

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar dalam Luthfi, H., & Rakhmawati, F. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Aris Shoemin (2014;167) Penggunaan Scramble Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Anak
- Ariyanto, M. (2016). Peningkatan hasil belajar IPA materi kenampakan rupa bumi menggunakan model scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 134-140.
- Efendi, et all. (2021). Penilaian Aspek Keaktifan Belajar Mahasiswa Menggunakan Metode ORESTE. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(3), 436-447.
- Erlita, D., Musdiani, M., & Helmiansyah, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Materi Cara Berkembangbiak Hewan dan Tumbuhan Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(2).
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powntoon pada mata pelajaran bimbingan tik. *JP2*, 4 (1), 1–13.
- Hasanah, I. U. (2020). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyusun Kalimat Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di MI Sirojul Huda Kayen Pati Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi*.
- Indonesia, R., & Nomor, U. U. (20). Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Cet. II*.
- 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.
- Latupeirisa, V. P. S., Nuryanti, S., & Mustapa, K. (2018). Pengaruh Model

- Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments dan Tipe Scramble Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA pada Materi Larutan Asam-Basa di SMAN 1 Bunta. *Jurnal Akademika Kimia*, 7(3), 159-163.
- MARIANI, S. (2018). *PENGEMBANGAN MODUL DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE MENGGUNAKAN POLA LESSON STUDY DAN PENGARUHNYA TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NW PERMATAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS HAMZANWADI).
- Marisyah, A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1514-1519.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.
- No, U. U. (14). Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Bab I Pasal I. *Surabaya: Wacana Intelektual*.
- Nuha, U., Rosana, D., & Susilowati, S. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE SCRAMBLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP TEMA TATA SURYA PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP N 1 KOTA MUNGKID. *Jurnal TPACK IPA*, 7(1), 19-26.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Putra, I. G. D., Widiana, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2020). Peran Model Pembelajaran Scramble dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 409-416.
- Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1192-1199.
- Rahmat et al dalam Aulia, W. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar.

- Robert B Taylor dalam Sari, S. F. (2021). Penerapan Model Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Tematika Muatan IPA pada Siswa Kelas V (Lima) SDN Koncer 1 Tenggara Bondowoso Tahun 2020. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 7-16.
- Saidah, N. (2022). 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*, 2(4), 226-242.
- Salsabila, N. D. (2023). Pengembangan Modul Digital Interaktif Materi Bilangan Pecahan Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2517-2529.
- Sembiring, D., & Sukirno, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Raja Muda Karana Di Sd Negeri 3 Langsa. *Journal Of Basic Education Studies*, 2(1), 124-124.
- Sudijono dalam Aulia dan mintohari (2023), W. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2011). Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta, Bandung.
- Tanjung, R. (2020, June). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V SD Pudun Jae pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia. In *Forum Paedagogik* (Vol. 8, No. 1, pp. 132-148).
- Tanjung, S. N., Masbukhin, F. A. A., & Yuhdi, A. (2023). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS MENGGUNAKAN MODEL SCRAMBLE BERBANTUAN GAMBAR PADA SISWA. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 12-19.