



PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA DI MADRASAH TSANAWIYAH MUHAMMADIYAH 02 PEKANBARU

Tsaniyah Andhini¹, Nur Aisyah², Nurul Annisah³, Nanda Lubis⁴, Aldi Juliaska⁵

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau^{1,2,3,4,5}

e-mail: tsaniyahandhini12@gmail.com¹, Nuraisyaah7@gmail.com², nannisah44@gmail.com³,
nandalubiis@gmail.com⁴, aldijuliaska25@gmail.com⁵

Diterima: 07/07/2026; Direvisi: 27/07/2026; Diterbitkan: 03/08/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa pada materi Lembaga Sosial di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 02 Pekanbaru. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) serta rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian berjumlah 80 siswa yang terdiri atas kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-1 sebagai kelas kontrol, dengan masing-masing kelas berjumlah 40 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui tes dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji *Independent Samples t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai *t hitung* sebesar 4,993 dengan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,05 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,72. Dengan demikian, model pembelajaran *scramble* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. **Kata Kunci:** Model Pembelajaran Scramble, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial.

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the *scramble* learning model on students' Social Science (IPS) learning outcomes on the topic of Social Institutions at Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 02 Pekanbaru. This research was motivated by students' low learning outcomes in Social Science, which had not yet reached the Minimum Learning Achievement Criteria (KKTP), as well as students' limited understanding of the learning materials delivered during the learning process. This study employed a quantitative approach using a *quasi-experimental* method with a *pretest-posttest control group design*. The research sample consisted of 80 students divided into an experimental class (VIII-2) and a control class (VIII-1), with each class consisting of 40 students. Data were collected through tests and documentation, then analyzed using the *Independent Samples t-Test*. The results showed that there was a significant difference in students' learning outcomes between the experimental and control classes. This was evidenced by the hypothesis test results, which obtained a *t-count* value of 4.993 with a significance value (*Sig. 2-tailed*) of $0.000 < 0.05$. The average





posttest score of the experimental class was 82.05, while the control class obtained an average score of 72.72. Therefore, the scramble learning model has a significant effect on improving students' Social Science learning outcomes and can be used as an alternative learning strategy to create a more active, collaborative, and enjoyable learning process.

Keywords: *Scramble Learning Model, Learning Outcomes, Social Science Learning.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, informasi, dan perubahan sosial yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi agar mampu menghasilkan individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta karakter yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Salah satu bidang pendidikan yang memiliki peran strategis dalam menghadapi perubahan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendidikan IPS tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman mengenai berbagai fenomena sosial, tetapi juga membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, memahami nilai-nilai sosial, serta mempersiapkan diri untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu dirancang secara inovatif agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep-konsep sosial yang dipelajari. Syarifuddin et al. (2022) menjelaskan bahwa desain pembelajaran IPS di sekolah dasar perlu dikembangkan secara inovatif dengan memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami fenomena sosial secara kontekstual.

Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPS masih sering menghadapi berbagai permasalahan, seperti rendahnya keaktifan siswa, kurangnya motivasi belajar, serta anggapan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi ide, berdiskusi, dan membangun pemahaman secara mandiri. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Sentosa dan Norsandi (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif pada era perubahan pendidikan perlu menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui penggunaan model yang mampu membangun interaksi, kreativitas, dan kemandirian belajar.

Proses kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan melalui penggunaan berbagai pendekatan dan model pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa. Model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang kegiatan belajar mengajar, tetapi juga menjadi strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Menurut Maulina (2022), pengembangan model pembelajaran inovatif perlu diarahkan pada penggunaan strategi yang mampu meningkatkan aktivitas siswa melalui proses menemukan, bekerja sama, dan membangun pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa melalui kerja sama kelompok dalam menyelesaikan permasalahan atau tugas yang diberikan. Menurut Waruwu dan Tafonao (2023), model pembelajaran kooperatif *scramble* menuntut siswa untuk aktif bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.



