Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 6 | Nomor 01 | April 2026 |
DOI: 10.47709/educendikia.v6i01.8885

Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas III SD Inpres 2 Talise

Author:
Shelyn Grasenia Podandi[1]
Yun Ratna Lagandesa[2]
Pahriadi[3]
Muhammad Fasli[4]
Kadek Hariana[5]

Afiliation:
Universitas Tadulako[1,2,3,4,5]

Corresponding email
podandiselin@gmail.com

Histori Naskah:
Submit: 2026-04-18
Accepted: 2026-05-20
Published: 2026-05-22

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar mata pelajaran seni rupa kelas III SD Inpres 2 Talise. Rendahnya hasil belajar siswa ketika belajar seni rupa masih kurang optimal dan masih perlu adanya dukungan dalam membantu meningkatkan hasil belajar, hal ini disebabkan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Jenis penelitian yang digunakan kuantitatif dengan Metode eksperimen, sedangkan desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design***.** Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Inpres 2 Talise yang berjumlah 19 orang. Pengambilan sampel dengan menggunakan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan tes hasil belajar. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran scramble, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test.* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 48,368 meningkat menjadi 75,157 pada posttest setelah penerapan model pembelajaran *scramble*. Hal ini ditunjukan dengan hasil t-test sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05) sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Scramble dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Scramble terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Inpres 2 Talise.

Kata kunci: Hasil Belajar; Model Pembelajaran Scramble; Seni Rupa.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat(Pristiwanti et al., 2022).Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar, proses pembelajaran harus dirancang secara efektif agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan peserta didik adalah Seni Rupa. Melalui pembelajaran Seni Rupa, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang unsur dan prinsip seni, tetapi juga mampu mengekspresikan gagasan serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan daya imajinasi. Melalui pembelajaran Seni Rupa, peserta didik tidak hanya mempelajari berbagai unsur dan prinsip seni, tetapi juga diberi kesempatan untuk menuangkan ide, mengekspresikan diri, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui berbagai aktivitas berkesenian (Iraqi et al., 2023).

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 6 | Nomor 01 | April 2026 |
DOI: 10.47709/educendikia.v6i01.8885

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III SD Inpres 2 Talise masih banyak peserta didik yang nilainya belum mencapai KKTP sebanyak 65%. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di kelas III SD Inpres 2 Talise, terlihat bahwa sebagian peserta didik belum terlibat secara aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, beberapa peserta didik kurang memberikan perhatian saat guru menyampaikan materi dan masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari, hal ini menyebabkan peserta didik yang hasil belajarnya tidak mencapai KKTP yaitu 60. Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik cenderung menjadi pendengar pasif. Akibatnya pencapaian hasil belajar peserta didik belum sesuai dengan harapan. Oleh sebab itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Scramble*. Menurut Kharisna, Firman, dan Desyandri (2022) model pembelajaran *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban atau pasangan konsep yang telah diacak sehingga peserta didik dituntut untuk berpikir cepat dan aktif dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Wardana, Irianto, dan Rachmadtullah (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran *Scramble* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas pencarian dan pencocokan jawaban secara sistematis untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Pendapat lain dikemukakan oleh Gravitiani, Istiyati, dan Kamsiyati (2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Scramble* merupakan model pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar, kerja sama, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan keaktifan, konsentrasi, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Mata pelajaran Seni Rupa memiliki karakteristik yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konsep, mengembangkan kreativitas, serta menghasilkan karya berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran Seni Rupa masih sering dilaksanakan dengan metode yang berpusat pada guru sehingga partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik. Secara ilmiah, penelitian pada mata pelajaran Seni Rupa penting dilakukan karena pembelajaran Seni Rupa tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis yang memerlukan strategi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan kajian empiris mengenai efektivitas model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Rupa. Salah satu model yang dipandang sesuai adalah model pembelajaran *Scramble* karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar melalui aktivitas mencocokkan dan menyusun jawaban yang diacak. Kegiatan tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Scramble* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Rupa. Selain itu, penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran Scramble pada mata pelajaran Seni Rupa di tingkat sekolah dasar masih relatif terbatas dibandingkan penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran lain, seperti IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memperkaya kajian empiris mengenai penerapan

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 6 | Nomor 01 | April 2026 |
DOI: 10.47709/educendikia.v6i01.8885

model pembelajaran Scramble dalam pembelajaran Seni Rupa serta memberikan bukti ilmiah mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Studi Literatur

Model pembelajaran scramble

Model pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar karena berperan dalam mengatur cara penyampaian materi serta keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Pemilihan model yang sesuai dapat membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif.

