



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* BERBANTU MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Septia Kamala¹, Leny Julia Lingga²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 24 Juli 2025
 Revisi: 6 Desember 2025
 Diterima: 11 Desember 2025
 Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:
 Cooperative learning model,
 scramble, picture media,
 learning outcomes

Kata Kunci:
 Model pembelajaran
 kooperatif, scramble, media
 gambar, hasil belajar

DOI :
 10.31932/jpdp.v12i1.5218

Surel Korespondensi:
 septiakamala@student.uir.ac.id

Abstract

This study was motivated by the limited and less varied use of learning models and media, which has not fully supported the teaching and learning process. The aim of this study was to determine the effect of the Scramble-type cooperative learning model assisted by image media on students' learning outcomes in Integrated Science and Social Studies (IPAS) in fifth grade at SD Negeri 022 Jaya Mukti. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest–posttest design. The population consisted of 113 students, and the sample of 28 students was selected using purposive sampling. Data were collected using test instruments. Hypothesis testing was conducted using a paired samples t-test to examine the effect of the independent variable on the dependent variable. The results showed that the implementation of the Scramble-type cooperative learning model assisted by image media had a positive effect on improving students' learning outcomes. This was supported by the paired samples t-test result with a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the alternative hypothesis was accepted. In addition, the effect size calculated using Cohen's *d* was 2.72, indicating a very large effect. In conclusion, the applied learning model is highly effective in enhancing students' IPAS learning outcomes.

Abstrak

Beberapa masalah yang ditemukan seperti penggunaan model serta media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang bervariasi sehingga belum sepenuhnya mendukung proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble berbantu media gambar terhadap hasil belajar IPAS di Kelas V SD Negeri 022 Jaya Mukti. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah Pre-experimental dengan desain One Group Pretest Posttest. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 113 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, sehingga sampel penelitian sebanyak 28 siswa. Teknik dan instrumen penelitian berupa lembar tes. Dalam penelitian ini, analisis yang akan digunakan untuk uji hipotesis dengan menggunakan uji paired sample t-test guna untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble berbantu media gambar berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 022 Jaya Mukti. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Cohen's *d* untuk uji effect size, diperoleh nilai sebesar 2,72. Nilai ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pada pelaksanaannya, pendidikan perlu membentuk

lingkungan yang nyaman dan mendukung siswa agar berpikir, bertanya, dan mencoba hal-hal baru.

Hal tersebut dimaksudkan supaya setiap siswa bisa berkembang selaras kemampuannya dan mempunyai kekuatan spiritual, kecerdasan, dan keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun masyarakat sekitarnya. Tujuannya adalah agar mereka mampu mengasah potensi diri, memiliki kekuatan spiritual, kontrol diri yang baik, kecerdasan, kepribadian yang kuat, akhlak terpuji, serta keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pribadi, masyarakat, dan negara (Fajar et al., 2021).

Pendidikan merupakan fondasi krusial dalam pembangunan masyarakat yang kompetitif dan berakhlak. Seperti yang diungkapkan oleh Pristiwanti dkk dalam (Pramiswari et al., 2023), tujuan dari pendidikan adalah untuk membantu suatu individu yang mana peserta didik, mulai dari segi fisik hingga mental, saat mengembangkan potensi alami mereka menuju peradaban manusia yang lebih baik daripada sebelumnya.

Pembelajaran ialah sebuah tahap interaksi diantara peserta didik serta pendidik, yang melibatkan bahan ajar, teknik penyampaian, metode

pembelajaran, serta sumber belajar di dalam sebuah lingkungan belajar (Faizah & Kamal, 2024). Pada Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003, pada pasal 1 ayat 20, diuraikan bahwasannya pembelajaran adalah suatu tahap interaksi diantara peserta didik serta sumber belajar di dalam sebuah lingkungan belajar (Salsabila Salsabila et al., 2024).