Selain itu, model Scramble juga dapat meningkatkan kreativitas siswa karena siswa dilatih untuk berpikir cepat, menemukan jawaban, serta menyusun kembali informasi yang telah diberikan. Kabatiah et al. (2023) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi antar siswa dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa memperoleh kesempatan untuk bertukar ide, mengembangkan pemahaman, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Waruwu dan Tafonao (2023), model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas siswa melalui kegiatan menyusun kembali informasi yang telah diacak sehingga siswa terlibat secara aktif dalam memahami materi pembelajaran. Model *scramble* memiliki beberapa bentuk kegiatan, yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat, dan *scramble* wacana. *Scramble* kata merupakan kegiatan menyusun huruf-huruf yang telah diacak menjadi sebuah kata yang bermakna sehingga siswa dilatih mengenali konsep atau istilah tertentu. *Scramble* kalimat merupakan kegiatan menyusun kata-kata yang telah diacak menjadi kalimat yang runtut dan logis sehingga membantu siswa memahami hubungan antar konsep. Sementara itu, *scramble* wacana merupakan kegiatan menyusun kata atau kalimat yang telah diacak menjadi sebuah wacana yang utuh sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir, memahami informasi, dan menginterpretasikan konsep pembelajaran secara lebih mendalam.

Penerapan model pembelajaran *scramble* dalam pembelajaran IPS didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model ini mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Model *scramble* dapat meningkatkan aktivitas belajar karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan menyusun, menemukan, dan memahami informasi pembelajaran. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang bersifat permainan edukatif dapat mengurangi kejenuhan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Gravitan et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* pada pembelajaran IPS sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa model *scramble* tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga mampu membangun keterlibatan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Sejalan dengan temuan tersebut, Erika dan Hamimah (2023) menyatakan bahwa penerapan *model cooperative learning* tipe *scramble* pada pembelajaran tematik terpadu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Melalui kegiatan kerja kelompok, penyusunan jawaban, dan pemecahan masalah secara kolaboratif, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga berdampak terhadap peningkatan pemahaman materi. Penelitian Amelia dan Mustamiroh (2024) juga memperkuat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi jenis usaha masyarakat Indonesia. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *scramble* karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses menemukan konsep. Selain itu, Anggraini (2025) menemukan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada siswa sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa berpikir cepat, bekerja sama, dan memahami materi secara lebih mendalam. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa *scramble* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang sesuai



dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran aktif dan kontekstual.

Penelitian terbaru Alkhayya et al. (2026) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa model *scramble* tidak hanya memberikan pengaruh terhadap aspek kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui proses analisis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, Fitria et al. (2026) membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Model ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif karena siswa terlibat dalam aktivitas mencari, mencocokkan, dan menyusun jawaban secara kelompok sehingga meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Hasil belajar menjadi salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Ruswandi, hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang dapat terlihat melalui perubahan kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan siswa. Keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat melalui pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Hamalik juga menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Selanjutnya, Slameto menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian akhir dari proses belajar yang mencakup perubahan tingkah laku secara menyeluruh sebagai akibat dari pengalaman individu dan lingkungannya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Mariska et al. (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar tidak hanya ditunjukkan melalui pencapaian akademik, tetapi juga terlihat dari peningkatan aktivitas, keterlibatan, serta kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar IPS tidak hanya dilihat dari aspek kognitif, tetapi juga dari perkembangan sikap dan keterampilan siswa dalam memahami serta merespons berbagai permasalahan sosial di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan model pembelajaran *scramble* telah banyak dikaji dalam berbagai mata pelajaran dan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas serta hasil belajar siswa. Berbagai hasil penelitian terbaru memperlihatkan bahwa model *scramble* memiliki konsistensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dasar, baik melalui peningkatan motivasi belajar (Gravitiani et al., 2022), hasil belajar IPS (Amelia & Mustamiroh, 2024), maupun kemampuan berpikir kritis peserta didik (Alkhayya et al., 2026). Meskipun demikian, penelitian mengenai model pembelajaran inovatif lain seperti *Realistic Mathematics Education* (RME) juga menunjukkan bahwa pendekatan yang berpusat pada aktivitas siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang kontekstual (Mutmainah & Karlimah, 2024). Hal ini memperkuat bahwa pembelajaran aktif dengan melibatkan pengalaman langsung siswa menjadi salah satu pendekatan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, sebagian penelitian masih berfokus pada penerapan *scramble* secara umum tanpa mengkaji secara mendalam bagaimana penerapannya dalam pembelajaran IPS yang memiliki karakteristik materi berupa konsep, fakta sosial, serta nilai-nilai kehidupan bermasyarakat. Selain itu, masih diperlukan penelitian yang mengkaji efektivitas model *scramble* sebagai alternatif pembelajaran yang mampu mengatasi rendahnya keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar IPS.