Salah satu model yang dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran adalah model *Scramble*. Huda (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran *Scramble* merupakan suatu model yang mengharuskan peserta didik menemukan dan memasangkan jawaban yang telah diacak sebelumnya. Melalui model ini, peserta didik didorong untuk berpikir aktif dalam menentukan jawaban yang benar melalui kegiatan mencari dan mencocokkan informasi. Di sisi lain, Shoimin (2022) menjelaskan bahwa model *Scramble* menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang disusun secara acak sebagai sarana untuk melatih ketelitian, konsentrasi, serta kemampuan berpikir cepat peserta didik.

Pendapat kedua ahli tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Scramble* memiliki ciri khas berupa kegiatan menemukan dan memasangkan jawaban yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Meskipun demikian, terdapat perbedaan penekanan di antara keduanya. Huda lebih memfokuskan pada pengembangan kemampuan berpikir dan pemahaman konsep, sedangkan Shoimin (2022)menitikberatkan pada peningkatan ketelitian, konsentrasi, dan kecepatan berpikir. Oleh karena itu, model *Scramble* tidak hanya berfungsi untuk membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif mereka.

Model pembelajaran *scramble* dilaksanakan melalui beberapa langkah. Pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi yang akan dipelajari. Kedua, guru menyiapkan serta membagikan lembar soal beserta kartu jawaban yang telah diacak kepada peserta didik. Ketiga, peserta didik diminta mencari, mencocokkan, dan menyusun jawaban yang sesuai dengan soal yang diberikan dalam batas waktu tertentu. Keempat, peserta didik mendiskusikan hasil pencocokan jawaban bersama kelompok atau secara klasikal di bawah bimbingan guru. Kelima, guru memberikan umpan balik, melakukan klarifikasi terhadap jawaban yang kurang tepat, serta memberikan penguatan terhadap konsep yang telah dipelajari. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Dari sudut pandang teoritis, model pembelajaran *Scramble* memiliki keterkaitan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan diperoleh melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, peserta didik tidak sekadar menerima informasi yang diberikan guru, melainkan berusaha menemukan serta menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari melalui kegiatan pencocokan jawaban. Dengan demikian, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa model pembelajaran *Scramble* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Kharisna, Firman, dan Desyandri (2022)menunjukkan bahwa penerapan model *Scramble* mampu meningkatkan hasil belajar karena peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Temuan tersebut mengindikasikan

bahwa keberhasilan model *Scramble* tidak hanya disebabkan oleh unsur permainan yang menarik, tetapi juga karena kemampuannya dalam membangun interaksi belajar yang aktif dan kolaboratif.

Namun demikian, keberhasilan penerapan model *Scramble* sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran. Soal yang terlalu mudah dapat menyebabkan peserta didik lebih fokus pada aspek permainan daripada memahami materi yang dipelajari. Sebaliknya, soal yang terlalu sulit dapat menghambat peserta didik dalam menemukan jawaban yang benar. Oleh sebab itu, guru perlu mempertimbangkan tingkat kesulitan materi sesuai dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Pembelajaran Seni Rupa

Seni Rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kreativitas, daya imajinasi, apresiasi terhadap keindahan, serta keterampilan peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Seni Rupa tidak hanya diarahkan pada penciptaan karya seni, tetapi juga bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, keterampilan memecahkan masalah, dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Pembelajaran Seni Rupa dalam Kurikulum Merdeka menekankan kegiatan eksplorasi, ekspresi, dan kreasi yang dilakukan peserta didik melalui berbagai aktivitas berkesenian. (Iraqi et al. 2023) Dalam proses tersebut, peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati, mengeksplorasi, serta menyampaikan ide dan gagasannya melalui karya seni yang dihasilkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Seni Rupa menerapkan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, sehingga mereka menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran.

