

**SONIA. 2023. EFEKTIVITAS MEDIA *SCRAMBLE* DENGAN BANTUAN *PUZZLE* GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN 48 PALEMBANG.**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi pengaruh penerapan model pembelajaran *Scramble* dengan bantuan *Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada tema keselamatan dirumah dan di jalan. Media *scramble* merupakan model pembelajaran yang dapat melatih daya kreasi siswa dengan menyusun kata kalimat atau wacana yang acak susunannya dengan susunan baru yang bermakna dan mungkin lebih baik dari aslinya, Sedangkan Media *Puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Jadi kedua permainan ini akan disatukan menjadi sebuah Media edukatif yaitu *Scramzle* (*Scramble* dan *Puzzle*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 48 Palembang tahun ajaran 2023. Metode penelitian menggunakan metode eksperimen. Sampel pada kelas eksperimen 23 siswa dan kelas kontrol berjumlah 23 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*. Data penelitian ini diperoleh dari hasil posttest yang berjumlah 5 soal. Proses analisis data pada kedua kelas menggunakan uji  $-t$  dengan bantuan program SPSS 23. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *scramble* lebih tinggi daripada nilai rata – rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu  $166173 > 149678$ , kemudian pada uji  $-t$  dari nilai posttest kelas eksperimen dan kelas control diperoleh nilai  $0,00 < 0,05$  yang mengartikan bahwa  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 kelas II SDN 48 Palembang.

**Kata kunci** : Efektivitas, Media Pembelajaran, *Scramble* berbasis *puzzle* , Hasil Belajar siswa, Tema keselamatan

**SONIA. 2023. EFFECTIVENESS OF SCRAMBLE MEDIA WITH THE HELP OF IMAGE PUZZLES ON LEARNING OUTCOMES OF CLASS II STUDENTS OF SDN 48 PALEMBANG.**

**ABSTRACT**

This research aims to obtain information on the influence of implementing the Scramble learning model with the help of puzzles on student learning outcomes on the theme of safety at home and on the road. Media scramble is a learning model that can train students' creative powers by arranging random sentences or discourse in a new arrangement that is meaningful and perhaps better than the original. Meanwhile, media puzzle is a simple media that is played by taking it apart. So these two games will be combined into an educational medium, namely Scramzzle (Scramble and Puzzle). This research was carried out at SDN 48 Palembang in the 2023 academic year. The research method used experimental methods. The sample in the experimental class was 23 students and the control class was 23 students. Sampling was carried out using random sampling technique. This research data was obtained from the results of the posttest, which consisted of 5 questions. The data analysis process in both classes used the t-test with the help of the SPSS 23 program. The results of data analysis showed that the average value of student learning outcomes using the scramble learning model was higher than the average value of student learning outcomes using the conventional learning model, namely  $166173 > 149678$ , then in the t-test of the posttest scores for the experimental class and control class, a value of  $0.00 < 0.05$  was obtained, which means that  $H_0$  was rejected. This shows that there is an influence on the application of the scramble learning model on student learning outcomes in theme 1 class II SDN 48 Palembang.

**Keywords:** Effectiveness, Learning Media, Puzzle-based Scramble, Student Learning Outcomes, Safety Theme