

Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Eksperimen pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri Rancatungku 04)

Shelsabila^{*}, Eko Surbiantoro, Huriah Rachmah

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*shelsabila63@gmail.com, eko.surbiantoro@unisba.ac.id, huriahrachmah@unisba.ac.id

Abstract. This research is motivated by the low learning outcomes of students who have not reached the KKM 70. This research was conducted at SD Negeri Rancatungku 04 which aims to determine the improvement of student learning outcomes by using the scramble type cooperative learning model in Islamic Religious Education and Budi Pekerti subjects. Scramble-type cooperative learning model is an approach that combines elements of games with learning. In this model, students will be given practice questions that generally consist of scrambled words, sentences, or discourse then students must think quickly and creatively in rearranging the scrambled sentences into the correct order. This research uses a quantitative approach with an experimental method with a pre-experimental one group pretest posttest design. The type of sampling uses random samples. In the results of this research involving one class only as an experimental class. These results show that the average pretest results of student learning in the cognitive domain is 51.28 after being given treatment is 76.41. In the spiritual affective domain before being given treatment resulted in an average of 79.21 after being given treatment of 81.92. In the social spiritual affective domain, it shows that the average before being given treatment is 74.08 after being given treatment shows 77.23. The difference in learning outcomes between pretest and posttest scores on t learning outcomes, in the realm of cogni.

Keywords: *Effectiveness, Scramble, Learning Outcomes.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM 70. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Rancatungku 04 yang bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe scramble pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Model pembelajaran kooperatif tipe scramble yaitu pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran. Dalam model ini, para siswa akan diberikan latihan soal yang umumnya terdiri dari kata-kata, kalimat, atau wacana yang diacak kemudian siswa harus berpikir secara cepat dan kreatif dalam menyusun kembali kalimat yang diacak menjadi urutan yang benar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan bentuk desain pre-eksperimental one group pretest posttest. Jenis pengambilan sampel menggunakan sampel acak. Dalam hasil penelitian ini melibatkan satu kelas saja sebagai kelas eksperimen. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil pretest belajar siswa pada ranah kognitif yaitu 51.28 setelah diberikan perlakuan yaitu 76.41. Pada ranah afektif spiritual sebelum diberikan perlakuan menghasilkan rata-rata 79.21 setelah diberikan perlakuan sebesar 81.92. Pada ranah afektif spiritual sosial menunjukkan bahwa rata-rata sebelum diberi perlakuan yaitu 74.08 setelah diberikan perlakuan menunjukkan 77.23. perbedaan hasil belajar antara nilai pretest dan posttest pada hasil belajar t, pada ranah kognitif t hitung $(-4.811 < 3.832)$, pada ranah afektif spiritual t hitung $(6.090 < 7.699)$, pada ranah afektif sosial $(3.025 < 7.124)$. Dan pada ranah psikomotorik yaitu 4.927. Maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble terdapat efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Efektivitas, Scramble, Hasil Belajar.*

A. Pendahuluan

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang baik adalah faktor penting yang menentukan kesuksesan proses pembelajaran (Tasya et al., 2023). Keberhasilan pembelajaran kepada peserta didik sangat ditentukan oleh guru karena guru memiliki peran langsung dalam mempengaruhi, membimbing, dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. (Huda, 2018; Sugandi et al., 2020). Guru perlu memiliki kemampuan untuk menciptakan inovasi dalam efektivitas metode pembelajaran sebagai upaya mengatasi rendahnya hasil belajar. Dengan memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan inovatif, dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memberikan perhatian yang lebih terhadap materi pembelajaran (Darma Amperawanto, 2022). Khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu upaya sadar yang dilakukan oleh pendidik adalah untuk mempersiapkan siswa agar dapat memahami, meyakini, dan mengamalkan ajaran Islam melalui berbagai kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang telah ditentukan, dengan tujuan mencapai sasaran yang telah ditetapkan (Zubaidillah & Nuruddaroini, 2019).