Karakteristik Seni Rupa menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konsep, mengembangkan kreativitas, dan menghasilkan karya seni. Pembelajaran Seni Rupa tidak hanya menuntut penguasaan pengetahuan, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam mengamati, mengeksplorasi, dan menerapkan konsep yang dipelajari melalui pengalaman belajar secara langsung. Karakteristik tersebut sejalan dengan model pembelajaran *Scramble* yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan mencari, mencocokkan, dan menyusun jawaban yang diacak. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir aktif, meningkatkan konsentrasi, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Kesesuaian antara karakteristik pembelajaran Seni Rupa dan model *Scramble* menunjukkan bahwa model ini berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Rupa. Untuk memperkuat penguasaan materi yang berkaitan dengan unsur-unsur seni rupa. Melalui aktivitas mencocokkan soal dan jawaban yang telah diacak, peserta didik tidak hanya belajar mengingat materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta keterampilan bekerja sama dengan teman dalam kelompok. Secara teoritis, semakin tinggi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, semakin besar peluang terjadinya konstruksi pengetahuan yang bermakna, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar menjadi indikator penting untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Wulandari hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nurul et al., 2024)

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 6 | Nomor 01 | April 2026 |
DOI: 10.47709/educendikia.v6i01.8885

Arifudin (2021) Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti suatu pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan tersebut dapat terlihat dari meningkatnya pemahaman terhadap materi, terbentuknya sikap yang lebih baik, serta berkembangnya keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya berfungsi sebagai ukuran keberhasilan peserta didik, tetapi juga sebagai indikator efektivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.

Menurut taksonomi Bloom yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom, hasil belajar terdiri atas tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Mahmudi et al., 2022). Nafiati (2021)menjelaskan Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan, ranah afektif berhubungan dengan sikap, minat, nilai, dan motivasi belajar, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan melakukan suatu tindakan. Ketiga ranah psikomotorik tersebut saling melengkapi dan menjadi dasar dalam menilai keberhasilan peserta didik secara menyeluruh.

Selain dipengaruhi oleh proses pembelajaran, hasil belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, motivasi belajar, minat, bakat, kesehatan, dan gaya belajar peserta didik (Ridho'i et al., 2022). Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, serta penggunaan media dan teknologi pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar (Ridho'i et al., 2022). Dengan demikian, pencapaian hasil belajar yang optimal memerlukan dukungan dari berbagai faktor yang saling berkaitan.

Penelitian Yang Relevan

Untuk mendukung penelitian yang dilakukan, peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan model pembelajaran Scramble dan hasil belajar siswa. Berikut tabel yang membahas persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya dan penelitian yang di bahas.

No.	Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan dengan penelitian	Perbedaan dengan Penelitian
1	Pasaribu (2023), Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar Subtema Manfaat Energi di Kelas IV SD Negeri 098166 Perumnas batu 06.	Sama-sama meneliti pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa dan menggunakan pendekata kuantitatif.	Penelitian Pasaribu dilakukan pada pembelajaran tematik subtema Manfaat Energi di kelas IV, sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Seni Rupa kelas III SD Inpres 2 Talise.
2	Anisa (2022), Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Scramble* dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	Sama-sama menerapkan model pembelajaran *Scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Penelitian Anisa dilakukan pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Seni Rupa. Selain itu, subjek dan lokasi penelitian berbeda.
3	Fatmawati (2025), Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar	Sama-sama meneliti pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar	Penelitian Fatmawati dkk. dilakukan pada mata pelajaran PKn kelas V, sedangkan

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 6 | Nomor 01 | April 2026 |
DOI: 10.47709/educendikia.v6i01.8885

	Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN 15 Sungai Raya	siswa dengan pendekatan eksperimen.	penelitian ini pada mata pelajaran Seni Rupa kelas III.

Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu permasalahan secara sistematis, terencana, dan terstruktur dengan menggunakan data berupa angka yang dianalisis melalui teknik statistik (Irfan, 2022).Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. (Sugiyono, 2022) desain *One Group Pretest-Posttest Design* merupakan desain penelitian yang dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest)* sebelum perlakuan diberikan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan pada kelompok yang sama. Dengan adanya *pretest* dan *posttes*t, peneliti dapat mengetahui perubahan atau peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Inpres 2 Talise pada semester genap tahun 2024-2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Inpres 2 Talise. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas III SD Inpres 2 Talise yang berjumlah 19 orang siswa. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Meskipun jumlah sampel hanya 19 siswa, penggunaan seluruh populasi kelas III memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang akurat mengenai pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa pada kelas yang diteliti.. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Scramble* sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Pada penelitian ini, data yang diperoleh diukur menggunakan skala rasio. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan tes atau penilaian.

