



## **Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Ditinjau Dari *Cognitive Style* Siswa Sekolah Dasar**

**Dina Rahma Wardana<sup>1)</sup>, Apri Irianto<sup>2)</sup>, Reza Rachmadtullah<sup>3)</sup>**

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email : [dienawardana@gmail.com](mailto:dienawardana@gmail.com)

---

Received: 2023-08-04; Accepted: 2023-08-29; Published: 2023-08-31

---

### **Abstrak**

Perkembangan model pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan saat proses pembelajaran supaya suasana dalam kelas tidak mudah bosan, siswa cepat menerima materi pembelajaran dan meningkatkan gaya belajar kognitif dalam pemecahan masalah siswa. Riset ini ialah riset kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Post-test Only Control Group Design*. Partisipan sebanyak 21 siswa pada setiap kelas IV-A dan IV-B. Metode pengumpulan data berupa tes uraian soal HOTS setelah dilakukan perlakuan (telah melakukan proses pembelajaran dengan metode *scramble*) dan hasil observasi mengenai *cognitive style* siswa (*Field Independent dan Field Dependent*). Teknik analisis data memakai uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil riset membuktikan yakni (1) Adanya dampak model pembelajaran *Scramble* pada kemampuan pemecahan persoalan mapel IPA dilihat dari *Cognitive Style* siswa sekolah dasar (2) *Cognitive Style* efektif dalam model pembelajaran *scramble* karena terdapat hubungan antara model pembelajaran *scramble* dan *cognitive style* pada kemampuan pemecahan persoalan siswa kelas IV di mata pelajaran IPA. Oleh sebab itu bisa ditarik kesimpulan yakni "Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mata Pelajaran IPA Dilihat dari *Cognitive Style* Siswa Sekolah Dasar".

**Kata Kunci:** *Scramble, Ilmu Pengetahuan Alam, Pemecahan Persoalan, Cognitive Style*

### **Abstract**

The development of learning models can be adapted to the conditions and needs of the learning process so that the atmosphere in the class is not easily bored, students quickly receive learning material and improve cognitive learning styles in solving student problems. This research is a quantitative study with a *Quasi Experimental Post-test Only Control Group Design*. Participants were 21 students in each class IV-A and IV-B. The data collection technique was in the form of a HOTS question description test after being treated (having carried out the learning process using the *scramble* method) and the results of observations regarding students' *cognitive style* (*Field Independent and Field Dependent*). Data analysis techniques used the normality test, homogeneity test and hypothesis testing with the help of SPSS version 25. The results showed that (1) there was an influence of the *Scramble* learning model on the problem solving abilities of science subjects seen from the *Cognitive Style* of elementary school students (2) *Cognitive Style* was effective in the *scramble* learning model because there is an interaction between the *scramble* learning model and *cognitive style* on the problem solving abilities of fourth grade students in science subjects. Thus it can be concluded that "There is an Influence of the *Scramble Learning Model* on the Ability to Solve Problems in Science Subjects Viewed from the *Cognitive Style* of Elementary School Students".

**Keywords:** *Scramble, Natural Science, Problem Solving, Cognitive Style*



## PENDAHULUAN

Pembekalan karya dalam mendukung proses pembelajaran IPA dirasa masih sangat kurang dan perlu dilakukan penataan secara lebih sistematis (Wisnumurti 2021) menyebutkan bahwa kondisi tersebut disebabkan oleh kurangnya kreativitas pendidik atau guru dalam mengarahkan siswa sehingga mampu memberikan pengalamannya dan mengeksplor lebih dalam kreativitas yang dimiliki dalam menuntaskan permasalahan di kehidupan sehari-hari bahkan saat kegiatan belajar berlangsung. Dua hal yang dapat menyebabkan ketidakmampuan siswa untuk memecahkan masalah yakni faktor internal (siswa itu sendiri) dan faktor eksternal (lingkungan) (Djarwo, 2020).

Banyaknya faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran IPA, mengharuskan guru IPA lebih menekankan dalam pola pembelajaran yang dilaksanakan terhadap siswa. Selaras dengan hal tersebut juga harus didukung dengan keingintahuan siswa yang tinggi terhadap pembelajaran yang dilakukan (Artinta & Fauziah, 2021). Keingintahuan yang tinggi menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan pengaruh yang cukup tinggi terhadap hasil belajar siswa. Parameter yang bisa dimanfaatkan dalam mengukur rasa ingin tahu suatu individu adalah dengan melihat adanya keinginan yang tinggi dalam melakukan proses penggalan informasi, keinginan untuk menelaah informasi secara mendalam, dan berani dalam mengajukan pertanyaan. Rasa keingintahuan siswa sangat dalam proses belajar mengajar sebab bisa menunjang dan memudahkan pemahaman siswa terhadap bahan ajar yang dijelaskan oleh guru atau instruktur (Jannah, Fadly & Aristiawan, 2021).

