

# Mathematics Learning with Scramble Model and Snakes and Ladders Media: Pembelajaran Matematika dengan Model Scramble dan Media Ular Tangga

*Sri Rahmadhani*

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

*Puput Wahyu Hidayat*

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

*Sundahry*

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

**General Background:** Mathematics learning in elementary schools often fails to engage students, leading to low motivation and unsatisfactory outcomes. **Specific Background:** At SDN 71/II Sungai Gambir, fourth-grade students showed limited participation and low test scores in mathematics, particularly in fractions. **Knowledge Gap:** Traditional methods often overlook playful and interactive approaches that align with students' cognitive and social needs. **Aims:** This study examined the application of the Scramble learning model supported by Snakes and Ladders media to strengthen mathematics learning among fourth-grade students. **Results:** Conducted through Classroom Action Research across two cycles, findings revealed progress in teacher performance (77.27% to 90.90%), student participation (65% to 85%), and test achievement (55% to 80%). **Novelty:** The integration of game-based media with a cooperative Scramble model demonstrated a unique strategy for fostering active, enjoyable, and meaningful mathematics learning in elementary settings. **Implications:** These findings suggest that teachers may adopt interactive and playful methods to improve classroom dynamics, strengthen student collaboration, and achieve better mathematics learning results.

## Highlight:

- Improved teacher performance, student participation, and test scores.
- Scramble model combined with Snakes and Ladders created active and fun learning.
- Results show mathematics learning became more meaningful and engaging.

**Keywords:** Scramble Learning Model, Snakes and Ladders, Mathematics Learning, Student Participation, Elementary Education

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu prosedur yang diperlukan untuk mencapai keseimbangan dan keunggulan dalam pertumbuhan individu dan kolektif masyarakat. Konsentrat pada pendidikan di banding engembangan kesadaran pribadi dan kepribadian merupakan dasar pendidikan masyarakat Selain penyebaran ilmu pengetahuan [1]. Satu negara atau bangsa bisa memanfaatkan pendekatan seperti sebagai untuk mengajarkan nilai budaya dan agama, gagasan, dan kemampuan untuk generasi mendatang berikutnya, agar mereka benar-benar siap menghadapi masa depan yang lebih menjanjikan bagi negara dan bangsanya [2]. Tentang sistem pendidikan nasional yaitu membina kemampuan murid ke tumbuh memiliki sifat-sifat orang-orangnya saleh, beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan bermoral lurus, dan menjaga kesehatan, cerdas, kompeten, mandiri, imajinatif, dan mampu mendapatkan kewarganegaraan di negara itu bertanggung jawab dan demokratis [3].

Agar setiap orang menjadi unggul dan mampu bersaing dalam skala nasional dan dunia, pendidikan berupaya meningkatkan potensi siswa secara manusiawi, sama dengan tujuan pendidikan nasional pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 : bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terorganisasi untuk membangun lingkungan dan proses pendidikan agar peserta didik dapat berkembang secara aktif potensinya intelektual, moral, pengendalian diri dan disposisi, kekuatan spiritual, dan kemampuan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, dan bangsanya, dan negara diarahkan untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas, dengan demikian perlu diciptakan sistem pembelajaran yang berkualitas. Setiap warga negara berhak mendapatkan Pendidikan, pengajaran yang layak tanpa terkecuali, guru sebagai fasilitator harus memahami kebijakan Pendidikan, menguasai berbagai keterampilan, keahlian, agar dapat bekerja optimal dalam proses pembelajaran disekolah [4], [5].

Pendidikan merupakan suatu usaha atau tindakan yang dilakukan secara sadar, konsisten, dan terus menerus dengan maksud mengubah atau menumbuhkan kebiasaan yang diinginkan. Tujuan pendidikan ini dicapai melalui lembaga formal seperti sekolah [6]. Pembelajaran dalam pendidikan formal menunjukkan ada modifikasi menguntungkan sehingga pada fase terakhir, juga dikenal sebagian diperoleh keterampilan, kemampuan, dan informasi baru. Hasil dari prosedur pembelajaran tercermin dalam prestasi belajar [7].