Berdasarkan kondisi tersebut, *research gap* dalam penelitian ini terletak pada masih terbatasnya kajian mengenai penerapan model pembelajaran *scramble* yang secara spesifik digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun *novelty* penelitian ini adalah memberikan gambaran empiris mengenai penerapan model *scramble* dalam pembelajaran IPS melalui aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Untuk memperoleh hasil penelitian yang valid, pemilihan pendekatan dan prosedur penelitian juga menjadi aspek penting karena metodologi penelitian berperan dalam menentukan ketepatan proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data (Lestari et al., 2022). Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran IPS yang lebih inovatif, aktif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Lembaga Sosial. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design* dengan melibatkan dua kelompok penelitian, yaitu kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-1 sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri atas 40 siswa yang berasal dari Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 02. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *total sampling*, yaitu seluruh anggota populasi yang tersedia dijadikan sebagai sampel penelitian. Menurut Waruwu (2024), pemilihan pendekatan dan prosedur penelitian yang tepat menjadi bagian penting dalam menghasilkan data penelitian yang sistematis, karena metode penelitian berperan dalam menentukan proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data sesuai dengan tujuan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pelaksanaan pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian berupa data siswa dan dokumen pembelajaran yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Wijaya (2022) menjelaskan bahwa evaluasi terhadap kualitas pembelajaran diperlukan untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran melalui pengukuran hasil yang dicapai peserta didik, sehingga instrumen dan teknik pengumpulan data menjadi aspek penting dalam memperoleh informasi pembelajaran yang akurat. Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan uji *Independent Samples t-Test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *scramble* dan siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa model *scramble* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis data penelitian dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *scramble*

dan kelas kontrol yang tidak memperoleh perlakuan tersebut. Pengujian hipotesis dilakukan terhadap data posttest kedua kelas dengan menggunakan analisis statistik *Independent Samples t-Test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Hasil pengujian hipotesis menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 27 disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji t Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.217	.643	4.993	78	.000	-9.325	1.868	-13.043	-5.607
	Equal variances not assumed			4.993	76.500	.000	-9.325	1.868	-13.044	-5.606

Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 27

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, sehingga lebih kecil dibandingkan taraf signifikansi 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Hasil pengujian juga menunjukkan nilai *t hitung* sebesar 4,993 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 78, sehingga nilai tersebut lebih besar dibandingkan nilai *t tabel* pada taraf signifikansi 5% yaitu 1,664. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yang berarti penerapan model pembelajaran *scramble* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa.

Setelah dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test*, analisis selanjutnya dilakukan untuk mengetahui gambaran perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dianalisis berupa nilai posttest dari kedua kelompok setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Perbandingan nilai rata-rata tersebut digunakan untuk melihat kecenderungan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *scramble* pada kelas eksperimen. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai posttest kedua kelas disajikan pada Tabel 2.

Tabel II.2. Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Menggunakan Independent Samples t-Test

		Group Statistics			
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Posttest Kontrol	40	72.72	8.918	1.410
	Posttest Eksperimen	40	82.05	7.746	1.225

Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 27

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar antara siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *scramble* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) posttest kelas eksperimen sebesar 82,05, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,72. Selain itu, nilai standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 7,746 dan kelas kontrol sebesar 8,918 yang menunjukkan variasi hasil belajar pada masing-masing kelompok. Perolehan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kelas yang menerapkan model pembelajaran *scramble* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menerapkan model tersebut.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Lembaga Sosial di MTs Muhammadiyah 02 Pekanbaru. Penelitian dilaksanakan menggunakan metode *quasi experiment* dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *scramble* dan kelas VIII-1 sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran tanpa penerapan model tersebut. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemberian posttest setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Hernalis et al. (2022) yang menunjukkan bahwa model *scramble* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif melalui keterlibatan siswa dalam memahami materi. Selain itu, Tiara et al. (2023) juga menyatakan bahwa penerapan model *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan menemukan jawaban secara mandiri maupun kelompok.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran *scramble*. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 63,02 meningkat menjadi 82,05 pada hasil posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *scramble* mampu membantu siswa memahami materi Lembaga Sosial dengan lebih baik melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, nilai standar deviasi posttest kelas eksperimen sebesar 7,746 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa memiliki penyebaran nilai yang lebih merata setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *scramble*. Peningkatan hasil belajar melalui model *scramble* juga diperkuat oleh Yohana et al. (2022) yang menemukan bahwa penggunaan metode *scramble* pada pembelajaran IPS sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menarik dan menantang.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan melalui nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 < 0,05 dengan nilai *t hitung* sebesar 4,993. Selain itu, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 82,05 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,72. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *scramble* memiliki pencapaian hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti



pembelajaran tanpa model *scramble*. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Waruwu dan Tafonao (2023) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena model ini mendorong aktivitas berpikir, kerja sama, dan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tersebut berkaitan dengan karakteristik model pembelajaran *scramble* yang menekankan aktivitas siswa melalui kerja sama kelompok dan penyelesaian tugas dalam bentuk permainan edukatif. Menurut Waruwu dan Tafonao (2023), model pembelajaran kooperatif *scramble* mendorong siswa untuk aktif bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan materi pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Melalui kegiatan menyusun kata, kalimat, maupun wacana yang telah diacak, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam proses menemukan dan memahami konsep pembelajaran secara langsung. Hal tersebut menjadikan pembelajaran IPS yang sebelumnya cenderung dianggap sebagai materi hafalan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Meytika et al. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan model *scramble* yang dipadukan dengan media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena aktivitas belajar yang dilakukan bersifat interaktif, menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar secara langsung. Selain itu, Syarifuddin et al. (2022) menegaskan bahwa pembelajaran IPS perlu dikembangkan melalui desain pembelajaran inovatif agar siswa mampu memahami konsep sosial secara lebih aktif dan kontekstual.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Waruwu dan Tafonao (2023) yang menjelaskan bahwa model *scramble* memiliki karakteristik pembelajaran berbasis aktivitas yang mengajak siswa menyusun informasi secara sistematis melalui kegiatan mencari, mencocokkan, dan menemukan jawaban. Bentuk kegiatan dalam model *scramble* meliputi penyusunan kata, kalimat, maupun wacana sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir, memahami konsep, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Ketiga bentuk tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, menyusun informasi, serta memahami keterkaitan antar konsep. Pada pembelajaran IPS materi Lembaga Sosial, kegiatan tersebut membantu siswa mengorganisasikan informasi mengenai konsep-konsep sosial secara lebih sistematis sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Ningsih dan Machali (2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena kegiatan pembelajaran memberikan stimulus kepada siswa untuk berpikir cepat, menemukan jawaban, serta memahami materi secara lebih mendalam.

Berdasarkan temuan penelitian, penerapan model pembelajaran *scramble* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif, model *scramble* memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Mahyudin (2023) memperkuat temuan tersebut bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena siswa terlibat dalam proses pembelajaran melalui kerja kelompok, diskusi, dan penyelesaian permasalahan secara aktif. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat hasil kajian sebelumnya bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pencapaian hasil belajar siswa.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa pada materi Lembaga Sosial di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 02 Pekanbaru. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *scramble* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa penerapan model tersebut, yang ditunjukkan melalui perbedaan rata-rata nilai posttest antara kelas eksperimen sebesar 82,05 dan kelas kontrol sebesar 72,72. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dengan nilai *t hitung* sebesar 4,993 dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga penerapan model *scramble* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Scramble tidak hanya berperan dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa, tetapi juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui kegiatan penyusunan informasi secara kolaboratif. Model ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru IPS dalam mengatasi pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan dan kurang melibatkan aktivitas siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya penggunaan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah. Pengembangan penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menerapkan model *scramble* pada materi IPS yang berbeda, jenjang pendidikan yang lebih luas, serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek lain seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhayya, N., Sunarsih, D., & Nurpratiwiningsih, L. (2026). Efektivitas model pembelajaran Scramble terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik di SDN Tengki 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/54870>
- Amelia, Z., & Mustamiroh, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Materi Jenis Usaha Masyarakat Indonesia pada Siswa SDN 006 Anggana. *Kompetensi*, 17(2), 164–178. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v17i2.337>
- Anggraini, N. M. D. (2025). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Scramble untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Padangkerta tahun pelajaran 2023/2024. *Rasividyia: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 341–349. <https://journal.mpukuturan.ac.id/index.php/rasividyia/article/view/125>
- Erika, M., & Hamimah. (2023). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model cooperative learning tipe Scramble di kelas V SD Negeri 29 Koto Hilalang Kabupaten Agam. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(3), 148–155. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/14705>
- Fitria, W. M., Nurlatifah, N., & Sari, E. A. (2026). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Scramble terhadap hasil belajar siswa di kelas V sekolah dasar. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum, and Assesment*, 3(1), 52–65. <https://journal.putragaluh.ac.id/index.php/jeesica/article/view/140>