Pemecahan persoalan ialah satu di antara keahlian yang diperlukan saat berlangsungnya pembelajaran IPA (Yulistiana & Setyawan, 2020). Model pembelajaran yang pantas guna diimplementasikan dalam proses belajar IPA satu di antaranya ialah pembelajaran tipe *Scramble*. Model pembelajaran *Scramble* tersebut lebih mengedepankan siswa agar dapat menyelesaikan permasalahannya sendiri (Putri, Yensy, & Maulidiya, 2019). Penerapan model pembelajaran *Scramble* ini telah dilakukan oleh Santrock (dalam (Agustina & Ahmad, 2020) yang menjelaskan bahwa siswa dapat menelaah dan menyortir jawaban yang benar dari permasalahan yang dihadapi (*student are involved in operational tasks such as compiling and sorting*), siswa berlatih untuk mengatur dan mengelompokkan (*students practice organizing and grouping*), dan siswa dapat membuat kesimpulan atas permasalahan yang dihadapi (*students make conclusions*).

Model pembelajaran *scramble* ialah metode belajar yang mempersilahkan siswa guna mencari jawaban yang dapat diandalkan atas pertanyaan dengan memanfaatkan huruf atau kata campuran, untuk membentuk jawaban yang lebih bermakna (Harahap & Rahman, 2022). Pada pemecahan persoalan, siswa diharuskan agar lebih kreatif serta berfikir logis. Berdasarkan penelitian oleh (Irfan, Sukriyah, & Widadah, 2020) yang menyatakan bahwa keahlian berpikir kritis siswa, serta kemampuan mereka untuk memecahkan masalah matematis, secara signifikan dipengaruhi oleh model pembelajaran *Scramble*.

*Cognitive Style* bisa diidentifikasi dengan sikap pilihan ataupun strategi yang dengan stabil menetapkan teknik individu dengan khasnya dalam menerima, mengingat, berpikir, serta memecahkan persoalan. Satu di antara gaya yang sudah dipelajari secara menyeluruh ialah yang disebut dengan *field independent* dan *field dependent*. 1) Individu dengan FI (*Field Independent*) cenderung mengatakan suatu ilustrasi. Lepas dari latar belakang ilustrasi itu, serta bisa membedakan objek-objek dari konteks di sekelilingnya

secara lebih mudah. Mereka meninjau kondisi sekitar dengan analitis. Biasanya mereka bisa dengan mudah dihadapkan dengan tugas yang membutuhkan perbedaan ketika menganalisis. 2) Individu dengan FD (*Field Dependent*) menerima sesuatu lebih secara global serta mengalami kesusahan saat memisahkan diri dari kondisi sekelilingnya, mereka cenderung mengetahui dirinya sebagai suatu golongan. Pada orientasi sosial mereka cenderung untuk lebih perseptif serta peka (Imanita, Ekwandari, & Arif, 2021).

Proses penyelesaian masalah pada siswa juga dilatarbelakangi oleh kemampuan kognitif. Kemampuan tersebut dapat dipengaruhi melalui *Cognitive Style* mereka. Ada 2 jenis kognitif siswa yaitu, *Cognitive Style Field Independent* serta *Cognitive Style Field Dependent* (Mirlanda, Nindiasari, & Syamsuri, 2019). Siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan masalah dengan memakai model dan metode pembelajaran yang benar. Dari hasil penelitian (Mariani & Susanti, 2019), menunjukkan bahwa kompetensi siswa ketika mengatasi persoalan mampu ditingkatkan dengan pembelajaran berbasis keterampilan *problem solving*. Perihal tersebut menyatakan bahwasannya penerapan model pembelajaran sangat mempengaruhi kesanggupan siswa dalam memecahkan masalah.