Kurikulum adalah rencana pembelajaran, materi ajar, dan kegiatan pembelajaran yang telah diprogramkan sebelumnya. Acuanannya adalah kurikulum setiap Guru dalam menerapkan proses belajar mengajar. Salah satu negara yang telah mengalami banyak perubahan adalah Indonesia. Hingga perubahan kurikulum saat ini menjadi kurikulum Merdeka [8]. Salah satu ide kurikulum yang mengharuskan siswa untuk mandiri adalah Kurikulum Pembelajaran Mandiri Siswa. otonomi dalam artian bahwa setiap murid diberikan otonomi untuk mendapatkan akses informasi diperoleh melalui pendidikan resmi dan informal. Konsep pembelajaran tidak dibatasi oleh kurikulum ini berlangsung membutuhkan kecerdikan baik di dalam maupun di luar kelas. terhadap guru maupun Guru [9].

Makarim [8] Guru memiliki tugas dan tanggung jawab yang mengagumkan tetapi sering kali menantang. Guru bertugas untuk bentuk masa depan bangsa, namun hal ini didasarkan pada berbagai peraturan dalam bentuk persiapan administratif yang harus diberikan oleh para pendidik agar gagasan yang mengagumkan tersebut dapat terwujud sebagai bantuan yang selogikanya harus dilakukan oleh instruktur untuk siswanya bukan yang terbaik. Menurut Risdianto [8] menambahkan bahwa keberadaan kurikulum Belajar Mandiri berupaya untuk menjawab kesulitan yang dihadapi pendidikan di era revolusi industri 4.0 dimana dalam perwujudannya harus mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. imajinatif dan inventif, selain itu trampil dalam berbicara dan bekerja sama untuk Siswa.

Namun, Kenyataannya, pendidikan saat ini belum terkontrol secara memadai sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan kognitif, motorik, afektif, dan fisik siswa. Anak-anak akan kehilangan minat dan antusiasme belajar jika model pembelajaran tidak kreatif dan tidak sesuai

dengan kualitas mereka [7]. Misalnya saja dalam bidang pendidikan Matematika. Pembelajaran seringkali tidak sesuai dengan karakter anak, sehingga kreativitas dan semangat Anak-anak tak terbayangkan. Hal ini menyebabkan pendidikan yang kurang ideal, yang pada gilirannya menghasilkan hasil belajar yang kurang optimal [11].

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 - 21 Januari 2025 di kelas IV SDN No 71 Sungai Gambir Kecamatan Tanah Sepenggal Kabupaten Bungo. terdapat permasalahan di kelas IV bahwa pada bab 5 tentang materi pecahan. Dalam proses pembelajaran guru hanya menjelaskan materi dan memberikan soal saja tanpa adanya diskusi antar siswa, sedangkan diskusi antar guru dan siswa sangat diperlukan untuk melihat konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga tidak aktif dalam mengajak siswa mengamati suatu gambar atau objek yang sedang dipelajari dalam kelas, sehingga siswa terlihat jenuh dan bosan di karenakan kurangnya aktifitas yang memicu siswa untuk belajar. Selain itu guru masih tidak memanfaatkan fasilitas yang mendukung pembelajaran di kelas yang telah disediakan sekolah, yang seharusnya fasilitas tersebut digunakan agar lebih aktif dalam membahas suatu topik pembelajaran. Beberapa masalah yang lainnya juga ditemukan antara lain: (1) Siswa kurang semangat belajar, (2) Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan, karena proses pembelajaran yang masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang menunjang keaktifan siswa (3) Siswa kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, (4) Siswa mengalami kesulitan dalam mengingat rumus pembelajaran yang sulit (5) Dan siswa semangat belajar rendah dengan adanya tugas PR (6) Metode scramble masih jarang digunakan dalam pembelajaran Matematika [12], [13], [14].