Instrumen tes penelitian yang digunakan berupa pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi elemen seni rupa kelas III. Instrumen tes pada penelitian harus di uji validitasnya sebelum digunakan dalam penelitian, hal ini untuk membuktikan bahwa setiap butir soal mampu untuk mengukur setiap aspek yang diteliti. Data yang diperoleh dari penelitian akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 28. Analisis deskriptif meliputi Nilai rata-rata (*mean*), Nilai minimum, Nilai maksimum, dan Standar deviasi. Uji normalitas dilakukan menggunakan program IBM SPSS Statistics 28 dengan pendekatan *Shapiro-Wilk*. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa kelas III SD Inpres 2 Talise. Pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan uji statistik parametrik. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$).

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Rupa Siswa Kelas III SD Inpres 2 Talise. Data penelitian diperoleh melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada 19 orang siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Scramble*. *pretest* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa mengenai materi elemen seni rupa sebelum siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Scramble*.

Tabel 4.1 Hasil Pretest Awal (*pretest)*

Statistik	Nilai

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 6 | Nomor 01 | April 2026 |
DOI: 10.47709/educendikia.v6i01.8885

Min	28
Maks	72
Mean	48,368
SD	13,017

(sumber aplikasi IBM SPSS)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil analisis deskriptif pretest menunjukan nilai minimum sebesar 28 dan maksimum sebesar 72, dengan nilai mean sebesar 48.368 diikuti standar deviasi sebesar 13.017. hal ini membuktikan bahwa kemampuan awal siswa pada materi elemen seni rupa masih rendah.

Pelaksanaan Posttest dilakukan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Scramble* pada mata pelajaran seni rupa. Data hasil posttest dianalisis menggunakan teknik statistik untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa kelas III SD Inpres 2 Talise.

Tabel 4.2 Hasil Tes Akhir (Posttest)

Statistik	Nilai
Min	60
Maks	90
Mean	75,157
SD	8.401

(sumber aplikasi IBM SPSS)

Berdasarkan tabel di atas di peroleh hasil Pada posttest, nilai minimum sebesar 60 dan maksimum sebesar 90, dengan nilai mean sebesar 75.157 diikuti standar deviasi sebesar 8.401. Berdasarkan hasil tersebut terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 48,368 pada pretest menjadi 75,157 pada posttest. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat 26,789 setelah diterapkannya model pembelajaran Scramble. Peningkatan ini menunjukkan adanya dampak positif penerapan model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa.

Uji Normalitas

Uji normalitas sangat penting dilakukan sebelum pengujian hipotesis karena menentukan jenis statistik yang akan digunakan dalam analisis data. Jika data berdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan terhadap data hasil pretest dan posttest siswa pada mata pelajaran seni rupa kelas III SD Inpres 2 Talise. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 28. Uji *Shapiro-Wilk* dipilih karena jumlah sampel dalam penelitian kurang dari 50 orang (Haryono et al., 2023). Pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk* dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Jika data signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-wilk		
	Statistic	*Df*	*Sig*
Pretest	0.959	*19*	0.560
Posttest	0.955	*19*	0.476

(sumber aplikasi IBM SPSS)

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 6 | Nomor 01 | April 2026 |
DOI: 10.47709/educendikia.v6i01.8885

Berdasarkan tabel di hasil dari pretest memiliki nilai sig. sebesar 0.560 sedangkan pada posttest memiliki nilai sig. sebesar 0.476. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi pada data pretest maupun posttest lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa kedua data memenuhi asumsi normalitas. Bahwa data hasil belajar siswa pada pretest dan posttest berdistribusi normal.

Uji hipotesis parametrik paired sample t-test

Karena data telah memenuhi syarat normalitas, maka analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji paired sample t-test untuk menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, uji *paired sample t-test* dilakukan untuk mengetahui apakah adanya pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata Pelajaran seni rupa di kelas III SD Inpres 2 Talise. Hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar mata Pelajaran seni rupa di kelas III SD Inpres 2 Talise.

Ho : Tidak adanya pengaruh model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar mata Pelajaran seni rupa kelas III SD Inpres2 Talise.

Tabel 4.4 Hasil Uji *paired sample t-test*

Paired Samples Test								
	Mean	Std desviation	Std. Mean eror	95% Confidence Interval of the Difference		T	DF	Sig.(2-tailed)
Pretest - posttest	-26,789	8,301	1,842	Lower	upper	-14,53	18	0,000
				-30,660	-22,981			

(sumber aplikasi IBM SPSS)

Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05). Maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikansi antara nilai pretest dan posttest yang diberikan.