Penelitian yang dilakukan oleh Jenrisen (2020) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berdampak terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui serangkaian proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan yang diberikan dengan bekerja dalam sebuah kelompok. Penelitian sejenis dilakukan oleh Apipah & Nurcholifah (2016) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan pendekatan kontekstual mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dalam pembelajaran *scramble*, siswa akan bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk memecahkan suatu masalah yang diberikan guru. Guru menghadirkan masalah sehari-hari untuk mengasah kemampuan pemecahan masalah siswa, lalu memberi tugas berkelompok terkait materi pelajaran. Siswa saling berbagi ide dan pemahaman dalam menemukan solusi. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, diikuti dengan umpan balik dari guru. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan memperkuat keterampilan siswa dalam menangani masalah. Penggunaan model pembelajaran *scramble* juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui penelitian yang dilakukan oleh Gapsari, dkk (2020). Hasil ini diperoleh karena siswa sering menggunakan langkah pemecahan masalah dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan secara berkelompok.

Penelitian tentang model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa terutama di Sekolah Dasar masih minim dilakukan. Penelitian sebelumnya berfokus pada tingkat SMP dan SMK, untuk meneliti pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika. Pada tingkat Sekolah Dasar, penelitian tentang model pembelajaran *scramble* lebih sering terkait dengan hasil belajar siswa daripada fokus pada proses belajar siswa termasuk kemampuan pemecahan masalah. Padahal, pemahaman tentang proses belajar memiliki implikasi penting terutama dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, pada penelitian sebelumnya belum mempertimbangkan factor-faktor lainnya sebagai variabel yang berpotensi mempengaruhi proses belajar dan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian berjudul “Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mapel Ipa Dilihat Dari Cognitive Style Siswa Sekolah Dasar”. Adapun rumusan masalahnya ialah, 1) Adakah dampak model pembelajaran *scramble* pada kemampuan pemecahan masalah di mata pelajaran IPA dari gaya kognitif siswa sekolah dasar?, 2) Seberapa efektifkah model pembelajaran *scramble* dalam peningkatan keahlian gaya kognitif siswa sekolah dasar?.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung melihat dampak model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa di mata Pelajaran matematika. Pada penelitian ini, peneliti mengkaji model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa di tingkat Sekolah Dasar pada mata Pelajaran IPA. Hal ini dikarenakan mata Pelajaran IPA juga memerlukan pemahaman yang kuat dalam pemecahan masalah berdasarkan prinsip-prinsip ilmiah. Keterbaruan lainnya adalah penelitian ini mempertimbangkan *cognitive style* yang memiliki peran penting dalam mempengaruhi cara siswa belajar dan berpikir. Pertimbangan factor *cognitive style* akan memberikan pengetahuan dan pemahaman yang lebih baru tentang bagaimana model pembelajaran *scramble* berkontribusi dalam kemampuan pemecahan masalah siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pendidik maupun calon pendidik tentang potensi model pembelajaran *scramble* dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah di tingkat SD, memberikan pandangan yang lebih dalam tentang proses belajar siswa dan bagaimana factor individual seperti *cognitive style* dalam mempengaruhi proses belajar siswa, serta diharapkan dapat menjadi rujukan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan kontekstual di tingkat SD.

## METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Riset ini dilaksanakan dengan memanfaatkan pendekatan kuantitatif. (Sudarmanto, 2021) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan cara yang digunakan dalam menguji teori-teori objektif dengan menghubungkannya terhadap variabel-variabel yang ada. Pendekatan kuantitatif bertujuan guna mengukur dampak model pembelajaran *scramble* pada keahlian pemecahan persoalan pembelajaran IPA yang dilihat dari segi *cognitive style*.

Desain riset memakai *Quasi Experimental Design* (Eksperimen semu). (Hastjarjo, 2019) menyatakan bahwa memakai *Posttest Only Control Group Design* ialah sebuah studi dengan desain *quasi-experimental* memilih untuk tidak secara acak menugaskan pesertanya ke dalam kelompok kontrol atau kelompok eksperimen karena desain ini mencakup grup kontrol dan peserta yang ditugaskan secara acak dalam grup eksperimen dan kontrol (Johnson & Christensen, 2014). *Posttest Only Control Group Design* dapat dilihat di gambar berikut:

**Tabel 1. Rancangan Penelitian**

Grup	Perlakuan	Post test
Eksperimen	X <sup>1</sup>	O <sup>1</sup>
Kontrol	X <sup>2</sup>	O <sup>2</sup>

Keterangan:

- X<sup>1</sup> = model pembelajaran *scramble*  
X<sup>2</sup> = model pembelajaran *non-scramble*  
O<sup>1</sup> dan O<sup>2</sup> = *post test*

## 2. Partisipan

Partisipan pada riset ini ialah siswa kelas IV-A dan IV-B SDN Sukodono 1 tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang untuk tiap kelasnya. Menurut (Azhari, 2023) bahwa objek atau individu dengan kategori terkait yang hendak dipakai pada riset disebut dengan populasi. (Handayani, 2020) mendefinisikan populasi sebagai total dari setiap elemen yang akan diteliti dengan ciri sama, dimana dapat berupa individu atau peristiwa.