Realitas saat ini dalam proses pembelajaran, banyak siswa yang tidak mencapai hasil belajar sesuai harapan karena adanya beberapa faktor, seperti kondisi kesehatan siswa dan kurangnya motivasi belajar dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Ketika siswa sakit, proses pembelajaran menjadi kurang optimal, dan kurangnya motivasi serta kebiasaan belajar yang tidak teratur menjelang ujian dapat menurunkan minat siswa terhadap beberapa mata pelajaran (Feriza, 2018; Muhyatun, 2019). Kecerdasan interpersonal juga memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Tingkat kecerdasan interpersonal yang tinggi dapat memberikan dukungan yang besar dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Nurlaila et al., 2023). Hasil belajar siswa rendah, disebabkan juga pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat (Shandra & Movitaria, 2022).

Berdasarkan hasil observasi bersama guru PAI terhadap kegiatan pembelajaran bahwasannya mengenai model pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran PAI masih bergantian antara metode pembelajaran ceramah dengan pembelajaran kooperatif. Akan tetapi model yang sering digunakan adalah model ceramah, diskusi, dan juga penugasan. Hal ini dikarenakan masih harus adaptasi dari kurikulum yang sering berganti seperti dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka. Salah satu masalah yang timbul yang sekaligus mendorong munculnya kebijakan merdeka belajar adalah kesibukan guru yang terjebak dalam administrasi pembelajaran sehingga guru menjadi tidak optimal dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas (Daga, 2021). Hal ini juga akan membuat siswa menjadi bosan dan tidak aktif apabila pembelajaran berpusat pada guru. Sehingga ini adalah salah satu faktor dari rendahnya hasil belajar. Hal ini dapat dilihat pada salah satu nilai hasil belajar yaitu dengan nilai rata-rata 68,1 sedangkan nilai KKM yaitu 70.

Berdasarkan data tersebut, diperlukan upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui berbagai langkah, termasuk meningkatkan kompetensi guru, menerapkan pembelajaran yang efektif, serta menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, beragam, dan inovatif (Fauhah & Rosy, 2020; Somayana, 2020). Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat dicapai melalui efektivitas model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Beberapa model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yaitu *problem-based-learning*, *discovery-based learning*, *project-based learning*, *talking stick*, *tgt*, *scramble*, dan lain-lain (Purnama et al., 2018; Rahmadaniyati & Rini, 2023; Sulolipu et al., 2023). Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan media berupa kertas yang berisi pertanyaan dan jawaban (Hakim, 2021).

Keberhasilan model *scramble* ini didukung dengan penelitian eksperimen yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 4 Lubuklinggau yang bertujuan untuk mengetahui apakah setelah diterapkan Model *Scramble* secara signifikan tuntas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Scramble* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa di SMP Negeri 4 Lubuklinggau. Hal ini

ditunjukkan oleh hasil uji t sebesar 5,48 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya efektivitas model pembelajaran *Scramble* secara signifikan tuntas. Nilai ini diperkuat dengan rata-rata nilai *post-test* lebih besar dibandingkan nilai *pre-test*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran pada mata pelajaran PAIBP sebelum menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *scramble*?
2. Bagaimana pembelajaran pada mata pelajaran PAIBP setelah menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *scramble*?
3. Seberapa besar perbedaan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan sebelum menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *scramble*?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pembelajaran pada mata pelajaran PAIBP sebelum menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *scramble*
2. Untuk mengetahui pembelajaran pada mata pelajaran PAIBP setelah menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *scramble*
3. perbedaan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan sebelum menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *scramble*

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode *pre-experimental design* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri Rancatungku 04 yang berjumlah 46 orang siswa. Dengan teknik pengambilan sampel yaitu sampel acak dengan diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 39 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal test, kuesioner, observasi, dan studi pustaka. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis uji normalitas dan uji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAIBP Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu dengan hasil nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pretest*

Variabel	Hasil Belajar	Nilai Rata-rata
X dan Y	<i>Pretest Kognitif</i>	51.28
	<i>Pretest Afektif Spiritual</i>	79.21
	<i>Pretest Afektif Sosial</i>	81.92

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2024.

