajat kebebasan (*df*) sebesar 31, dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) < 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (< 0,001 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Jekulo Kudus.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Scramble* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Jekulo Kudus. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, ditemukan adanya peningkatan nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar siswa dari 63,65 pada saat *pretest* menjadi 66,84 pada saat *posttest* dengan selisih peningkatan sebesar 3,19 poin. Hasil pengujian menggunakan uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar -3,194 dengan nilai *t* sebesar -12,918 dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) < 0,001 (< 0,05). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Scramble* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Jekulo Kudus. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada motivasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Scramble*. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa menjadi lebih antusias, lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta lebih tertarik terhadap kegiatan belajar yang disajikan secara variatif dan interaktif melalui model pembelajaran *Scramble*.

Menurut Uno (2023), motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat belajar serta mengarahkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran *Scramble* mengandung unsur permainan melalui kegiatan menyusun kata atau jawaban yang diacak. Aktivitas tersebut mampu

merangsang konsentrasi, rasa ingin tahu, dan keaktifan siswa sekolah dasar yang pada dasarnya masih berada pada tahap perkembangan yang menyukai kegiatan bermain (Suyatno & Nurgiyantoro, 2009). pembelajaran yang dikemas secara menarik dan interaktif dapat membangkitkan aspek afektif siswa sehingga motivasi belajar meningkat (Ali et al., 2025)

Peningkatan motivasi belajar ini secara psikologis dan pedagogis dapat terjadi karena karakteristik utama dari model pembelajaran *Scramble* yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses kognitif. Pada kondisi awal (*pretest*), rendahnya motivasi belajar siswa cenderung dipicu variasi model pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa berpotensi membuat siswa kurang tertarik dan kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran (Marni et al., 2024). Ketika model *Scramble* diterapkan, siswa dihadapkan pada tantangan yang menyenangkan berupa penyusunan kata atau konsep yang diacak secara kreatif. Aktivitas ini merangsang keterlibatan aktif siswa, melatih berpikir cepat, serta menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat di dalam kelas. Suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton inilah yang berhasil memicu kembali perhatian, antusiasme, serta konsentrasi belajar siswa sekolah dasar (Istarani, 2012).

Hasil penelitian Sartika & Rohani (2021), menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap keaktifan, perhatian, dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, hasil ini juga didukung oleh penelitian Nugraheni & Rahmi (2023) yang menunjukkan bahwa model ini mampu mendongkrak efektivitas melalui peningkatan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa model *Scramble* merupakan instrumen pembelajaran inovatif yang konsisten dan efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Secara keseluruhan, meskipun perubahan motivasi belajar melibatkan aspek internal atau batiniah siswa yang membutuhkan waktu untuk berkembang secara optimal sehingga peningkatan rata-ratanya terlihat perlahan, intervensi melalui model pembelajaran *Scramble* terbukti berhasil memberikan stimulus yang efektif. Perbedaan tingkat peningkatan yang diperoleh pada setiap penelitian dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor variatif, seperti kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa,

kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran, serta fasilitas pendukung yang tersedia. Oleh karena itu, rekonstruksi model pembelajaran dari metode tradisional ke arah model yang lebih holistik dan menyenangkan sangat diperlukan untuk menjaga keberlanjutan fokus serta antusiasme belajar siswa di sekolah

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Jekulo Kudus. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa dari 63,65 pada saat pretest menjadi 66,84 pada saat posttest serta hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ ($< 0,05$). Penerapan model pembelajaran *Scramble* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias, terlibat, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran *Scramble* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Hartoyo, H. (2019). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Vi Semester Ii Sdn 1 Putat Grobogan. *Widyagodik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 154–165.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada.
- Marni, M., Teko, A., & Novalia, L. (2024). Peran Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Partisipasi Aktif Siswa Di Dalam Kelas. *Coram Mundo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 6(2), 270–281.
- Muslimin, M., & Salam, A. (2025). Penerapan metode pembelajaran aktif dalam pengembangan minat belajar siswa di SDN 61 Karara Kota Bima. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(2), 15–24.
- Nugraheni, R., & Rahmi, L. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantu media gambar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 112 Pekanbaru. *Indo Green Journal*, 1(4), 130–138.

- Paramita, N. M. N. W., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). Peran Lingkungan Sekolah dan Sikap Disiplin dalam Membentuk Semangat Belajar Pendidikan Pancasila terhadap Siswa Fase A Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 4793–4800.
- Ridwan, W. (2024). Inovasi Dalam Strategi Belajar Mengajar Abad 21. *Penerbit Tahta Media*.
- Sartika, D. D., & Rohani, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media Crossword Puzzle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*, 4(1), 27–35.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Suyatno, W., & Nurgiyantoro, B. (2009). Menjelajah pembelajaran inovatif. *Masmedia Buana Pustaka. Sidoarjo*, 90.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Utami, I. P., Chamdani, M., & Susiani, T. S. (2025). Penerapan Model Scramble untuk Meningkatkan Efektivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti Kebumen. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2).
- Warsinah, W., Silaban, P. J., & Silaban, L. (2024). Sosialisasi Pembuatan Media Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru SD Negeri 1 Kualasimpang. *SAFARI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 169–174.
- Yohana, S. (2022). *Kooperatif Tipe Investigation dan Aktivitas Belajar*. Penerbit P4I.