- Gravitiani, A. N., Istiyati, S., & Kamsiyati, S. (2022). Penerapan model pembelajaran scramble untuk meningkatkan motivasi belajar IPS peserta didik di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(3), 30–35. <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i3.64176>
- Hernalis, S., Syaflin, S. L., & Imansyah, F. (2022). Pengaruh model Scramble terhadap hasil belajar siswa subtema 1 benda tunggal dan campuran kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14914–14918. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4768>
- Kabatiah, M., Akmal, A., Suhertina, & Zaswita, H. (2023). Penerapan metode pembelajaran Cooperative Script terhadap hasil belajar siswa. *TSAQIFA NUSANTARA: Jurnal Pembelajaran dan Isu-Isu Sosial*, 2(2), 101–116. <https://doi.org/10.24014/tsaqifa.v2i2.23243>
- Lestari, A., Fitrisia, A., & Ofianto. (2022). Metodologi ilmu pengetahuan: Kuantitatif dan kualitatif dalam bentuk implementasi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 8558–8563. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9710>
- Mahyudin, H. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAS Mutiara Bangsa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(21), 885–891. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/7238>
- Mariska, I., Zainal, Z., & Tanwil, T. (2021). Model PJBL dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 593–599. <https://ojs.unm.ac.id/pjp/article/view/26237>
- Maulina, D. (2022). Pengembangan model discovery learning dengan model group investigation pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 172–183. <https://doi.org/10.30651/lf.v6i2.8532>
- Meytika, T., Imron, I. F., & Basori, M. (2022). Pengaruh penerapan model pembelajaran Scramble didukung media kartu UPS (UNO IPS) terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV SDN Karangturi 1. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 148–155. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/3489>
- Mutmainah, R., & Karlimah, K. (2024). Model pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 24(1), 64–75. <https://doi.org/10.17509/jpp.v24i1.69278>
- Ningsih, S. S., & Machali, I. (2022). Pengaruh model pembelajaran Scramble terhadap minat dan hasil belajar matematika di SD Negeri Nanggulan Maguwoharjo. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(2), 205–214. <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.72.14>
- Sentosa, A., & Norsandi, D. (2022). Model pembelajaran efektif di era new normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Syarifuddin, S., Anjarwati, R. A., Aisyah, S., Putro, H. P. N., & Triana, Y. (2022). Desain pembelajaran IPS berbasis teknologi informasi di sekolah dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 23–32. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.23-32>
- Tiara, L., Santi, P. D. E., & Chandra. (2023). Penerapan model Scramble untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Rejang Lebong. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(2), 145–154. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/en/article/view/11048>



- Waruwu, M. (2024). Pendekatan penelitian kualitatif: Konsep, prosedur, kelebihan dan peran di bidang pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Waruwu, S., & Tafonao, A. (2023). Penerapan model pembelajaran Scramble dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 119–128. <https://doi.org/10.57094/jpe.v4i2.1058>
- Wijaya, R. G. (2022). Urgensi evaluasi kualitas pembelajaran penjas di era 4.0: Studi evaluasi antara teori dan praktis. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 108–116. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i2.52910>
- Yohana, S. R., Nurmalinga, N., & Masrul, M. (2022). Peningkatan hasil belajar IPS materi mengenal sejarah uang dengan menggunakan metode Scramble siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 720–727. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/12638>