Hal ini juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam pengembangan bahan ajar, waktu, dan metode Guru dalam melakukan proses pembelajaran menyebabkan Siswa kurang bersemangat dalam belajar dan siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Siswa merasakan bosan dalam proses pembelajaran di dalam kelas dikarenakan guru masih ketergantungan terhadap materi yang ada didalam buku siswa, terbukti dengan adanya hasil nilai ulangan pada tabel berikut di bawah ini :

NO	Nama	Sumatif Lingkup Materi		Kriteria penilaian
		Lingkup Materi 1		
1.	AB	50		Perlu Bimbingan
2.	AD	45		Perlu Bimbingan
3.	AG	71		Baik
4.	AH	71		Baik
5.	AR	55		Perlu Bimbingan
6.	CM	72		Baik
7.	HA	50		Perlu Bimbingan
8.	IN	75		Baik
9.	MA	71		Baik
10.	MD	71		Baik
11.	MG	40		Perlu Bimbingan
12.	MS	50		Perlu Bimbingan
13.	MU	55		Perlu Bimbingan
14.	MY	72		Baik
15.	N	40		Perlu Bimbingan
16.	RD	71		Baik
17.	SH	55		Perlu Bimbingan
18.	VN	72		Baik
19.	WS	50		Perlu Bimbingan
20.	SD	45		Perlu Bimbingan

**Table 1.** Nilai ulangan Harian Siswa Kelas IV

Berdasarkan tabel 1.1 kriteria penilaian 0 - 60 perlu bimbingan, 61 - 70 cukup, 71 - 80 baik, 81 - 100 sangat baik di atas terlihat hasil belajar Siswa dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV dengan jumlah Siswa keseluruhan sebanyak 20 Siswa hanya 9 Siswa yang baik dalam nilai ulangan harian dan 11 Siswa yang perlu bimbingan dalam proses pembelajaran, dapat dilihat tujuan pembelajaran pada hari itu belum tercapai dengan baik. Penelitian ini punya perbedaan dari yang sudah ada sebelumnya. Selain melihat seberapa efektif model Index Card Match buat belajar matematika, penelitian ini juga menggali bagaimana cara guru dan siswa berperan selama proses belajar, terutama lewat dua siklus pembelajaran. Karena dilakukan di sekolah dasar dengan karakter siswa yang unik, hasilnya bisa jadi panduan yang lebih pas buat guru-guru lain yang pengen coba metode ini.

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti ketahui maka harus ada tindakan yang dilaksanakan salah satu alternatif atau model kooperatif dengan menggunakan model pembelajaran akan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. pembelajaran *Scrambale* berbantu media ular tangga, menurut Nurhasanah [12] menyatakan bahwa model pembelajaran *Scrambale* adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan media kartu soal dan jawaban berbantuan media ular tangga yang disusun secara logis dalam pasangan atau kelompok. Model *Scramble* digunakan dengan Tujuannya adalah untuk membuat pembelajaran matematika menjadi tidak membosankan bagi siswa agar murid dapat meningkatkan hasil belajar mereka dan terdorong untuk belajar [13]. Salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan dalam media *Scrambale* akan mencegah siswa menjadi bosan, membuktikan bahwa teknik pembelajaran ini memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat pemahaman mereka belajar siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah dikembangkan, penulis berencana untuk melakukan penelitian di bawah Peningkatkan proses dan hasil belajar matematika menggunakan Model *Scrambale* Berbantu Media Ular Tanggadi Kelas IV SDN 71/II/II Sungai Gambir.

## Metode

Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dalam bahasa Inggris disebut dengan *Classroom Action Research* atau CAR. Dalam rangka meningkatkan dan memperkuat proses belajar mengajar, penelitian ini difokuskan pada permasalahan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas efektif. Menurut Benidiktus dan Jeinne (2016) PTK adalah kegiatan penelitian yang berbentuk siklus, yaitu respon terhadap introspeksi seseorang guru didalam kelas yang terkendali, dengan tujuan utama menaikkan standar pengajaran dalam rangka mendorong dan meningkatkan kinerja siswa sebagaimana diukur dari pencapaian belajar. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase pencapaian skor dan rata-rata hasil observasi maupun tes [3].

Menurut Djajadi (2019) menyatakan bahwa pengertian tindakan kelas (PTK) dari namanya sudah menunjukkan informasi yang disertakan, yaitu proyek studi yang diselesaikan di kelas [5]. Dan adapun menurut Aqib (2017) menyatakan PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas di mana ia memberi kuliah dengan fokus pada penyempurnaan atau peningkatan metode dan prosedur pembelajaran [6], [7].

