BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rober Taylor (dalam Miftahul) mengemukakan bahwa *scramble game* ialah teknik pembelajaran yang mampu meningkatkan konsentrasi, kecepatan, serta ketepatan berpikir peserta didik. "*Scramble"* berasal dari bahasa Inggris yang berarti perebutan atau perjuangan, yang dalam konteks pembelajaran dimaknai sebagai aktivitas siswa dalam menemukan jawaban melalui proses berpikir aktif.

Model pembelajaran *scramble game* mengarahkan peserta didik untuk mencari dan merangkai jawaban secara kreatif dari huruf, kata, kalimat, atau paragraf yang sengaja diacak baik melalui lembar soal maupun kartu jawaban hingga menjadi susunan yang bermakna dan benar.[2] Pembelajaran ini dikemas dalam bentuk permainan edukatif tidak sekedar melatih penguasaan kosakata, tetapi juga memperdalam pemahaman konsep.

Melalui *scramble game*, siswa dibiasakan mengolah informasi, menghubungkan ide, serta menyusun wacana secara runtut sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil sehingga siswa terdorong untuk, berdiskusi, serta saling bertukar gagasan dalam mengatasi permasalahan yang diberikan. Situasi tersebut melatih siswa untuk

[2] Miftahul Huda, Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 303.

mengambil keputusan secara cepat, fokus terhadap tugas, serta bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, penerapan model pembelajaran *scramble game* juga mampu menumbuhkan motivasi, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa karena suasana belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan menantang.[3] Dengan demikian, model pembelajaran *scramble game* dapat berfungsi sebagai pendekatan alternatif yang bisa diandalkan guna meningkatkan keaktifan, konsentrasi, serta kualitas berpikir peserta didik selama pembelajaran di kelas.

implementasi metode scramble game bukan hanya berfokus pada aktivitas menyusun jawaban secara acak, tetapi juga melatih peserta didik untuk menganalisis informasi, menimbang pilihan jawaban, lalu menarik kesimpulan secara tepat. Aktivitas ini berhubungan langsung dengan melalui pengembangan kemampuan berpikir kritis, sebuah kompetensi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPAS.[4]

Siegel mengartikan kemampuan berpikir kritis sebagai kemampuan untuk menelaah serta meninjau ulang argumen secara kritis, membuat keputusan berdasarkan bukti, serta memecahkan masalah dengan cara yang sistematis dan logis.[5] Berpikir kritis dipahami sebagai proses kognitif yang aktif dan terorganisasi untuk memahami pemikiran diri sendiri maupun orang lain, sekaligus melibatkan kemampuan berpikir pada tingkat kompleks melalui

---

[3] Lintang Analisa Ekasari, dkk. Pengembangan dan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan *Metode Scramble*, dalam *jurnal Teaching, Learning and Development*, Vol. 1, No. 2, 2023, hlm. 93.

[4] Kokom Komalasari, Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi, (Bandung: PT Rafika Aditana, 2014), hlm. 84

[5] Harvey Siegel, *Education for Critical Thinking* (London: Routledge, 2021), hlm. 32

kegiatan analisis dan evaluasi. Kemampuan ini mencakup pengenalan hubungan antar informasi, analisis permasalahan yang bersifat terbuka, penentuan sebab dan akibat, penghitungan data yang relevan, serta penarikan kesimpulan (*inferring)* dengan menghubungkan petunjuk dan fakta dengan pengetahuan yang telah dimiliki.[6]

Berpikir sebagai aktivitas kognitif berfungsi menerima berbagai informasi guna menentukan tindakan yang tepat terhadap suatu persoalan. Jika ditinjau dari tingkat kerumitannya, kemampuan berpikir terbagi atas berpikir dasar yang menekankan pada pengingatan fakta dan berpikir kompleks yang menuntut manipulasi informasi untuk memperoleh pemahaman serta implikasi baru.[7] Dalam konteks ini, berpikir kritis diposisikan sebagai proses kognitif yang mencakup pembentukan ide, penerapan, integrasi, serta peninjauan ulang informasi yang didapatkan melalui observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, maupun interaksi sebagai dasar dalam meyakini dan melakukan suatu tindakan. Sebagai keterampilan kognitif, berpikir kritis mencakup penerjemahan makna, pembedahan informasi, penilaian kualitas data, penarikan kesimpulan, hingga pemaparan argumen. Kemampuan berpikir kritis juga membantu seseorang menelaah gagasan secara lebih spesifik melalui evaluasi bukti, mengembangkan berbagai kemungkinan jawaban, serta menalar suatu masalah yang telah

[6] Lilis Lismaya, Berpikir Kritis & PBL, (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), hlm.7

[7] Yanto Suryanto, dkk, Buku Ajar Proses Keperawatan Dan Berpikir Kritis, (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm 107

berkembang ke tahap kompleks tentang “mengapa” dan “bagaimana” proses pemecahannya.[8]

Selanjutnya, selain berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah turut menentukan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Wahyuti mengemukakan bahwa kemampuan pemecahan masalah ini didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memanfaatkan wawasan serta kecakapanya guna merumuskan prosedur penyelesaian ketikamereka menghadapi masalah.[9] Prosesnya mencakup kegiatan mengumpulkan informasi, menganalisisnya, lalu membuat solusi, serta penyelesaian masalah terbaik yang dihadapi.

