

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE GAME UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MENGEKSPLORASI
LINGKUNGAN SEKITAR DI SDN SUKABUMI 7 KOTA PROBOLINGGO**

SKRIPSI



OLEH

ERRINA DINDA FESTAWANTI

NIM. 214420058

UNIVERSITAS PANCA MARGA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

2025