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian yang dilakukan peneliti atau pun Guru karena adanya suatu permasalahan yang terjadi di suatu kelas dan harus diperbaiki dengan segera untuk menunjang suatu proses pembelajaran.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan dari paparan hasil penerapan model pembelajaran *Scarmbale* pelaksanaan pada siklus I dan siklus II sudah berjalan dengan baik pada setiap siklusnya. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan prosedur dan hasil pendidikan Matematika menggunakan model *Scarmbale* di kelas IV SDN 71/II Sei Gambir.

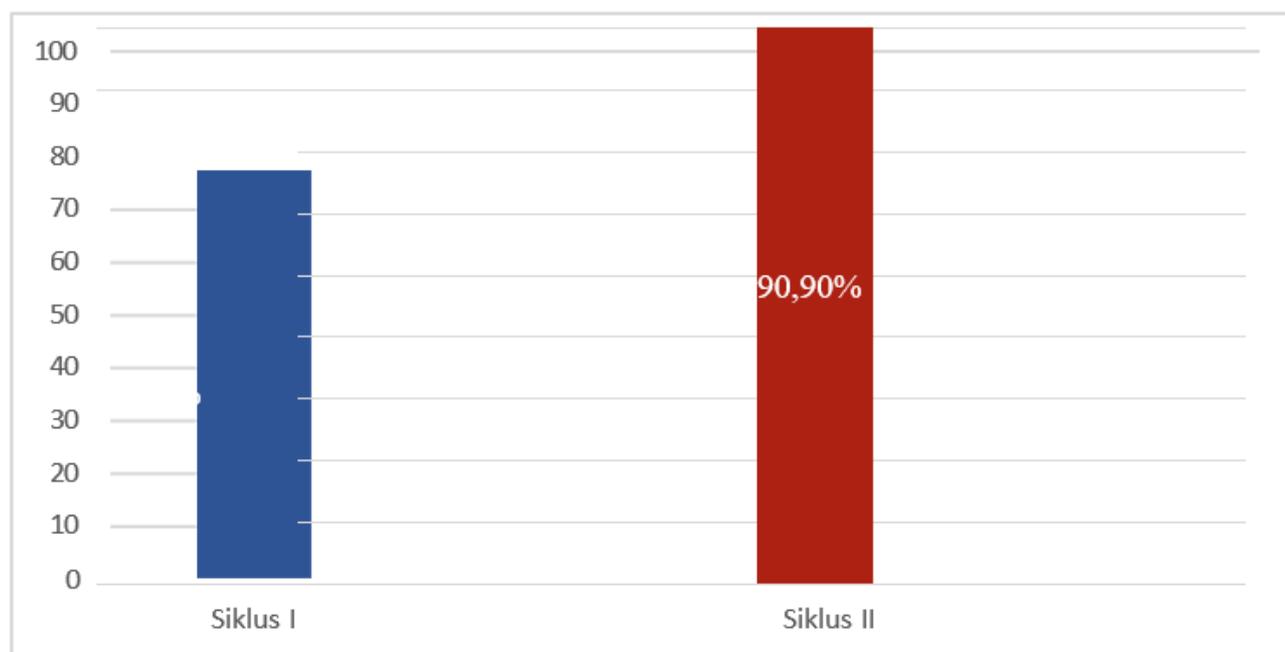
### 1. Proses kinerja guru

Data penelitian yang telah dipraktikkan, peneliti mengumpulkan informasi dari hasil lembar observasi guru pada siklus I dan siklus II. Pelaksanaan siklus I memperoleh persentase 77,27% dan meningkat Kembali pada siklus II memperoleh persentase 90,90% sebagai tabel berikut ini :

Kegiatan	Persentase	Kategori
Siklus I	77,27%	Baik
Siklus II	90,90%	Sangat Baik

**Table 2.** Data Peningkatan Proses Kinerja Guru

Pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, pada siklus I mendapatkan persentase sebesar 77,27% dan pada siklus II sebesar 90,90% mengalami peningkatan sebesar 13,63%, pada diagram sebagai berikut : Diagram 1.1 rekapitulasi proses kinerja guru. Kenaikan sebesar **13,63%** mencerminkan adanya perkembangan positif dalam kemampuan guru mengelola proses pembelajaran. Setelah melakukan refleksi dan perbaikan pada siklus sebelumnya, guru menjadi lebih terampil dalam memandu diskusi, memberi dorongan motivasi, serta mengatur waktu secara efektif selama penerapan model Scarmbale. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga mampu menerapkannya secara lebih maksimal dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan terarah.