## 3. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan ialah data hasil proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan oleh siswa kelas IV-A dan IV-B tahun ajaran 2021/2022 di SDN Sukodono 1. Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan metode tes, dimana tes yang dimanfaatkan ialah *post test* berupa *essay* setelah dilakukan perlakuan (telah melakukan proses pembelajaran dengan metode *scramble*) dan hasil observasi mengenai *cognitive style* siswa (FI dan FD).

## 4. Analisis Data

Uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis ialah jenis analisis data yang dimanfaatkan pada riset ini. Metode analisis data dijelaskan sebagai berikut:

### a. Uji Normalitas Data

Guna menentukan bahwa data tersebut normal atau tidak dalam riset ini memakai taraf signifikan 0,05, jadi apabila data dalam penelitian ini lebih besar dari taraf signifikan 0,05 maka datanya dikatakan berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas ialah guna memastikan terkait perbandingan yang adil dibuat dan bahwa setiap kelompok dapat dibandingkan atau identik (Hermawan & Amiirullah, 2016). Jika nilai signifikan lebih kecil 0,05 berarti hasil *posttest* memiliki variasi tidak sama. Jika nilai signifikan lebih dari 0,005 berarti hasil *posttest* mempunyai varian yang sama.

### c. Uji Hipotesis

Tujuan dari uji hipotesis yaitu guna mengetahui apakah hipotesis itu bisa diterima atau tidak. Pada riset ini, ANOVA dua arah digunakan untuk menguji hipotesis.

**HASIL DAN PEMBAHASAN****Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.42542329
Most Extreme Differences	Absolute	.100
	Positive	.095
	Negative	-.100
Test Statistic		.100
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

*Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 25*

Tabel 2. menunjukkan hasil uji normalitas bantuan SPSS versi 25 menggunakan kolmogorov-smirnov dengan varians data post test kelas eksperimen serta kontrol distribusi normal.

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.083	1	40	.775
	Based on Median	.042	1	40	.839
	Based on Median and with adjusted df	.042	1	39.252	.839
	Based on trimmed mean	.089	1	40	.767

*Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 25*

Uji homogenitas dilaksanakan dengan memakai SPSS versi 25 dengan hasil pada Tabulasi 3. Hasil uji homogenitas membuktikan bahwa nilai signifikansi pada  $0,775 > 0,05$ . Sehingga, data yang digunakan baik pada kelas eksperimen atau kontrol bersifat homogen.

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis**

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1901.374 <sup>a</sup>	3	633.791	5.011	.005
Intercept	236782.418	1	236782.418	1872.277	.000
Model Pembelajaran	1668.956	1	1668.956	13.197	.001
Cognitive Style	210.989	1	210.989	1.668	.204
Model Pembelajaran *CognitiveStyle	202.289	1	202.289	1.600	.214
Error	4805.769	38	126.468		
Total	261300.000	42			
Corrected Total	6707.143	41			

*Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 25*

Uji hipotesis dilaksanakan dengan memakai *Two Way ANOVA*. Hasil *Two Way ANOVA* pada model pembelajaran menunjukkan nilai signifikansi  $0,001 (0,001 > 0,05)$ , pada