Pemecahan masalah dipandang sebagai aktivitas mental yang melibatkan keterampilan kognitif tingkat tinggi, seperti memahami situasi, menghubungkan informasi, melakukan penalaran, menganalisis, mensintesis, dan menarik generalisasi. Kemampuan ini tidak hanya mengutamakan hasil, namun juga pada pemahaman terhadap tahapan penyelesaian sehingga peserta didik mengetahui alasan mengapa suatu solusi dipilih. Selain itu, aktivitas pemecahan masalah juga berperan sebagai sarana pembentukan pengetahuan karena peserta didik didorong untuk membangun pemahamannya sendiri melalui proses berpikir dan pengalaman belajar.[10]

---

[8] Neli Rahmaniah, dkk, Berpikir Kritis dan Kreatif: Teori dan Implementasi Praktis dalam Pembelajaran, (Jakarta: Publikasi Indonesia Utama, 2023), hlm. 68-69

[9] Wahyuti, dkk, Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis dan Numerasi Pada Anak Usia Dini, dalam *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya,* Vol. 3, No, 2, 2023, hlm. 12

[10] Remerta Noni Naatonis, dkk, Model Pembelajaran Problem Based Gamification Learning, (Jawa Barat: PT. Adab Indonesia, 2025), hlm. 54-55

Pengembangan kedua kemampuan tersebut sejalan dengan nilai-nilai pendidikan yang mendorong peserta didik agar terus belajar, mengembangkan potensi diri, serta mampu menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks. Dorongan untuk terus belajar dan mengembangkan potensi diri yang terkandung dalam ayat tersebut sejalan dengan tuntutan pendidikan pada era modern, khususnya pembelajaran abad ke-21, di mana peserta didik diharapkan mampu menghadapi perubahan zaman yang kompleks dan sangat cepat.

Guru pun dituntut untuk merancang aktivitas pengajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Bukan lagi pembelajaran yang berpusat pada guru semata.[11]. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya, kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sangat penting karena siswa harus mampu memahami fenomena alam dan sosial, menganalisis informasi, serta memecahkan berbagai permasalahan secara ilmiah dan logis.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sambi I Kediri menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa masih berada pada taraf rendah. Selama proses pembelajaran IPAS, siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa berusaha mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat. Ketika diberikan tugas yang memerlukan penalaran, seperti menganalisis fenomena atau memecahkan masalah sederhana, banyak siswa mengalami kesulitan dan cenderung menghafal tanpa memahami makna materi secara mendalam. Pembelajaran yang masih

[11] Triastuti Ayu,dkk. Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Abad 21 Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi, dalam *Jurnal Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, Vol. 7, No. 3, 2024, hal. 292

didominasi ceramah membuat siswa kurang terlibat aktif sehingga kemampuan berpikir kritis belum berkembang secara optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka dengan kemampuan siswa di kelas.

Kondisi tersebut diperkuat oleh penelitian Mujtaba (2023) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dapat meningkat secara signifikan ketika siswa terlibat dalam pembelajaran yang menuntut aktivitas mental, interaksi, dan partisipasi yang tinggi. Penelitian tersebut menegaskan bahwa model pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan siswa secara langsung mampu mendorong perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi jauh lebih baik dibandingkan pembelajaran pasif. Sementara itu[12], penelitian Wardana, Irianto, & Rachmadtullah (2023) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Scramble* berpengaruh nyata terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan menyusun huruf atau kata yang diacak, siswa terdorong untuk berpikir logis, kreatif, dan analitis sehingga mampu menemukan jawaban yang tepat. Penelitian tersebut memperkuat bahwa Scramble merupakan model yang efektif dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui aktivitas belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan dari permasalahan itu, maka dibutuhkan metode pembelajaran yang mampu mengajak peserta didik aktif sekaligus menstimulasi kemampuan