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ranah kognitif masih dibawah KKM dikarenakan model yang digunakan yaitu konvensional atau ceramah. Pembelajaran konvensional yaitu metode pembelajaran yang dalam prosesnya dilakukan dengan cara yang monoton dan verbal, dalam menyampaikan materinya lebih dominan ceramah atau berpusat pada guru. Model pembelajaran konvensional juga yaitu suatu metode yang telah lama digunakan oleh para guru (fahrudin, ansar, 2021). Menurut Subiyanto pembelajaran konvensional mempunyai beberapa ciri-ciri yaitu siswa tidak mengetahui tujuan belajar, guru mengajar berdasarkan buku, tes, atau evaluasi yang cenderung bersifat sumatif untuk mengetahui perkembangan siswa, dan siswa harus mengikuti metode belajar yang dipilih guru, mematuhi

aturan yang diterapkan, dan siswa jarang mendapatkan kesempatan untuk menyatakan pendapat. Tetapi, dibalik kekurangan model tersebut ada kelebihannya yaitu mendorong siswa untuk fokus, guru dapat memungkinkan untuk mengendalikan kelas sepenuhnya, penyampaian materi dapat dilakukan secara luas, dapat diikuti oleh banyak siswa, dan mudah dilaksanakan (Wulandari, 2022). Kelebihan ini dapat dibuktikan pada penelitian ini bahwasannya nilai *pretest* pada ranah afektif menunjukkan hasil yang baik.

Sejalan dengan penelitian (Tiara dan Agung) bahwa penggunaan metode pengajaran memiliki dampak bagi siswa. Metode yang kurang menarik dapat membuat siswa mudah bosan. Contohnya ketika guru menggunakan model ceramah dalam menyampaikan materi siswa akan lebih fokus pada penjelasan materi daripada memperhatikan kondisi kelas, guru selalu memberikan tugas setelah menyelesaikan penjelasan, karena metode pengajaran yang digunakan kurang menarik dan tidak bervariasi akan membuat siswa mudah bosan dan akan pasif ketika pembelajaran berlangsung (Maduratna & Setyawan, 2020; Ramdani et al., 2023).

Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAIBP Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* peneliti melakukan *posttest* terlebih dahulu dengan hasil nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil *Posttest*

Variabel	Hasil Belajar	Nilai Rata-rata
X dan Y	<i>Posttest</i> Kognitif	76.24
	<i>Posttest</i> Afektif Spiritual	74.08
	<i>Posttest</i> Afektif Sosial	77.23
	<i>Posttest</i> Psikomotorik	82.08

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2024.

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* hasil belajar mengalami peningkatan yang baik. Menurut Santrock, anak usia sekolah dasar (SD) adalah anak yang berada dalam periode usia pertengahan, yaitu antara 6 hingga 12 tahun (Hamuni et al., 2022). Anak pada usia ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda, senang bermain, bergerak, bekerja dengan kelompok, dan melakukan sesuatu hal secara langsung atau nyata (Sitorus et al., 2016). Menurut Mulyani pembelajaran kooperatif yaitu proses pembelajaran secara berkelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Model pembelajaran kelompok yaitu serangkaian aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu dengan tujuan mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Tahsinia et al., 2021). Sedangkan model pembelajaran *scramble* yaitu pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran. Dalam model ini siswa diberikan latihan soal yang terdiri kata-kata, kalimat, atau wacana yang diacak sehingga urutannya tidak teratur. Tujuan dari model pembelajaran ini supaya siswa dapat memecahkan teka-teki tersebut dengan mengurutkan kembali unsur-unsur tersebut menjadi kesatuan yang benar sehingga dapat dipahami maknanya (Mardianto et al., 2022).