**Figure 1.**

Berdasarkan diagram 1.1 persentase pada siklus I sebesar 77,27%, sedangkan pada siklus II sebesar 90,90%, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan belajar Matematika dengan menggunakan model *Scarmbale* di kelas IV SD Negeri 71/II Sei Gambir mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini terjadi karena guru belajar dari kekurangan di siklus I, lalu memperbaikinya di siklus II. Guru menjadi lebih percaya diri, aktif memfasilitasi diskusi, serta mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Peningkatan guru karena mereka mampu menerapkan pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran

*Scarmbale* seperti yang diantisipasi. Dimana instruktur secara konsisten mengamati hasil implementasi dinilai oleh pengamat pada akhir proses pembelajaran untuk mengidentifikasi kekurangan apa pun peneliti selama proses pembelajaran agar kesalahan yang sama tidak terulang pada pertemuan berikutnya. Para peneliti berhasil mengurangi kesalahan dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya berdasarkan lembar observasi guru, yang menghasilkan perbaikan dari siklus I ke siklus II. Hal ini sesuai dengan temuan Fauhah dan Rosy (2021) yang menunjukkan bahwa peningkatan konsistensi guru dalam menerapkan metode pembelajaran berdampak positif pada efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## 2. Proses belajar siswa

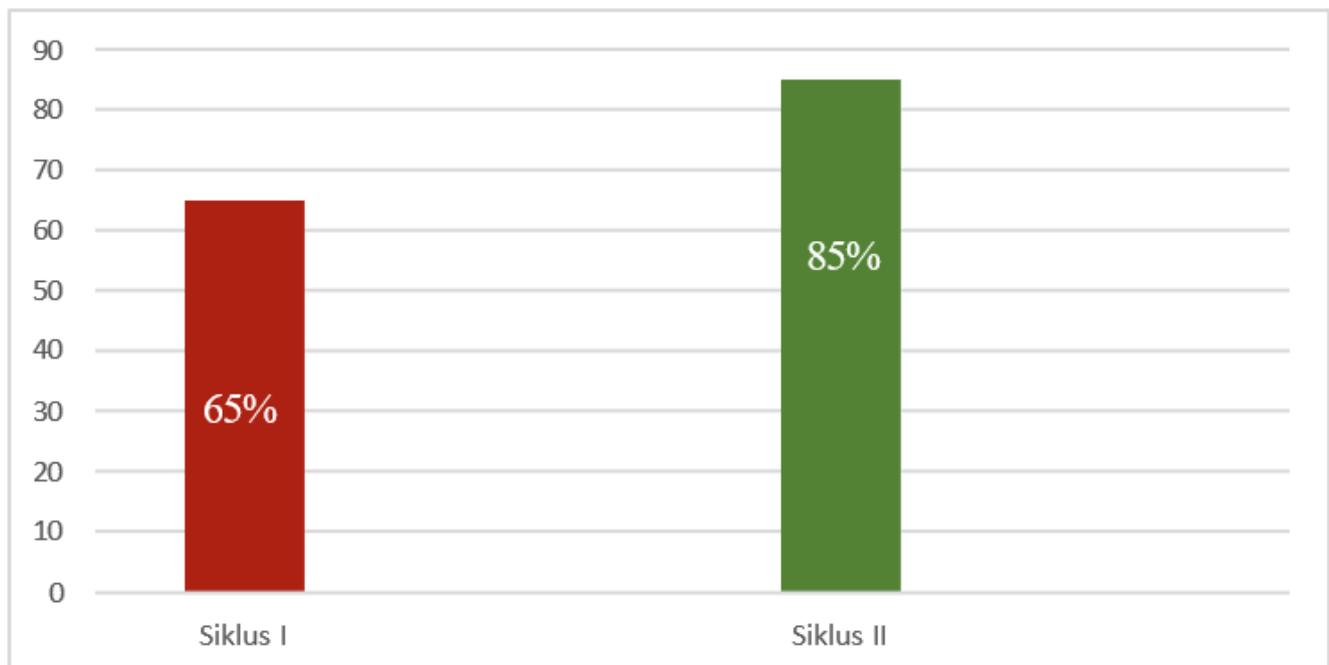
Berdasarkan hasil yang telah dilaksanakan maka peneliti memperoleh data dari hasil lembar observasi siswa pada setiap siklusnya. Terjadinya peningkatan proses pembelajaran siklus I ke siklus II. Pada pelaksanaan siklus I pertemuan I dan pertemuan II, pelaksanaan siklus II pada pertemuan I dan II sebagai berikut :