*cognitive style* menunjukkan nilai signifikansi 0,204 ( $0,204 > 0,05$ ), dan hasil model pembelajaran 0,214 ( $0,214 > 0,05$ ). Hasil uji hipotesis berdasarkan tabel 4 dapat disimpulkan : (1) Model Pembelajaran : Berdampak atau tidaknya model pembelajaran pada pemecahan masalah ditandai dengan nilai signifikan, dari tabulasi tersebut nilai sig 0.001 atau nilai ( $0.001 < 0.05$ ) pada kasus tersebut berarti model pembelajaran *scramble* berdampak signifikan pada pemecahan masalah. (2) *Cognitive Style* : Berpengaruh atau tidaknya *Cognitive Style* terhadap pemecahan masalah ditandai dari nilai signifikan, dari tabulasi tersebut nilai sig 0.204 atau nilai ( $0.204 > 0.05$ ) pada kasus ini bermakna *Cognitive Style* tidak terlalu berdampak signifikan pada pemecahan masalah. (3) Model Pembelajaran\**Cognitive Style* : Perihal tersebut bertujuan guna memahami apakah terdapat ikatan yang signifikan antara 2 aspek, pada kasus tersebut kita hendak menguji terdapat atau tidaknya interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan pemecahan masalah. Pada hasil tabulasi diatas menunjukkan hasil ( $0.214 > 0.05$ ) artinya tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan *Cognitive Style* siswa pada kesanggupan memecahkan persoalan. Hal ini sejalan dengan riset oleh (Yuliana, Waluyo & Halqi, 2021) bahwa gaya kognitif *Field Independent* mempunyai *mean* (rerata) lebih tinggi jika dibandingkan dengan gaya kognitif *Field Dependent*, artinya siswa dengan gaya kognitif *Field Independent* lebih baik jika dibandingkan dengan yang *Field Dependent*.

Model pembelajaran *scramble* yang merupakan model pembelajaran kooperatif bisa menambah hasil belajar IPA menjadi lebih baik dibandingkan metode konvensional atau hanya berupa ceramah. Kondisi tersebut karena model pembelajaran *scramble* melibatkan peran aktif siswa secara langsung, dimana kondisi itu bisa mengoptimalkan keahlian yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat menemukan konsep yang tepat dalam suatu proses pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan penelitian (Adnyani, Pudjawan, & Japa, 2020), yang menyatakan bahwa supaya murid dapat menemukan, mencari, serta memahami materi yang diajarkan oleh pendidik, model pembelajaran *scramble* menekankan pada sebanyak mungkin aktivitas siswa. Kondisi tersebut karena metode pembelajaran *scramble* menjadi siswa sebagai subjek belajar.

Penerapan model pembelajaran *scramble* berdampak langsung terhadap kemajuan dan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen. Murid lebih aktif terlibat dalam aktivitas belajar mengajar ketika model *scramble* digunakan secara kreatif. Siswa dapat lebih giat dalam menemukan solusi dari permasalahan, dimana dilakukan kerjasama untuk menyusun kata atau huruf acak yang menjadikan siswa berdiskusi (Kertiari, Bayu, & Sumantri, 2020).

Hasil berbeda pada hasil belajar yang dilakukan dalam kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Peserta didik menjadi pasif, dikarenakan guru yang menjadi subjek belajar. Di kelas kontrol, satu-satunya penanggung jawab kegiatan pembelajaran adalah guru, yang tidak berhenti berbicara tentang materi dan memberikan tugas kepada siswa untuk hanya mendengarkan apa yang dikatakan guru. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi antara guru dengan murid, murid dengan murid, atau sebaliknya menjadi minim. Kondisi tersebut disampaikan oleh (Nuriyah, Yanto, & Yuliati, 2019), yang mengatakan bahwasannya proses pembelajaran IPA ialah proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan, kreativitas, serta sikap siswa yang terhadap suatu materi.

Studi ini menunjukkan bahwasannya gaya kognitif mempengaruhi keahlian memecahkan persoalan. Namun, temuan penelitian menyajikan bahwa keahlian memecahkan persoalan tidak dipengaruhi oleh gaya kognitif. Dibandingkan dengan model

pembelajaran, model pembelajaran scrambel lebih efektif meningkatkan keahlian memecahkan persoalan. Menurut penelitian itu sendiri, gaya kognitif ini memiliki pengaruh tersendiri terhadap keahlian memecahkan persoalan murid. Hasil tersebut terhubung dengan studi oleh (Ilela, Laamena, & Tamalene, 2021) yang mengklaim bahwa murid yang diajar menurut model pembelajaran *Scramble* tampil lebih baik secara akademis. Perihal tersebut membuktikan bahwasannya model pembelajaran *Scramble* juga memberikan peluang yang terbuka bagi murid guna lebih meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta menjadi lebih fokus, cakap, dan disiplin.