Berdasarkan table diatas menunjukkan hasil analisis uji paired sample t-test diperoleh nilai mean difference) antara pretest dan posttest sebesar -26,789. Nilai tersebut menunjukan adanya perubahan atau peningkatan. Dengan demikian, hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Scramble* telah mencapai standar ketuntasan pembelajaran yang ditetapkan. Berdasarkan hasil pengujian *paired sample t-test* dapat disimpulkan bahwa : Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Scramble* pada mata pelajaran seni rupa kelas III SD Inpres 2 Talise. Dengan demikian, model pembelajaran *Scramble* dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi elemen seni rupa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa kelas III SD Inpres 2 Talise. Pengaruh tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi elemen seni rupa. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah penerapan model *Scramble* mengindikasikan bahwa

pembelajaran yang berpusat pada peserta didik lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya didominasi oleh penyampaian materi secara satu arah oleh guru.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan dikembangkan lebih lanjut oleh Lev Vygotsky. Menurut teori konstruktivisme Lev Vygotsky (Tohari & Rahman, 2024)pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru kepada peserta didik, tetapi dibangun melalui pengalaman belajar, interaksi dengan lingkungan, dan proses berpikir aktif. Dalam penerapan model *Scramble*, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam kegiatan mencari, mencocokkan, menganalisis, dan menentukan jawaban yang benar melalui diskusi kelompok. Aktivitas tersebut mendorong siswa membangun sendiri pemahamannya terhadap konsep-konsep elemen seni rupa sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan bertahan lebih lama.

Selain itu, temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori belajar kognitif Jerome Bruner yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari (*discovery learning*). Pada model *Scramble*, siswa dituntut berpikir kritis untuk menemukan pasangan soal dan jawaban yang tepat. Proses pencarian tersebut melibatkan aktivitas mengingat, membandingkan, menghubungkan informasi, serta mengevaluasi berbagai alternatif jawaban. Aktivitas kognitif yang tinggi tersebut membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dibandingkan hanya menghafal informasi yang diberikan guru.

Peningkatan hasil belajar juga dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial Vygotsky (Nurhasnah et al., 2024) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan Scramble, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan jawaban, saling bertukar pendapat, serta membantu teman yang mengalami kesulitan. Interaksi tersebut memungkinkan terjadinya proses *scaffolding*, yaitu pemberian bantuan dari teman sebaya maupun guru sehingga siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berlangsung secara individual, tetapi juga melalui kolaborasi yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir siswa.

Pada mata pelajaran Seni Rupa, pemahaman terhadap elemen-elemen seni seperti garis, warna, bentuk, tekstur, ruang, dan volume memerlukan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Materi tersebut akan lebih mudah dipahami apabila siswa diberi kesempatan untuk mengamati, berpikir, berdiskusi, dan memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari. Model pembelajaran Scramble menyediakan pengalaman belajar tersebut melalui aktivitas penyusunan dan pencocokan jawaban yang menuntut siswa berpikir cepat, berdiskusi, serta bekerja sama dengan anggota kelompok. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran lebih bermakna sekaligus meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap elemen-elemen seni rupa.

Model pembelajaran Scramble mampu meningkatkan konsentrasi, ketelitian, dan aktivitas belajar siswa karena peserta didik dituntut berpikir cepat dan tepat dalam menemukan jawaban yang sesuai. Senada dengan itu, Huda (2021) menjelaskan bahwa model Scramble menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut juga terlihat dalam penelitian ini, di mana siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, aktif berdiskusi, lebih fokus mengikuti pembelajaran, dan lebih percaya diri dalam mengemukakan jawaban.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pasaribu (2023), Anisa (2022), dan Fatmawati (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran Scramble berpengaruh

positif terhadap hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Konsistensi hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa efektivitas model Scramble tidak hanya berlaku pada mata pelajaran tertentu, tetapi dapat diterapkan secara luas pada berbagai konteks pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kontribusi tersendiri karena mengkaji penerapan model Scramble pada pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar, yang hingga saat ini masih relatif terbatas dibandingkan penelitian pada mata pelajaran lain.

Keberhasilan model pembelajaran Scramble dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dipahami melalui karakteristik utamanya. Pertama, model ini meningkatkan keterlibatan kognitif siswa melalui aktivitas mencari, menganalisis, dan mencocokkan jawaban sehingga kemampuan berpikir menjadi lebih optimal. Kedua, kegiatan diskusi kelompok memperkuat interaksi sosial yang memungkinkan siswa saling membantu membangun pemahaman sesuai dengan prinsip konstruktivisme sosial. Ketiga, unsur permainan yang terdapat dalam model Scramble menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Sinergi ketiga aspek tersebut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar pada materi elemen seni rupa.