Menurut Bagi Istarani, kelebihan dari model pembelajaran *scramble* adalah memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, mempercepat proses penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik, karena mereka hanya perlu mencocokkan jawaban yang telah disiapkan dengan pertanyaan yang diberikan, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menyediakan kata kunci yang telah disiapkan sebelumnya, mengajarkan peserta didik untuk berpikir secara kritis melalui pemecahan soal yang disusun dengan urutan yang tidak teratur (Kharisna, 2022).

Hal ini dapat dibuktikan pada penelitian ini bahwasannya ketika anak kelas 5 yang menurut Abdul Kadir mempunyai karakteristik senang bergerak, senang bermain, senang bekerja dalam kelompok setelah diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif yang bersifat belajar dalam kelompok model kooperatif tipe *scramble* dalam (Marfianto 2022) model ini merupakan pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran ini menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar, dan aktif dibandingkan dengan model pembelajaran ceramah yang

berpusat pada guru siswa akan menjadi pasif (R. Sianturi, 2022) (R. W. Sianturi et al., 2023). Ketika peserta didik telah aktif di dalam kelas akan berpengaruh terhadap hasil belajar, hal ini sejalan dengan penelitian Naniek penggunaan model pembelajaran *scramble* dengan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPA diketahui bahwa siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran. Terbukti pada saat kegiatan belajar berlangsung semua siswa ikut aktif dan tidak didominasi oleh beberapa siswa saja. Selain hasil belajar yang meningkat minat belajar siswa pun juga ikut meningkat, siswa dapat menggali kemampuannya sendiri melalui model pembelajaran *scramble* dengan media *question card* sehingga melatih siswa untuk berfikir secara aktif dan mandiri (Kusumawati, 2019).

Perbedaan Hasil Belajar Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dan Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Tabel 3. Perbedaan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Variabel	Hasil Belajar	Nilai Rata-rata	Sig (2-Tailed)	Keputusan
X dan Y	<i>Pretest</i> Kognitif	51.28	0.000	Diterima
	<i>Posttest</i> Kognitif	76.24	0.000	Diterima
	<i>Pretest</i> Afektif Spiritual	79.21	0.000	Diterima
	<i>Posttest</i> Afektif Spiritual	74.08	0.004	Diterima
	<i>Pretest</i> Afektif Sosial	81.92	0.000	Diterima
	<i>Posttest</i> Afektif Sosial	77.23	0.000	Diterima
	<i>Posttest</i> Psikomotorik	82.08	0.000	Diterima

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2024.

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran PAIBP setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* mengalami peningkatan hasil belajar yang baik. Hal tersebut dapat dinilai pada nilai rata-rata yaitu nilai kognitif $51.28 < 76.24$, nilai afektif spiritual $79.21 < 74.08$, nilai afektif sosial $81.92 > 77.23$, dan nilai psikomotorik yaitu 82.08 . Peningkatan hasil belajar ini disebabkan model pembelajaran yang diberikan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu dengan menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah.

Perbedaan peningkatan hasil belajar pada PAIBP antara nilai *pretest* dan *posttest* disebabkan adanya faktor eksternal hasil belajar yaitu menurut Slameto penggunaan metode mengajar yang bervariasi sangat penting dalam membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar dan motivasi belajar siswa. Metode ceramah yang monoton dapat menyebabkan siswa merasa bosan, mengantuk, dan pasif karena kurangnya interaksi aktif dalam proses pembelajaran. Guru progresif yang berani mencoba metode-metode baru dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang berbeda (Parwati et al., 2018). Karena guru memiliki peran yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran, tugasnya tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa tetapi juga menciptakan pembelajaran yang lebih aktif. Hal ini berarti guru harus menggunakan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, seperti penggunaan teknik diskusi, pembelajaran berbasis proyek, atau pendekatan kooperatif. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka (Asda, 2022).