Kegiatan	Persentase	Kategori
Siklus I	65%	Cukup
Siklus II	85%	Baik

**Table 3.** *Data Hasil Peningkatan Lembar Observasi Siswa*

Dari tabel terlihat adanya **kenaikan sebesar 20%**, yang menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini didorong oleh model *Scarmbale* yang memberikan ruang bermain sambil belajar, diskusi kelompok, dan tantangan yang menyenangkan.

Lembar observasi siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, pada siklus I memperoleh nilai dengan rata - rata 65% dan meningkat pada siklus II dengan rata - rata 85%, dalam hal ini terlihat adanya peningkatan yang baik dari siklus I ke siklus II dan dapat dilihat dari diagram dibawah ini.



**Figure 2.**

Dari diagram sebelumnya bahwa pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan menggunakan model *Scarmbale* di kelas IV SD Negeri 71/II Sei Gambir dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Menurut Fatimah (2017) yang menyatakan jika pembelajaran dirancang dengan *Scarmbale* menyenangkan, dan adanya waktu berdiskusi dapat menyampaikan pesan instruksional maka hal ini memperkuat keterampilan sosial siswa, menciptakan suasana belajar gembira, membuat siswa termotivasi dalam belajar dan hasil belajar yang diinginkan dapat terwujud. Penelitian ini mendukung argumen tersebut karena peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa terlihat jelas dari observasi, yang sekaligus mengindikasikan model *Scrambale* efektif dalam membangun suasana belajar yang aktif dan kolaboratif..

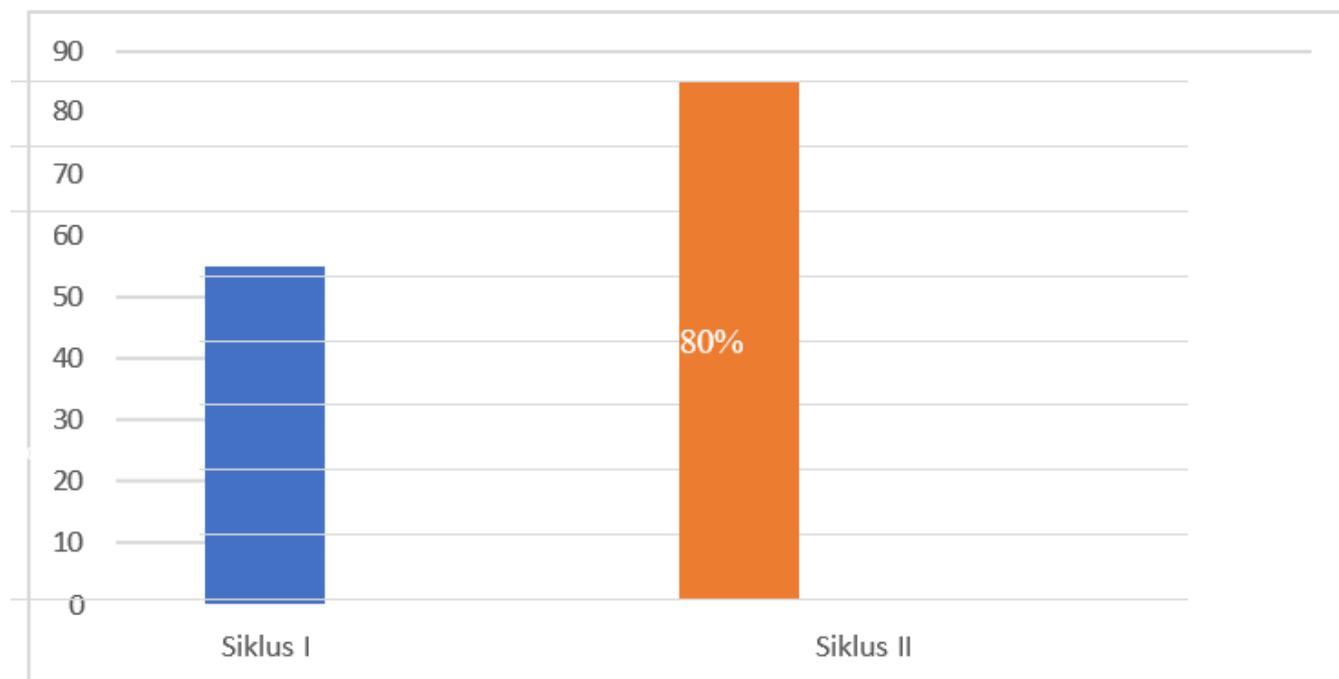
### 3. Peningkatan hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti setelah menyelesaikan ini, kumpulkan data tentang kinerja siswa untuk setiap siklus. Temuan penelitian ditunjukkan pada tabel di bawah ini.:

Kegiatan	Persentase	Kategori
Siklus I	55%	Cukup
Siklus II	80%	Baik

**Table 4.** *Data Tes Belajar Siswa*

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa peningkatan hasil tes belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, pada siklus I memperoleh nilai dengan rata - rata 55% dan meningkat pada siklus II dengan rata - rata 80%. Telah terjadi perbaikan positif dalam hal ini. dari siklus I dan siklus II dan dapat dilihat dari diagram dibawah ini:



**Figure 3.**

Berdasarkan diagram 3.2 terlihat bahwa nilai rata - rata siswa pada siklus I 55% di kategorikan

kurang dan mengalami peningkatan pada siklus II 80% di kategorikan baik. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Scarbale* diterapkan di Sekolah Dasar kelas IV karena siswa aktif dalam berdiskusi dengan kelompoknya dan bekerjasama mencari jawaban maupun pertanyaan untuk ditanyakan ke kelompok yang tampil presentasi, menciptakan suasana belajar gembira. Menurut Fauhah dan Rosy (2021) menyatakan bahwa penerapan model *Scarbale* dapat meningkatkan hasil belajar dalam tiga aspek yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik dan pembelajaran individual agar siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan sehingga dalam pembelajaran siswa menjadi aktif, senang dan antusias karena berinteraksi dengan teman yang lain. Dapat disimpulkan bahwa model *Scarbale* dapat membuat siswa aktif dalam berdiskusi dan bekerjasama dengan teman, menciptakan suasana belajar gembira, membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar Matematika. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fauhah dan Rosy (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan model *Scarbale* mampu meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Scarbale* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Matematika di kelas IV SDN 71/II Sei Gambir. Model ini tidak hanya meningkatkan kinerja guru dan keterlibatan siswa, tetapi juga berdampak positif pada hasil belajar siswa. Secara teori, hasil ini sejalan dengan konsep pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi aktif antar siswa dan peran guru sebagai fasilitator dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan di kelas IV SD Negeri 71/II Sei Gambir melalui penerapan model *Scarbale* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 71/II Sei Gambir dapat dilihat hal sebagai berikut :

1. Hasil perhitungan lembar observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran mengalami peningkatan. guru dalam pembelajaran pada siklus I yaitu 77,27% menjadi 90,90% pada siklus II. Lembar observasi siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I memperoleh nilai rata - rata dengan persentase 65% (kategori cukup) dan nilai rata - rata persentase pada siklus II yaitu 85% (baik).
2. Meningkatnya hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil tes belajar siklus I yaitu 55%, siswa yang baik/sangat baik (tuntas) 11 siswa, siklus II yaitu 80% siswa yang baik/sangat baik (tuntas) 16 dan mengalami peningkatan sebesar 25% .
3. Pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas model ini dalam berbagai konteks pembelajaran dapat dicapai melalui penelitian lanjutan, baik pada tingkat pendidikan yang berbeda maupun topik yang beragam. Penelitian lebih lanjut juga dapat mengkaji variabel lain, seperti faktor motivasi siswa atau dampak model ini terhadap perkembangan keterampilan sosial mereka. Temuan penelitian ini tidak hanya menunjukkan hasil yang menjanjikan, tetapi juga memberikan wawasan yang berharga untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif.
4. Penggunaan pendekatan *Scarbale* di kelas IV SDN 71/II Sei Gambir terbukti meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi guru dalam proses pembelajaran, yang naik dari 77,27% pada siklus I menjadi 90,90% pada siklus II. Selain itu, observasi terhadap siswa juga menunjukkan peningkatan, dari rata-rata 65% (kategori cukup) pada siklus I menjadi 85% (kategori baik) pada siklus II. Hasil tes belajar siswa pun meningkat secara signifikan, dengan 80% siswa tuntas pada siklus II, dibandingkan 55% pada siklus I, serta 16 siswa mencapai kategori baik atau sangat baik, meningkat 25% dari siklus sebelumnya.
5. Guru dan sekolah bisa mencoba menggunakan model *Scarbale* sebagai cara belajar yang tidak hanya meningkatkan nilai siswa, tapi juga membuat mereka lebih tertarik dan aktif selama proses