Meskipun demikian, penerapan model pembelajaran Scramble masih menghadapi beberapa tantangan. Guru perlu mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu soal dan kartu jawaban secara sistematis agar kegiatan berlangsung efektif. Selain itu, kemampuan guru dalam mengelola kelas menjadi faktor penting karena aktivitas diskusi dan pencarian jawaban berpotensi menimbulkan suasana belajar yang lebih dinamis. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan model Scramble tidak hanya ditentukan oleh karakteristik model itu sendiri, tetapi juga oleh kompetensi guru dalam merancang pembelajaran, memfasilitasi interaksi antarsiswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi t-test (0,000 < 0,05) maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar mata pelajaran seni rupa kelas III di SD Inpres 2 Talise. Terdapat adanya perubahan tingkat hasil belajar siswa pada saat penggunaan model belajar *scramble.*

Model pembelajaran *scramble* Dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran berlangsung sambil bermain, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa dengan lebih mudah memahami isi materi yang diberikan. Meskipun demikian, temuan penelitian ini masih terbatas pada jumlah sampel dan lokasi penelitian yang relatif sempit, sehingga penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar serta beberapa sekolah agar diperoleh hasil yang lebih representatif dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas.

Referensi

Anisah, A. S., & Syafitra, Z. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Scramble Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal PGMI UNIGA*, *1*(01), 1–11. https://doi.org/https://doi.org/10.52434/pgmi.v1i01.1556

Arifudin, O., Kartika, I., & Ulfa. (2021). PENGARUH ASPEK KOGNITIF, AFEKTIF, DAN PSIKOMOTOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, *2*(1), 1–9.

Fatmawati, R. A., Suriyana, Farida, & Author, C. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS V SDN 15 SUNGAI RAYA. *Jurnal Edukasi*, *3*(2), 143–155. https://doi.org/https://doi.org/10.60132/edu.v3i2.379

Gravitiani, A. N., Istiyati, S., Kamsiyati, S., Guru, P., Dasar, S., Maret, S., & Slamet, J. B. (2022). Penerapan model pembelajaran scramble untuk meningkatkan motivasi belajar ips peserta didik di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, *10*(6), 1–6. https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ddi.v10i3.64176

Haryono, E., Slamet, M., & Damar, S. (2023). *STATISTIKA SPSS 28* (Rismawati. N, Ed.). Widina Bhakti Persada Bandung. www.penerbitwidina.com

Huda, M. (2021). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Pustaka Pelajar.

Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023a). Pembelajaran Seni Rupa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *YASIN*, *3*(4), 640–649. https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1283

Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023b). Pembelajaran Seni Rupa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *YASIN*, *3*(4), 640–649. https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1283

Irfan, S. M. (2022). PROSEDUR PENELITIAN KUANTITATIF. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, *43*(3).

Kharisna, F. (2022). LEARNING STUDIES USING THE SCRAMBLE MODEL ON LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOLS KAJIAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR. In *Jurnal CERDAS Proklamator* (Vol. 108, Number 2).

Mahmudi, I., Athoillah, Muh. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, *2*(9), 3507–3514. https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132

Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, *21*(2), 151–172. https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252

Nurhasnah, Sepriyanti, N., & Kustati, M. (2024). Learning Theories According to Constructivism Theory. *Journal International Inspire Education Technology*, *3*(1), 19–30.

Nurul, N. K., Nurmasyitah, & Yamin, M. (2024). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI KONSEP JUAL BELI KELAS IV SD NEGERI 2 MATA IE. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(10), 136–146.

Pasaribu, C. A., & Artikel, R. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA MANFAAT ENERGI DI KELAS IV SD NEGERI 098166 PERUMNAS BATU 6 INFO ARTIKEL ABSTRAK. *PENGEMBANGAN PENELITIAN PENGABDIAN JURNAL INDONESIA (P3JI)*, *1*(3), 18–27.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498

Rahma Wardana, D., Irianto, A., & Rachmadtullah, R. (2023). Model Pembelajaran Scramble Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Ditinjau Dari Cognitive Style Siswa Sekolah Dasar. *Edubase : Journal of Basic Education*, *4*, 252–261. http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/1158WebJournal:http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase

Ridho'i, M., Matematika, P., & Pgri Lumajang, S. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *Jurnal E-DuMath*, *8*(2), 118–128. https://doi.org/https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1809

Setia Ningsih, S., & Machali UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika di SD Negeri Nanggulan Maguwoharjo. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, *7*(2).

Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(1), 209–228. https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13