Salah satu kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu anak didik menjadi lebih proaktif dalam belajar di sekolah, siswa menjadi lebih kreatif dalam belajar dan

berpikir, siswa merasa lebih rileks dan santai sehingga lebih mudah menerima pembelajaran tanpa beban, karena model ini memungkinkan mereka untuk belajar sambil bermain (*learning by doing*), model pembelajaran ini menanamkan sikap kepedulian sosial antara anggota kelompok belajar, materi pembelajaran menjadi lebih berkesan dan lebih mudah diingat oleh siswa, model ini memberikan dorongan kepada siswa untuk menjadi lebih kompetitif dan termotivasi dalam meningkatkan kemampuan belajar mereka (Putra et al., 2020).

Keberhasilan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ilmia mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Kelas VIII di SMP Negeri 4 Lubuklinggau menunjukkan bahwa hasil uji t sebesar 5,48 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya penerapan model pembelajaran *Scramble* secara signifikan tuntas. Nilai ini diperkuat dengan rata-rata nilai *post-test* lebih besar dibandingkan nilai *pre-test* (Ilmiah et al., 2020).

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil *pretest* peserta didik pada ranah kognitif memperoleh hasil belajar dengan skor rata-rata 51.28. Hasil *pretest* pada hasil belajar afektif spiritual yaitu 79.21. *Pretest* hasil belajar ranah afektif sosial yaitu 74.08, pada ranah psikomotorik ini tidak dilakukan *pretest*.
2. Hasil *posttest* peserta didik pada ranah kognitif memperoleh hasil belajar dengan skor rata-rata sebesar 76.41. hasil belajar *posttest* afektif spiritual yaitu sebesar 81.92, *posttest* hasil belajar afektif sosial yaitu 77.23, dan pada ranah psikomotorik yaitu mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82.08.
3. Terdapat efektivitas yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran yang masih konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat nilai rata-rata hasil belajar kognitif $51.28 < 76.41$, hasil belajar afektif spiritual $79.21 < 81.92$, hasil belajar afektif sosial $74.08 < 77.23$, dan hasil belajar psikomotorik yaitu 82.08.

Acknowledge

1. Bapak H. Eko Surbiantoro, Drs., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing I dan juga Ibu Dr. Huriyah Rachmah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan kebijaksanaan juga telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik, saran, koreksi, dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
2. Bapak Dr. H. Aep Saepudin, Drs., M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Bandung.
3. Ibu Dr. Fitroh Hayati, S.Ag., M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Bandung.
4. Bapak Dr. Alhamuddin, M.M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Bandung.
5. Bapak U Sunarya dan Ibu Mimin selaku kedua orang tercinta peneliti yang tidak hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi, moral, juga materil.

Daftar Pustaka

- [1] Asda, Y. (2022). Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Man Model Banda Aceh. *Pendalas: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 160–174. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i3.129>
- [2] Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah

- Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- [3] Darma Amperawanto. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Metode Pembelajaran Kerja Kelompok Siswa Kelas X-IPA SMA Negeri 1. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 2(3), 129–138. <https://doi.org/10.51214/bip.v2i3.477>
- [4] fahrudin, ansar, ahmad shofituddin ichsan. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam [Conventional and Critical Creative Learning in the Perspective of Islamic Education]. *Hikmah*, 18(1), 64–80.
- [5] Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- [6] Feriza, F. (2018). Pengaruh Disiplin Belajar, Motivasi Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMA Muhammadiyah Kota Pagar Alam. *Al-Bahtsu : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 3(1), 0–10.
- [7] Hakim, F. (2021). Efektifitas Metode Scramble Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Balonggabus Sidoarjo. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(2), 161–178. <https://doi.org/10.33367/jiee.v3i2.1917>
- [8] Hamuni, Idrus, M., & Aswati. (2022). *Perkembangan Peserta Didik*.
- [9] Huda, M. (2018). Kompetensi Kepribadian Guru Dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran Pai). *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266. <https://doi.org/10.21043/jupe.v11i2.3170>
- [10] Ilmiah, J., Matematika, P., Mardhiyana, D., Izar, S., Studi, P., Matematika, P., & Pekalongan, U. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Terhadap*. 8(2), 249–256.
- [11] Kharisna, F. (2022). Learning Studies Using the Scramble Model on Learning Outcomes in Elementary Schools. / *Jurnal CERDAS Proklamator*, 10(2), 6–9.
- [12] Kusumawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87–100. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.66>
- [13] Maduratna, T. P., & Setyawan, A. (2020). Analisis Faktor Pengaruh Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Banyuajuh 6 Kamal. *Jurnal Prosiding Nasional Pendidikan*, 1(1), h,350.
- [14] Mardianto, Anas, N., Fadli Daulay, R., Saragih, B., & Wulan Ramadhani, T. (2022). Gerakan Literasi Asmaul Husna Berbasis Permainan Scrumble Card Pada Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 18(1), 120–131.
- [15] Muhyatun, M. (2019). Upaya Preventif Perilaku Menyontek Siswa Melalui Layanan Dukungan Sistem. *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2). <https://doi.org/10.29240/belajea.v4i2.891>
- [16] Nurlaila, S., Warohmah, Ilmi, D., Wati, S., & Karim, H. A. (2023). Pengaruh Kecerdasaan Interpersonal Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 8 Payakumbuh. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 725–735.
- [17] Parwati, N. N., Suryawan, P. P., & Apsari, R. A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*.
- [18] Purnama, V., Latupeirisa, S., & Nuryanti, S. (2018). *Keywords : Teams games tournaments , scramble , motivation , learning outcomes , acid-based solutions*. 7(August), 159–163.
- [19] 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. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27437>

- [20] Rahmadaniyati, N., & Rini, T. P. W. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Menggunakan Model PBL, SAVI Dan Talking Stick Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan ...*, 1(3), 727–735.
- [21] Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyo, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatuss'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- [22] Shandra, Y., & Movitaria, M. A. (2022). Penerapan Model Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi. *Ikhtisar: Jurnal Pengetahuan Islam*, 2(1), 63. <https://doi.org/10.55062/ijpi.2022.v2i1.39>
- [23] Sianturi, R. (2022). *Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis*. 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- [24] Sianturi, R. W., Harianaja, S. D., Anakampun, R., Tobing, L. L., & Naibaho, F. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Keaktifan Belajar PAK Siswa di SMP Negeri 1 Harian Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Teologi Injili Dan Pendidikan Agama*, 1(4), 82–95.
- [25] Sitorus, F., Rahmawati, F., Niawati, S., Atika, P., & Pandia, S. (2016). *Perkembangan Kepribadian Anak Usia Sekolah Dasar di SDn Socah 2. 0*, 1–23.
- [26] Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- [27] Sugandi, D., Syach, A., & Febriyanto, D. (2020). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Konsep Pesawat Sederhana. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 37–50. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.275>
- [28] Sulolipu, A. A., Yahya, Muh., Rismawanti, E., & Anas, Muh. (2023). Model Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 1(5), 730–737. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v1i5.118>
- [29] Tahsinia, J., Arini, D. A., Gianistika, C., Ropiah, N. S., & Kooperatif, P. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Picture And Picture Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah di Indonesia*. 110–124.
- [30] Tasya, N., Syamsurizal, Arsih, F., & Anggriyani, R. (2023). JOTE Volume 4 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 242-250 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education. *Validitas Modul Ajar Hereditas Manusia Berbasis Problem Based Learning (PBL)*, 4, 242–250.
- [31] Wulandari, D. (2022). Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Aksioma Ad-Diniyah*, 10(1). <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>
- [32] Zubaidillah, M. H., & Nuruddaroini, M. A. S. (2019). Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Jenjang Sd, Smp Dan Sma. *ADDABANA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.47732/adb.v2i1.95>