pembelajaran.

### Ucapan Terima Kasih

Naskah jurnal dengan bantuan, hal ini dapat diselesaikan arah, dan kontribusi dari berbagai pihak yang telah berperan sepanjang proses penyusunannya. Dengan rasa hormat dan tulus hati, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing atas segala arahan, masukan yang berarti, motivasi yang diberikan, serta koreksi yang membangun, sehingga karya ini dapat tersusun dengan lebih baik dan berkualitas.

### References

1. Aprida Pane, D., "Belajar dan Pembelajaran," *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, vol. 3, no. 2, p. 337, 2017.
2. N. Harwini and Khaerudin, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun Dan Tanwin Di TPQ Bani Al-masyhuriyah," *Jurnal Al-Miskawaih*, vol. 1, no. 2, p. 201, 2020.
3. S. Djamrah and A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
4. D. Romansyah, "Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tuntasnya hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta," 2022.
5. P. W. Hidayat, N. Avana, and R. Sumarti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Number Head Together Pada Siswa Kelas III SDN 38/II Pauh Agung," *Jurnal Tunas Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 60-65, 2021. [Online]. Available: <https://doi.org/10.52060/pgsd.v4i1.608>
6. R. S. Sari, W. Hidayat, S. T. Keguruan, D. Ilmu, P. Muhammadiyah, and M. Bungo, "Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Metode Tipe Index Card Match Pada Pelajaran Matematika," *Jurnal Tunas Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 71-80, 2018.
7. S. Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
8. R. E. Putra, A. M. Putra, and E. Emisnawati, "Meningkatkan Proses Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Materi Passing Bawah Bola Voli Mini Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Stad Pada Siswa Kelas V SD Negeri 168/II Sumber Mulya Kabupaten Bungo," *Jurnal Muara Olahraga*, vol. 1, no. 1, pp. 87-97, 2018. [Online]. Available: <https://doi.org/10.52060/jmo.v1i1.93>
9. H. Hudoyo, *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika*. 2003, p. 123.
10. S. Kholipah, M. Maryatun, and M. Pritandhari, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018," *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, vol. 1, no. 1, pp. 60-71, 2020. [Online]. Available: <https://doi.org/10.24127/edunomia.v1i1.415>
11. N. N. Fauziyah, E. Sapitri, and A. N. Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Materi Sumber Energi Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kasongan," vol. 10, no. 3, pp. 977-982, 2024.
12. Mudrikah, "Meningkatkan hasil belajar biologi melalui model pembelajaran Scramble pada peserta didik SMP," *Cendekia*, vol. 10, no. 2, 2016.
13. N. Saidah, "Penerapan Model Scramble Berbasis Saintifik dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD 3 Puyoh," *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, vol. 2, no. 4, pp. 226-242, 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i4.146>
14. N. P. S. Putri, N. A. Yensy, and D. Maulidiya, "Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 13 Kota Bengkulu," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, vol. 3, no. 2, pp. 172-179, 2019. [Online]. Available: <https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.2.172-179>
15. Z. Yuda, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 11 Mandau Pada Materi Tematik Menggunakan Model Scramble Berbentuk Media Gambar," 2021.
16. Y. Yuniarti, "Karakteristik Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Dalam



Pembelajaran Bangun Ruang Sederhana Di Kelas IC SD Kanisius Demangan Baru Yogyakarta Semester 1 Tahun Ajaran 2007/2008," 2010.