Belajar di sekolah dasar harus direncanakan dengan baik agar semua kegiatan belajar bisa berjalan lancar. Guru juga perlu memilih cara mengajar yang cocok dan menyenangkan, supaya anak-anak jadi semangat dan senang saat belajar di kelas. Menurut pendapat Arend dalam (Zahara & Susi, 2024) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pendekatan umum yang diterapkan dalam proses pengajaran. Cara belajar ini memperhatikan banyak hal, misalnya suasana kelas yang nyaman, korelasi yang baik diantara guru serta murid, serta hasil belajar yang ingin dicapai. Cara belajar seperti ini penting digunakan untuk semua pelajaran di SD, termasuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS ialah gabungan diantara

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) serta Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Meylovia & Julianto, 2023). Dalam penjelasan lain, IPAS dapat dipahami sebagai kajian yang menggali kehidupan sosial masyarakat beserta lingkungan di sekitarnya, dengan tujuan mendukung pendidikan dan membentuk para pelaku sosial, menurut pendapat Edy Surahman dalam (Nurjanah et al., 2021). National Council for Social Studies (NCSS) menekankan bahwa tujuan pembelajaran IPAS mencakup informasi dan pengetahuan, nilai serta perilaku, serta keterampilan yang mencakup keterampilan sosial, kerjasama, dan keterampilan intelektual (Ali, 2024; Munadi et al., 2024).

Namun, mencapai tujuan pendidikan nasional tidaklah semudah yang dibayangkan. Masalah pendidikan di Indonesia cukup kompleks, salah satunya adalah rasa bosan yang kerap dialami siswa selama proses belajar mengajar, khususnya dalam mata pelajaran IPAS (Salwa et al., 2024). Dengan durasi belajar yang cukup panjang setiap hari serta banyaknya mata pelajaran yang perlu dikuasai, siswa sering kali

merasa lelah. Kondisi ini dapat berdampak pada proses belajar mereka, serta meningkatkan rasa bosan yang pada akhirnya menghambat efektivitas pembelajaran (Salwa et al., 2024). Oleh karena itu, para guru perlu berupaya untuk kreatif dalam proses pengajaran, melalui implementasi model pembelajaran yang menyenangkan serta memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti dengan wali kelas VB di SD Negeri 022 Jaya Mukti tanggal 7 Februari 2025, diketahui beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Beberapa masalah yang ditemukan antara lain: penggunaan model serta media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang bervariasi sehingga belum sepenuhnya mendukung proses belajar mengajar, partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran IPAS masih rendah, serta masih terdapat siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan oleh sekolah, berdasarkan data nilai siswa

kelas V SDN 022 Jaya Mukti dari total 28 siswa diketahui sebanyak 14 siswa atau 50% belum mencapai nilai minimum sesuai dengan KKTP yang telah ditentukan sekolah yaitu 75. Sementara itu 14 siswa lainnya atau 50% telah mencapai atau melampaui batas KKTP, data ini memperkuat pernyataan narasumber bahwa hasil belajar IPAS di kelas V masih perlu ditingkatkan.

Mengatasi hal tersebut, satu dari upaya inovatif yang bisa diterapkan guna menyelesaikan permasalahan ini ialah melalui implementasi model pembelajaran kooperatif jenis *scramble* yang dilengkapi dengan penggunaan media gambar. Pemilihan media gambar dianggap tepat karena mudah dipahami oleh siswa dan sangat mendukung pelaksanaan model *scramble* dalam proses belajar di kelas.

Model Kooperatif Tipe Scramble memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya adalah kemudahan bagi peserta didik pada mengingat materi yang diajarkan. Di lain sisi, model ini melatih mereka untuk berpikir cepat dan tepat, mengasah keterampilan, serta menumbuhkan semangat dan kegembiraan dalam proses belajar

(Amelia & Mustamiroh, 2024). Menurut Fathurrohman (dalam Sindy Suprobawati et al., 2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan pendekatan yang menegaskan pengerjaan soal dengan dukungan permainan yang dilakukan dengan kelompok. Pada model ini, kerjasama antar anggota kelompok sangat penting untuk saling mendukung, sehingga setiap individu dapat berpikir kritis dan lebih mudah pada menemukan solusi terhadap masalah yang dihadapi. Model ini secara tidak langsung akan menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran IPAS, akibatnya diharapkan bisa berkontribusi dalam peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu menjelaskan isi materi dan memperjelas bahan ajar kepada siswa, sehingga lebih mudah dipahami dan diserap oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran juga memberikan variasi dalam metode pengajaran Wisada (dalam Dalimunthe & Rahmaini, 2023). Selain itu, menurut (Zainuri & Afiyatul, 2021) berpendapat bahwa media gambar merupakan alat yang efektif guna

memberikan informasi melalui indera penglihatan, dibandingkan dengan melalui pendengaran atau bacaan, terutama mengingat faktor psikologis siswa.

Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble berbantu media gambar terhadap hasil belajar IPAS di Kelas V SD Negeri 022 Jaya Mukti. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-experimental* dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 113 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, sehingga sampel penelitian sebanyak 28 siswa. Teknik dan instrumen penelitian berupa lembar tes. Dalam penelitian ini, analisis yang akan digunakan untuk uji hipotesis dengan menggunakan uji paired sample t-test guna untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh dianalisis untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan sebelumnya. Penyajian hasil penelitian meliputi uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test guna mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dalam penelitian ini. Selain itu, dalam pengujian hipotesis peneliti juga melakukan uji effect size guna melihat berapa besar pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *scramble* berbantu media gambar terhadap hasil belajar IPAS di Kelas V SD Negeri 022 Jaya Mukti.

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu persyaratan kunci dalam analisis statistik inferensial, khususnya saat menerapkan uji parametrik seperti uji-t berpasangan (*paired sample t-test*). Berikut adalah dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas: Jika nilai probabilitas (sig.) lebih besar dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa data tersebut mengikuti

distribusi normal. Namun, jika nilai probabilitas (sig.) kurang dari 0,05, maka H_0 akan dinyatakan ditolak,

yang menunjukkan bahwa data tersebut berasal dari distribusi yang tidak normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Statistic	Shapiro-Wilk	
		df	Sig.
Pretest	,965	28	,462
Posttest	,926	28	,050

Berdasarkan Tabel 1., hasil uji normalitas dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel kecil ($n < 50$), menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data pretest sebesar 0,462 dan untuk data posttest sebesar 0,050. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Uji Paired Sample T-test

Setelah data diproses menggunakan SPSS, langkah selanjutnya adalah menerapkan uji *Paired Sample T-Test*. Uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar atau variabel yang diuji.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest - Posttest	-25,150	9,235	1,745	-28,731	-21,569	-14,411	,000

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test* pada tabel 2. menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Nilai rata-rata perbedaan sebesar -25,150

mengindikasikan bahwa nilai posttest secara umum lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Selisih negatif ini menandakan adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Hal ini diperkuat

oleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, peningkatan tersebut sangat signifikan dan bukan terjadi secara kebetulan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil analisis data melalui uji statistik, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diterapkannya perlakuan.

Uji Effect Size

Berdasarkan hasil uji Paired Samples T-Test pada table 4.8, diperoleh selisih rata-rata antara nilai pretest dan posttest sebesar 25,150 dengan standar deviasi selisih sebesar 9,235. Selisih ini kemudian dianalisis menggunakan uji *effect size* Cohen's *d* untuk mengetahui besar pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik. Perhitungan nilai Cohen's *d* dilakukan dengan rumus:

$$d = \frac{63,80 - 88,95}{9,235}$$

$$d = \frac{25,150}{9,235} = 2,72$$

$$\text{Cohens' } d = 2,72$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus, maka didapati nilai Cohen's *d* sebesar 2,72 menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Menurut kriteria interpretasi Cohen (1988), nilai *d* lebih dari 0,8 dikategorikan sebagai efek besar, dan nilai lebih dari 2 menunjukkan efek yang sangat kuat secara praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh antara model pembelajaran kooperatif

tipe *scramble* berbantu media gambar terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 022 Jaya Mukti sangat besar atau memiliki efek pengaruh yang sangat tinggi.

Penggunaan media gambar turut membantu memperjelas konsep-konsep yang dipelajari, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantu media gambar mampu memberikan dampak positif

terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian (Kertiari et al., 2020) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu gambar. Selain itu, penelitian serupa juga dilakukan oleh (Hertarini et al., 2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *scramble* berbantuan media flip chart memiliki pengaruh yang kuat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Walau demikian, kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun pengaruhnya tidak terlalu besar. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* e berbantuan media flip chart peserta didik lebih berperan aktif di dalam pembelajaran.

