

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Dini Indarti¹, Rizka Andhika Putra²

¹ Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia
Email: diniindarti77@gmail.com

ABSTRACT

Low learning outcomes are caused by various factors, including the use of learning methods that are not optimal. In response to this problem, the author applies the scramble learning method in the experimental class and conventional methods in the control class. The aim of this research is to determine: 1) Differences in learning outcomes of students who use the scramble learning method in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest) in the experimental class; 2) Differences in learning outcomes of students who use conventional methods in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest) in the control class; 3) Differences in the learning outcomes of students who use the scramble learning method with the learning outcomes of students who use conventional learning methods in the final measurement (posttest). The research method used is an experimental design method with a Nonequivalent Control Group Design. Data analysis techniques use the t test and N-Gain test. From the research results it is known that: 1) There are differences in the learning outcomes of students who use the scramble learning method in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest) in the experimental class; 2) There are differences in the learning outcomes of students who use conventional learning methods in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest) in the control class; 3) There are differences in the learning outcomes of students who use the scramble learning method and those who use conventional learning methods in the final measurement (posttest).

Keywords: scramble learning method, learning outcomes.

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya penggunaan metode pembelajaran yang belum optimal. Menyikapi permasalahan tersebut penulis menerapkan metode pembelajaran *scramble* di kelas eksperimen dan metode konvensional di kelas kontrol. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *scramble* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen; 2) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol; 3) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *scramble* dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*). Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen desain dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik analisis data menggunakan uji t dan uji *N-Gain*. Dari hasil penelitian diketahui bahwa: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *scramble* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen; 2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol; 3) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *scramble* dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*).

kata kunci : metode pembelajaran *scramble*, hasil belajar.

Cara sitasi: Indarti, D., & Putra., R.A. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5 (3), 510-517.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Menurut Mulyono (2015:39) "Belajar merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sengaja untuk mendapatkan perubahan yang lebih baik".

Kegiatan pembelajaran yang dipandu oleh guru selalu berupaya untuk mencapai hasil belajar semaksimal mungkin. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik atau seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Menurut Sudjana (dalam Prihatini, 2017: 174) "hasil belajar peserta didik pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Bentuk perubahan yang dimaksud tentunya adalah perubahan yang terjadi secara positif. Bidang-bidang atau aspek pendidikan yang ada dalam diri peserta didik harus dikembangkannya melalui proses belajar".

Terdapat berbagai aspek yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Menurut Slameto (dalam Mirdanda, 2018:37) "faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yakni faktor intern (jasmaniah, psikologis dan kelelahan) dan ekstern (keluarga, sekolah, masyarakat)".

Rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kawali dalam mata pelajaran ekonomi tergambar pada tabel

**Tabel 1. Penilaian Akhir Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024
Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Kawali**

No	Kelas XI	Jumlah Peserta didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1.	IPS 1	36	75	82	59	72,58	Jumlah	%
2.	XI IPS 1	33	75	80	34	57,4	1	3%
3.	XI IPS 2	33	75	80	23	60	3	9%
4.	XI IPS 3	35	75	100	31	67	5	14,28%
5.	XI IPS 4	32	75	74	29	57,3	0	0%
6.	XI IPS 5	32	75	77	29	57,8	1	3,12%

Sumber : SMA Negeri 1 Kawali (2023)

Berdasarkan data tabel 1 diketahui bahwa hasil belajar masih sangat rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan masih adanya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Persentase jumlah peserta didik yang belum tuntas sangat tinggi, bahkan di kelas XI IPS 4 angka tidak tuntas mencapai 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi masih rendah dan harus ditingkatkan.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik maka diduga perlu untuk menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik diantaranya yaitu metode pembelajaran *scramble*. Menurut Aris Shoimin (dalam Pasaribu, 2023:20) "metode pembelajaran *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf".