[12] Ahmad Mujtaba, Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Game Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, dalam *Journal of Elementary Education*, Vol. 08, No. 3, 2025, hal. 489

berpikir kritis dan pemecahan masalah mereka. Salah satu metode yang berpotensi digunakan adalah *Scramble Game*, yaitu permainan menyusun huruf, kata, atau kalimat acak menjadi informasi yang bermakna. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya dituntut berpikir cepat dan teliti, tetapi juga diajak menganalisis, menemukan pola, dan memecahkan masalah secara mandiri maupun kolaboratif. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan seperti Scramble mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Dengan demikian, penerapan metode *Scramble Game* diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran IPAS di SDN Sambi I Kediri, sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Berdasarkan kondisi tersebut, terlihat adanya kebutuhan akan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa sekaligus menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Minimnya penggunaan metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis permainan, seperti *Scramble Game*, menjadi salah satu faktor rendahnya kemampuan siswa dalam menganalisis informasi dan menyelesaikan masalah pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meniliti permasalahan ini secara ilmiah dengan judul **"Pengaruh Metode *Scramble Game* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Pelajaran IPAS di SDN Sambi I Kediri"**.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan dalam penelitian yang dilakukan di SDN Sambi 1 Kediri dapat di identifikasi sebagai berikut :

a. Pembelajaran IPAS di SDN Sambi I Kediri masih didominasi oleh metode konvensional membuat peserta didik cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran.
b. Kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPAS masih rendah, tampak dari ketidakmampuan mereka menganalisis dan memberikan alasan terhadap jawaban yang diberikan.
c. Kemampuan pemecahan masalah siswa belum berkembang optimal karena peserta didik belum terbiasa menyelesaikan permasalahan yang bersifat analitis dan kontekstual.
d. Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan masih kurang, sehingga minat belajar peserta didik pun belum berkembang baik.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dihadapi dalam penelitian ini, maka perlu untuk diadakan batas-batas masalah. Batasan masalah diperlukan penerapan area spesifik yang akan diteliti. Dan penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Metode *Scramble Game* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Pelajaran IPAS di SDN Sambi I Kediri”.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh metode *scramble game* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pelajaran IPAS di SDN Sambi I Kediri?
2. Bagaimana pengaruh metode *scramble game* terhadap pemecahan masalah peserta didik pada pelajaran IPAS di SDN Sambi I Kediri?
3. Bagaimana pengaruh metode *scramble game* secara simultan terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik pada pelajaran IPAS di SDN Sambi I Kediri?
4. Seberapa besar pengaruh metode *scramble game* secara silmultan terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik pada pelajaran IPAS di SDN Sambi 1 Kediri ?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh *metode scrambel* game terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik pada pelajaran IPAS di SDN Sambi 1 Kediri, dimana pengaruh tersebut akan diteliti lebih lanjut mengenai kesesuiannya dengan pembelajaran bagi peserta didik. Sedangkan untuk mencapai tujuan khusus sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *scramble game* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di SDN Sambi I Kediri.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode *scramble game* terhadap pemecahan masalah peserta didik di SDN Sambi I Kediri.

3. Untuk mengetahui pengaruh metode *scramble game* secara simultan terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik pada pelajaran IPAS di SDN Sambi I Kediri.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode *scramble game* secara simultan terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik pada pelajaran IPAS di SDN Sambi 1 Kediri.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat , baik secara teoritis maupun praktis dari hasil pengaruh *metode scrambel* game terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik pada pelajaran IPAS di SDN Sambi 1 Kediri . Berikut adalah penjabaran manfaat teoritis dan praktis dari penilitian ini :

1. Secara Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai penambah wawasan serta pengetahuan tentang mengetahui pengaruh *metode scrambel* game dalam pembelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa di SDN Sambi I Kediri.

2. Secara Praktis

   a. Kepala Sekolah

      Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi dan masukan bagi kepala sekolah dalam merancang

kebijakan yang mendukung pemanfaatan media pembelajaran metode pembelajaran inovatif, khususnya pada metode *scramble game* dalam pembelajaran IPAS di SDN Sambi I Kediri. Dengan mengetahui pengaruh metode *scramble game*, kepala sekolah dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dan variatif dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

b. Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman guru mengenai pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan seperti *scramble game* dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui, metode ini, guru dapat lebih mudah mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, menciptakan suasana kelas yang kondusif, dan membantu siswa memahami materi IPAS dengan cara yang lebih menarik serta bermakna.

c. Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa dapat memanfaatkan metode *scramble game* terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS. Metode permainan edukatif ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Melalui kegiatan

scramble game, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih aktif dan interaktif, sehingga pemahaman terhadap materi IPAS menjadi lebih optimal. Selain itu, penerapan metode *scramble game* ini juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis, serta membantu semangat berkompetisi yang positif dalam belajar. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu mencapai hasil belajar yang optimal melalui kegiatan belajar yang bermakna.

d. Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi peneliti dalam memperluas wawasan serta pengetahuan mengenai penerapan metode pembelajaran inovatif seperti *scramble game* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pengalaman berharga bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan di bidang pendidikan, khususnya pembelajaran IPAS di SDN Sambi I Kediri. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi, inspirasi, dan bahan rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian sejenis di masa mendatang baik dengan topik, jenjang, maupun metode yang berbeda namun memiliki tujuan yang sama.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan bingkai penelitian yang menggambarkan batas penelitian, membatasi area penelitian, dan

mempersempit permasalahan. Berdasarkan identifikasi penelitian, maka penulis membatasi permasalahan yaitu :

1. Peneliti hanya meneliti siswa kelas IV di area SDN Sambi I Kediri semester genap tahun ajaran 2025/2026.
2. Media dalam penelitian ini yaitu *scramble game* untuk kelas IV.
3. Materi pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada pelajaran IPAS materi gaya.

G. Penegasan Variabel

Berdasarkan uraian di atas, variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independent, dan variabel dependen:

1. Variabel Independen (X)

   Pada penelitian ini menggunakan variabel X yaitu Metode *Scramble Game.* Metode *Scramble Game* yakni metode pembelajaran yang menggunakan permainan berupa penyususnan huruf, kata, atau kalimat yang diacak menjadi susunan yang benar. Dalam metode ini, siswa diajak untuk berpikir cepat, aktif, dan teliti dalam menemukan jawaban yang tepat. Tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan pemahaman, konsentrasi, serta minat belajar peserta didik melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Dalam penelitian ini, metode *scramble game* diterapkan dalam pembelajaran IPAS di SDN Sambi I Kediri sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik bagi siswa.

2. Variabel Dependen (Y_1), (Y_2)

1) Kemampuan berpikir kritis

Kemampuan berpikir kritis ialah kemampuan yang dimiliki setiap orang untuk menganalisis ide atau gagasan yang lebih spesifik untuk mengejar pengetahuan yang relevan tentang dunia dengan melibatkan evaluasi bukti. Kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan untuk menganalisis permasalahan sampai pada tahap pencarian Solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Setiap orang yang mempunyai kemampuan berpikir kritis tidak hanya mengenal jawaban. Mereka akan mencoba mengembangkan beberapa kemungkinan jawaban yang lain berdasarkan analisis serta informasi yang sudah didapat dari suatu permasalahan. Berpikir kritis sama dengan melakukan proses penalaran terhadap suatu masalah sampai pada tahap kompleks tentang "mengapa" serta "bagaimana" proses pemecahanya.

2) Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah adalah keterampilan atau kapasitas individu untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang efektif dan efisien. Kemampuan ini melibatkan pemahaman masalah, analisis situasi, kreativitas dalam menghasilkan

berbagai alternatif solusi, pengambilan keputusan yang tepat, serta evaluasi terhadap solusi yang diterapkan.

Pemecahan masalah juga mencakup kemampuan untuk merefleksikan proses yang telah dilakukan untuk memperbaiki strategi di masa mendatang. Dalam konteks pembelajaran, pemecahan masalah menjadi salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) yang penting untuk dikembangkan pada peserta didik agar mereka mampu menghadapi tantangan kehidupan nyata, bekerja secara mandiri maupun kolaboratif, serta mengoptimalkan potensi kognitifnya dalam berbagai situasi.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disusun untuk memudahkan pemahaman terhadap isi skrispi secara runtut serta sistematis.

1. Bagian Awal

   Pada bagian awal proposal penlitian ini berisikan halaman sampul dan halaman judul.

2. Bagian Inti

   a. Bab I Pendahuluan

      Pada bab ini berisi tntang latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan penelitian, rumusan masalah,

tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, sistematika penulisan.

b. Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini peneliti membahas mengenai metode *scramble game*, serta hasil belajar siswa yang dijadikan landasan atau pembahasan pada bab selanjutnya, penelitian terdahulu, kerangka teori dan hipotesis penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini memaparkan tentang metode penelitian yang digunakan meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling, dan sample penelitian, isntrumen penelitian, kisi-kisi angket, Teknik pengumpulan data, analisi data, tahapan penelitian.

d. Bab IV Laporan Hasil Penelitian

Pada bab ini membahas mengenai deskripsi data yang didapatkan serta dilakukan diajukan pengujian hipotesis untuk menjawab rumusan masalah.

e. Bab V Pembahasan

Pada bab ini, memaparkan beberapa sub bab aitu mengenai pengaruh metode *scramble game*. Pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa SDN Sambi I Kediri.

f. Bab VI Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dari rumusan masalah dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan penulis.

g. Bagian Akhir

Pada bagian akhir dari skripsi memuat uraian mengenai aftar rujukan dari penelitian yang dilakukan.