Selain itu, menurut (Astriani & Sudarma, 2019) bahwa model pembelajaran *scramble*, lebih menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa terlibat secara aktif untuk menggali pengetahuannya sendiri melalui belajar berkelompok, guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran seperti menyiapkan sumber belajar dan media pembelajaran. Melalui pembelajaran seperti ini siswa akan mampu saling bertukar pikiran dengan kelompok, sehingga materi yang dipelajari lebih lama dalam ingatan siswa.

Menurut (Nugraheni & Rahmi, 2023) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* jika dipadukan dengan penggunaan media gambar akan lebih membantu proses pemecahan masalah yang dilakukan siswa. Keduanya sama-sama mampu berpengaruh pada peningkatan keaktifan siswa, memberikan pemahaman yang bermakna kepada siswa sehingga tidak cepat dilupakan siswa, serta memberikan pengaruh positif terhadap kompetensi pengetahuan siswa.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media gambar dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Secara umum, temuan ini mengimplikasikan pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan visual untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Model ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa, kerja sama kelompok, dan peningkatan motivasi belajar. Oleh karena itu, guru, sekolah, dan pihak terkait dapat mempertimbangkan penerapan model pembelajaran serupa sebagai alternatif dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media gambar berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 022 Jaya Mukti.

Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Cohen's *d* untuk uji effect size, diperoleh nilai sebesar 2,72. Nilai ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Mengacu pada kriteria interpretasi Cohen (1988), nilai *d* di atas 0,8 termasuk dalam kategori efek besar, sementara nilai lebih dari 2 menunjukkan efek yang sangat kuat secara praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media gambar memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 022 Jaya Mukti.

Peningkatan nilai siswa terlihat dari perbedaan skor pretest dan posttest yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut. Aktivitas belajar menjadi lebih menarik, siswa lebih aktif, dan proses pemahaman materi berjalan lebih efektif melalui bantuan media

gambar yang konkret. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media gambar dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Daftar Pustaka

- Amelia, Z., & Mustamiroh, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Jenis Usaha Masyarakat Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 17(2), 164–178.
- Astriani, L. W., & Sudarma, I. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 186.
- Dalimunthe, N. K., & Rahmaini, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai dalam Pembelajaran Maharah Istimah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1378–1385.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Fajar, Hasri, R., & Abdul, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kabupaten Sidrap. *Pinisi Journal Of Education*, 1(1), 264–276.
- Hertarini, Y. S., Rohaeni, E., & Ruhyanto, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flipchart Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 229.
- Kertiari, L. P., Bayu, G. W., & Sumantri, M. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(3), 335–347.
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91.
- Munadi, A., Badarudin, B., & Subhani, A. (2024). Strategi Pembelajaran IPS dalam Menanamkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1509–1533.
- 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).

- Nurjanah, L., Handayani, S., & Gunawan, R. (2021). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Dunia Pendidikan. *Chronologia*, 3(2), 38–48.
- Pramiswari, E. D., Suwandi, B. I., & Deviana, T. (2023). Analisis Kebutuhan Modul Ajar Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Kelas 2 Sd Muhammadiyah 03 Assalaam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2477–2143), 2548–6950.
- Salsabila Salsabila, Nugraha, A. B., & Gusmaneli, G. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110.
- Salwa, S., Hasan, S., Azzahra, P. L., Inesia, I., & Utami, S. (2024). *Tantangan Dalam Mengatasi Rasa Bosan Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 2024(16), 123–130.
- Sindy Suprobowati, Nugroho, A., & Novianti Mandasari. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Islam Baitul A'LA Lubuk Linggau. *LJSE Linggau Journal Science Education*, 4(1), 35–45.
- Zahara, L., & Susi, S. Y. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 8(2), 56–62.
- Zainuri, & Afiyatul, J. H. M. (2021). Penerapan Media Gambar Pada Pembelajaran Maharah Al-Kitabah di MA Irsyadun Nasyi ' in. *An-Nuqtah*, 1(1), 7–12.