Melalui penggunaan metode pembelajaran *scramble* diduga dapat membuat peserta didik lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena peserta didik akan memecahkan teka-teki kata yang diberikan oleh guru. Untuk dapat memecahkan teka-teki maka peserta didik dituntut harus memahami pembelajaran yang sedang dibahas. Untuk dapat memahami materi maka peserta didik dituntut untuk mempelajari materi dengan sungguh-sungguh. Melalui aktifitas mempelajari materi sebagai persiapan untuk menjawab teka-teki maka pada akhirnya diduga akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Di dalam penerapan metode pembelajaran *scramble* peserta didik akan melakukan penyusunan struktur kata yang sebelumnya dengan sengaja telah diacak susunannya sehingga akan memacu kreatifitas dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan

metode pembelajaran *scramble* menuntut peserta didik untuk turut serta berperan aktif sehingga diduga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kawali”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk *Quasi Eksperimental Design* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design* Menurut Sugiyono (2016:107) “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Dengan desain eksperimen sebagai berikut :

Table 1. Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel yang digunakan dipilih menggunakan teknik *sampling purposive* Teknik ini menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan data primer yang diperoleh peneliti secara langsung berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest*, serta data sekunder yang diperoleh dari lokasi penelitian, seperti informasi atau sumber data lain, seperti nilai penilaian akhir semester ganjil. Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Untuk menguji analisis data, beberapa tahapan pengujian dilakukan, yakni:

1. Uji Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian diuji dalam empat tahap yang mencakup:

- a. Uji Validitas
- b. Uji Reliabilitas
- c. Uji Indeks Kesukaran Soal
- d. Uji Daya Pembeda

2. Uji Prasyarat Statistika

Dalam penelitian ini, prasyarat statistika diuji dengan melibatkan 3 aspek yaitu:

- a. Uji Homogenitas
- b. Uji Normalitas
- c. Uji Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perhitungan dan pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disajikan sebagai berikut:

1. Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran *Scramble* pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Table 2. Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Peserta didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran *Scramble*

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Sampel	35	35
Nilai Tertinggi	67	95
Nilai Terendah	33	67
Rata-rata	46,43	84,69
N-Gain		0,71

Berdasarkan data dalam tabel 3, dapat diamati bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar dari Peserta didik yang menerapkan metode pembelajaran Scramble antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Pada tahap *pretest*, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 46,43, sedangkan pada tahap *posttest* nilai rata-rata meningkat menjadi 84,69 dimana menghasilkan selisih antara *pretest* dan *posttest* sebesar 38,26. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan dan peningkatan yang cukup besar dengan nilai N-Gain mencapai 0,71 yang dapat dikategorikan tinggi.

Hasil analisis dan perhitungan data menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} adalah 18,47 yang dibandingkan dengan nilai t_{tabel} yang telah ditetapkan yaitu 1,68 dengan signifikansi 0,05 dan tingkat kepercayaan 95%. Dari perbandingan ini dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $18,47 > 1,68$ sehingga hipotesis dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam hasil belajar Peserta didik yang menerapkan metode pembelajaran Scramble pada *pretest* dan *posttest*.

2. Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Tabel 4. Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Peserta didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Sampel	30	30
Nilai Tertinggi	67	90
Nilai Terendah	20	67
Rata-rata	44,23	75,63
N-Gain	0,55	

Berdasarkan data dalam tabel 4, dapat diamati bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar dari peserta didik yang menerapkan metode pembelajaran Konvensional antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Pada tahap *pretest*, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 44,23, sedangkan pada tahap *posttest* nilai rata-rata meningkat menjadi 75,63 dimana menghasilkan selisih antara *pretest* dan *posttest* sebesar 31,4. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan dan peningkatan yang cukup besar dengan nilai N-Gain mencapai 0,55 yang dapat dikategorikan sedang.

Hasil analisis dan perhitungan data menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} adalah 11,80 yang dibandingkan dengan nilai t_{tabel} yang telah ditetapkan yaitu 1,672 dengan signifikansi 0,05 dan tingkat kepercayaan 95%. Dari perbandingan ini dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,80 > 1,672$ sehingga hipotesis dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam hasil belajar Peserta didik yang menerapkan metode pembelajaran Konvensional pada *pretest* dan *posttest*.

3. Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik yang Menggunakan Metode Metode Pembelajaran Scramble dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Table 3. Nilai Rata-rata *Posttest* Peserta didik yang Menggunakan Metode Scramble dengan yang menggunakan metode Pembelajaran Konvensional

Keterangan	<i>Posttest Kelas Eksperimen</i>	<i>Posttest Kelas Kontrol</i>
Sampel	35	30
Nilai Tertinggi	95	90
Nilai Terendah	67	67
Rata-rata	84,69	75,63
N Gain	0,71	0,55

Dari tabel 5, terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar Peserta didik di kelas eksperimen pada pengukuran akhir (*posttest*) mencapai 84,69, dan N-Gain sebesar 0,71, yang masuk dalam kategori tinggi. Sedangkan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol pada pengukuran akhir (*posttest*) memiliki rata-rata sebesar 75,63 dengan N-Gain sebesar 0,55, yang termasuk dalam kategori sedang. Setelah dilakukan perhitungan dan analisis data, ditemukan bahwa nilai t_{hitung} adalah 4,842 kemudian nilai ini dibandingkan dengan nilai t_{tabel} yang telah ditentukan sebesar 1,669 dengan tingkat signifikansi 0,05 dan tingkat kepercayaan 95%. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,842 > 1,669$ sehingga hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pada pengukuran akhir (*posttest*), peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran Scramble memiliki peningkatan yang lebih unggul dibandingkan peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran Konvensional.

Pembahasan

1. Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Scramble Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode *scramble* yang dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,71 dengan kategori tinggi artinya metode *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Metode *scramble* juga meningkatkan konsentrasi peserta didik karena peserta didik menyusun kartu jawaban yang tidak beraturan (acak-acakan) sehingga masing-masing peserta didik mempunyai kecepatan berfikir yang hampir sama. Hal ini sejalan dengan pendapat Taylor (dalam Putri, dkk, 2019:173):

Scramble merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Metode ini mengharuskan peserta didik untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berfikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran *scramble*.

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian data statistik menunjukkan bahwa metode *scramble* berhasil menciptakan suasana belajar yang berbeda dibandingkan metode yang sebelumnya sering digunakan oleh guru. Peserta didik tidak hanya mendengarkan guru menyampaikan materi akan tetapi peserta didik diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya dan mengasah kreatifitasnya.

2. Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode konvensional yang dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,55 dengan kategori sedang.

Peningkatan hasil belajar di kelas yang menggunakan metode konvensional lebih rendah dibandingkan hasil belajar yang menggunakan metode *scramble* karena tidak semua peserta didik memiliki gaya belajar auditori. Bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar tipe visual dan kinestetik, metode konvensional dirasa kurang cocok karena peserta didik cukup kesulitan dalam memahami materi melalui metode ceramah. Peserta didik yang mempunyai gaya belajar visual dan kinestetik merasa jenuh dan bosan sehingga peserta didik sibuk dengan kesibukannya masing-masing misalnya ada peserta didik yang tidur, mengobrol dengan teman sebangkunya sehingga konsentrasi pada pembelajaran terganggu dan akhirnya tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal-hal tersebut pada akhirnya menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Lufri dkk (2020:49):

Kekurangan metode ceramah yaitu kegiatan pengajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata), tidak dapat mencakup berbagai tipe belajar peserta didik, membosankan bagi peserta didik

bila terlalu lama, sukar mendeteksi atau mengontrol sejauh mana pemahaman peserta didik, menyebabkan peserta didik pasif, materi yang mudah juga ikut diceramahkan, kurang menggairahkan belajar peserta didik bila guru kurang cakap berbicara, guru cenderung otoriter, membuat peserta didik tergantung kepada gurunya

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbantu *power point* untuk memberikan penjelasan materi melalui *slide-slide* yang ditayangkan dan diselingi video animasi tentang materi yang dipelajari sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Selain itu hendaknya guru juga dapat memberikan *ice breaking* di sela-sela pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan tetap konsentrasi sehingga mengakibatkan peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

3. Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Scramble dengan Peserta didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada Pengukuran Akhir (Posttest)

Penggunaan metode *scramble* membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat karena metode *scramble* mendorong peserta didik berperan aktif dan melakukan kerja sama dengan sebayanya untuk bisa menjawab soal. Melalui kerja sama membuat peserta didik lebih memahami materi yang sedang dipelajari karena peserta didik yang sudah memahami materi dapat membantu temannya yang belum memahami materi sehingga semua peserta didik dapat menjawab soal yang diberikan oleh guru dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Shoimin (dalam Sari, 2018:117) kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *scramble* diantaranya :

1. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
2. Metode pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk saling belajar sambil bermain.
3. Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
4. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
5. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju. Peserta didik akan bisa belajar sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode konvensional berbeda dengan yang terjadi di kelas yang menggunakan metode *scramble* . Hasil belajar yang menggunakan metode pembelajaran konvensional kurang maksimal yang disebabkan penerapan metode pembelajaran konvensional hanya berpusat pada pendidik dan kurangnya partisipasi peserta didik saat pembelajaran. Hasil belajar peserta didik kurang maksimal disebabkan oleh gaya belajar peserta didik yang bermacam-macam. Peserta didik yang mempunyai gaya belajar visual dan kinestetik menjadi kurang fokus dalam pembelajaran, sehingga materi kurang dipahami dan peserta didik kurang aktif dalam bertanya

Penerapan metode pembelajaran *scramble* dan konvensional masing-masing memiliki peran yang baik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. terbukti dengan terjadinya peningkatan dari nilai *Pretest* ke *Posttest*. Tetapi peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode *scramble* lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar yang menggunakan metode konvensional. Hal ini berarti bahwa penggunaan metode *scramble* lebih efektif dibandingkan dengan penerapan metode konvensional pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar Perdagangan Internasional di SMAN 1 Kawali.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Dwi Uswatun Fajriah (2020) yang menyatakan bahwa "Metode *Scramble* Berpengaruh Signifikan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik".

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini memperoleh simpulan bahwa hasil belajar peserta didik pada pengukuran akhir (*posttest*) yang menggunakan metode pembelajaran *Scramble* berbeda dengan peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional

REKOMENDASI

Berdasar hasil penelitian, penulis menyarankan rekomendasi berikut:

- 1) Penggunaan metode pembelajaran *scramble* hendaknya dilengkapi dengan unsur kompetisi dalam menyusun kartu secara acak sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan sebaik mungkin.
- 2) Penggunaan metode pembelajaran konvensional hendaknya dilengkapi dengan penggunaan media seperti *power point* sehingga pembelajaran tidak jenuh dan membosankan.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran *scramble* untuk dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

- 1) Rektor Universitas Galuh.
- 2) Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Galuh beserta jajarannya.
- 3) Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi.
- 4) Bapak Beben Hermara, S.Pd., M.Pd selaku Kepala SMA Negeri 1 Kawali beserta jajarannya.
- 5) Ibu Desi Fauziah S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kawali

DAFTAR PUSTAKA

- Fajriah, D. U. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Ciamis: Universitas Galuh.
- Lufri, dkk. 2020. *Metodologi Pembelajaran: Strategi pendekatan, model, metode pembelajaran*. Malang: CV IRDH
- Mirdanda, A. 2018. *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik*. Kalimantan Barat: Yudha English Gallery.
- Mulyono, N. 2015. *Kurikulum & Pembelajaran*. Bandung: Rizqy Press.
- Pasaribu, C. A. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Subtema Manfaat Energi di Kelas IV SD Negeri 098166 Perumnas Batu 6. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3JI)*, 1(3), 18-27. <https://jurnal.migascentral.com/index.php/p3ji/article/view/42/39> Diakses pada 15 Februari 2024.
- Prihatini, E. 2017. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2). <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/1831/1460> Diakses pada 15 Februari 2024.
- Putri, dkk, 2019 . Penerepan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 13 Kota Bengkulu. *Jurnal penelitian pembelajaran matematika sekolah*, 3 (2) 172-179. <https://core.ac.uk/download/pdf/304205577.pdf> Diakses pada 18 Februari 2024.
- Sari, P. I. 2018. Perbandingan Penggunaan Model Pembelajaran Scramble dan Probing Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 6 Kota

Jambi. *ISTORIA: Jurnal ilmiah pendidikan sejarah universitas Batanghari*, 2(1), 114-127.
<http://istoria.unbari.ac.id/index.php/OJSISTORIA/article/view/23> Diakses pada 18 Maret
2024.

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.