## KESIMPULAN

Model pembelajaran tipe *scramble* berdampak pada keahlian memecahkan persoalan mapel IPA yang dilihat dari hasil *cognitive style*, dimana kelompok eksperimen memberikan hasil tes lebih tinggi dibandingkan kelompok *non scramble* terutama dalam perolehan nilai mata pelajaran IPA. *Cognitive Style* efektif dalam model pembelajaran *scramble* karena terdapat interaksi antara model pembelajaran *scramble* dengan *cognitive style* pada keahlian memecahkan persoalan murid kelas IV pada mata pelajaran IPA di SDN Sukodono 1. *Cognitive style* dan kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki hubungan positif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah mendukung pada proses riset yang dilakukan oleh peneliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. K. M., Pudjawan, K., & Japa, I. G. N. (2020). Motivasi dan Hasil Belajar IPA dalam Pembelajaran Scramble Berbantuan Kartu Pertanyaan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 270–281. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25622>
- Agustina, & Ahmad, M. Y. (2020). A Study on Students' Cognitive Development in Answering English Task. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 11–28. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2020.vol17\(1\).3888](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2020.vol17(1).3888)
- Apipah, S., & Nurholifah, S. (2016). Pembelajaran Scrambel dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Himpunan. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*.
- Artinta, S. V., & Fauziah, H. N. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), 210–218. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i2.153>
- Azhari, M. T., Bahri, A. F., Asrul, & Rafida, T. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Djarwo, C. F. (2020). Analisis faktor internal dan eksternal terhadap motivasi belajar kimia siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1), 2355–6358. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jiim/article/view/2790>
- Gapsasri, N., Kamariah., & Meirista, E. (2020). Aplikasi Model Pembelajaran Scramble dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika*. 1(2), 64-70. <https://doi.org/10.36379/jipm.v1i2.48>
- Handayani, R. (2020). *Metodologi Penelitian Sosial*. Trussmedia Grafika.
- Harahap, T. H., & Rahman, A. A. (2022). Efektivitas Model Scramble untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SD. *Journal on Education*, 05(01), 1343–1355.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Hermawan, S., & Amiirullah. (2016). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*. Media Nusantara Creative.
- Ilela, N., Laamena, C. M., & Tamalene, H. (2021). Model Pembelajaran Core, Scramble, Hasil Belajar, Dan Operasi Hitung Bentuk Aljabar. *Journal Of Honai Math*, 4(1), 85–100. <https://doi.org/http://doi.org/10.30862/jhm.v4i1.175>
- Imanita, M., Ekwandari, Y. S., & Arif, S. (2021). *The Effect of Inquiry Model and Cognitive Style on Understanding of The Concept of Integrated IPS Course Students of Unila History Education Program*. *Journal Of Research in Social Science and Humanities*. Vol. 1 no. 1, 1-7.
- Irfan, Sukriyah, D., & Widadah, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa model Scramble is quite influential on students ' mathematical critical thinking skills . Key words : Cooperative Learning Model Scramble , Critical Th. *Zeta-Math Journal*, 5(1), 1–7.
- Jannah, F., Fadly, W., & Aristiawan. (2021). Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema Struktur dan Fungsi Tumbuhan. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i1.63>
- Jenrisen. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Tarakan. *Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*
- Johnson, R. B., & Christensen, L. (2014). Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1). SAGE Publications.
- 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.

<https://doi.org/10.23887/jp2.v3i3.26982>

- Mariani, Y., & Susanti, E. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Mea (Means Ends Analysis). *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 13–25. <https://doi.org/10.36706/jls.v1i1.9566>
- Mirlanda, E. P., Nindiasari, H., & Syamsuri. (2019). Pengaruh Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 4(1), 38–49. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v4i1.1638>
- Nuriyah, S., Yanto, A., & Yuliati, Y. (2019). Pentingnya Model Contextual Teaching and Learning Terhadap Sikap Ilmiah Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional* ..., 641–648. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/93>
- Putri, N. P. S., Yensy, N. A., & Maulidiya, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp N 13 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(2), 172–179. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.2.172-179>
- Sudarmanto, E., Kurniullah, A. Z., Revida, E., Ferinia, R., Butarbutar, M., Abdilah, L. A., Sudarso, A., Purba, B., Purba, S., Yuniwati, I., Hidayatulloh, A. N., HM, I., & Suyuthi, N. F. (2021). *Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Wisnumurti, A. (2021). Efektifitas Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *LPPM Universitas AKI Semarang*, 1(1), 1–17.
- Yuliana, Waluyo, E., & Halqi, M. (2021). Penerapan Metode Pemecahan Masalah Terhadap Konsepsi IPA Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elem*, 4(2), 166–178. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.3028>
- Yulistiana, & Setyawan, A. (2020). Analisis Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA menggunakan Model Problem Based Learning SDN Banyuwajah 9. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 724–730.