

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK
KELAS XI DI MAN 2 PONTIANAK**

Fadlila Nur Hasanah¹, Elin B. Somantri², Mawardi³

Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia^{1,2,3}

e-mail: 221410021@unmuhpnk.ac.id

Diterima: 22/6/2026; Direvisi: 15/7/2026; Diterbitkan: 21/7/2026

ABSTRAK

Rendahnya ketuntasan hasil belajar teologi dan moralitas Islam siswa akibat dominasi model pengajaran konvensional yang pasif melatarbelakangi kegiatan penelitian ini. Masalah operasional tersebut memicu lemahnya internalisasi nilai-nilai spiritual serta rendahnya retensi kognitif siswa dalam menguasai konsep dasar keagamaan harian di kelas. Fokus utama kajian ilmiah ini adalah menganalisis besaran pengaruh pengaplikasian model pembelajaran *scramble* terhadap peningkatan capaian hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas sebelas. Langkah-langkah pendekatan kuantitatif kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* ini dioperasikan menggunakan sampel sejumlah 62 responden aktif yang terbagi atas kelas kontrol XI C dan kelas eksperimen XI E di MAN 2 Pontianak via teknik *random sampling*. Prosedur pengumpulan data dihimpun secara terstruktur menggunakan tes pilihan ganda dan dokumentasi, yang selanjutnya dieksekusi melalui uji statistik non-parametrik Wilcoxon memakai bantuan perangkat lunak SPSS 27. Data kuantitatif secara empiris menyingkap peningkatan hasil *post-test* kelas eksperimen yang mencapai rata-rata 90,03, skor ini lebih tinggi dari pencapaian kelas kontrol yang hanya menyentuh angka 83,35. Hasil uji hipotesis mencatatkan nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yang mengindikasikan probabilitas kurang dari 0,05 sehingga hipotesis alternatif diterima. Simpulan utama menegaskan bahwa rekonstruksi kata acak terbukti andal dalam mendongkrak ketahanan akademik siswa.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Scramble, Hasil Belajar*

ABSTRACT

The low mastery of students' Islamic theology and morality learning outcomes due to the dominance of passive conventional teaching models is the background of this research activity. These operational problems trigger weak internalization of spiritual values and low cognitive retention of students in mastering basic daily religious concepts in class. The main focus of this scientific study is to analyze the magnitude of the effect of the application of the scramble learning model on improving the achievement of eleventh grade students' Akidah Akhlak learning outcomes. The steps of the quasi-experimental quantitative approach with a nonequivalent control group design were operated using a sample of 62 active respondents divided into control class XI C and experimental class XI E at MAN 2 Pontianak via random sampling technique. The data collection procedure was collected in a structured manner using multiple-choice tests and documentation, which were then executed through the Wilcoxon non-parametric statistical test using SPSS 27 software. Quantitative data empirically revealed an increase in the post-test results of the experimental class which reached an average of 90.03, this score was higher than the achievement of the control class which only reached 83.35. The

results of the hypothesis test recorded a significance value of Asymp. Sig. (2-tailed) of 0.000, which indicates a probability of less than 0.05 so that the alternative hypothesis is accepted. The main conclusion confirms that random word reconstruction is proven to be reliable in boosting students' academic resilience.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi dasar paling krusial dalam menopang keberlangsungan kehidupan manusia untuk membina potensi mental, moral, dan fisik sejak usia dini. Dalam kerangka ajaran Islam, pengembangan karakter dan nilai spiritual menjadi tumpuan utama, di mana aspek akhlak yang mulia tidak dapat dipisahkan dari fondasi keimanan seseorang (Hidayat, 2025; Komariah & Nihayah, 2023; Zubairi, 2022). Keimanan yang tertanam dalam hati nurani seyogianya terefleksikan secara nyata melalui perilaku sehari-hari, tutur kata yang santun, serta sikap hidup yang mencerminkan kebajikan. Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Akidah Akhlak, memegang peranan strategis dalam menanamkan kesadaran moral tersebut agar peserta didik mampu mengaplikasikan nilai-nilai ilahiah dalam tindakan nyata secara tulus semata-mata karena Allah. Namun, keberhasilan penyampaian nilai-nilai spiritual dan moral ini sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan di dalam kelas oleh tenaga pendidik (Mulang & Putra, 2023; Rochman et al., 2025).

Kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan realitas proses pembelajaran saat ini. Pengajaran Akidah Akhlak masih kerap didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat satu arah, sehingga interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik menjadi sangat terbatas. Pola pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru tersebut berdampak langsung pada rendahnya keterlibatan siswa serta hasil belajar yang belum mencapai standar optimal. Kondisi ini menegaskan bahwa penguasaan materi keagamaan tidak dapat dicapai secara maksimal jika strategi pengajaran tidak mampu memotivasi siswa. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, diperlukan pembenahan menyeluruh yang mencakup pemilihan sumber belajar, strategi pengajaran, media interaktif, hingga penetapan model dan metode evaluasi pembelajaran yang lebih tepat, responsif, serta berorientasi pada kebutuhan peserta didik (Andriani & Suratman, 2021; Anis et al., 2021; Ramadhani et al., 2024).

Sebagai bentuk solusi atas permasalahan tersebut, inovasi pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak yang harus segera diimplementasikan oleh para pendidik di sekolah. Salah satu langkah konkret yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* yang variatif dan mampu merangsang daya kritis serta partisipasi aktif siswa di kelas. Model pembelajaran *Scramble* hadir sebagai opsi inovatif yang menawarkan pendekatan belajar berbasis permainan susun kata atau kalimat yang menantang. Melalui penerapan model ini, materi Akidah Akhlak yang selama ini dianggap teoretis dapat disajikan secara lebih dinamis, menyenangkan, dan interaktif. Penggunaan model *Scramble* diharapkan dapat mengubah atmosfer kelas menjadi lebih hidup, meningkatkan pemahaman konsep, serta mendorong kerja sama antarpeserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran secara efektif dan menyenangkan (Amalia et al., 2021; Anggraini et al., 2024; Olii et al., 2025).

Penerapan model pembelajaran *Scramble* ini ditujukan langsung kepada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Malang pada tahun ajaran 2025/2026 sebagai subjek utama penelitian. Pemilihan subjek pada jenjang pendidikan menengah keatas ini didasarkan pada kebutuhan siswa usia remaja untuk mendapatkan metode pembelajaran yang interaktif

guna memahami nilai-nilai moral yang abstrak. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di tingkat sekolah tersebut, guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk aktif menyusun dan menyelaraskan konsep-konsep Akidah Akhlak melalui lembar kerja *Scramble*. Penyelenggaraan proses pembelajaran yang terstruktur di lembaga pendidikan ini menjadi fokus penting untuk mengukur sejauh mana perubahan tingkat partisipasi, pemahaman materi, serta pencapaian akademik peserta didik setelah intervensi model pembelajaran baru tersebut diterapkan secara konsisten.

Nilai kebaruan atau inovasi dari penelitian ini terletak pada integrasi spesifik model pembelajaran *Scramble* pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang disesuaikan dengan karakteristik materi serta profil peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri 1 Malang tahun ajaran 2025/2026. Meskipun penggunaan model *Scramble* telah dibahas pada beberapa kajian sebelumnya, fokus penelitian ini memberikan penekanan berbeda melalui pengembangan media *Scramble* yang mengolaborasikan materi akhlak praktis dengan analisis dinamika kelompok siswa tingkat aliyah. Pembaruan ini tidak hanya menguji efektivitas model terhadap peningkatan pemahaman kognitif, tetapi juga mengukur sejauh mana model tersebut mampu membangun internalisasi nilai-nilai keimanan dan sikap religius siswa secara kolektif. Kehadiran penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi peningkatan kualitas metodologi pembelajaran agama Islam di lingkungan sekolah menengah keagamaan.

METODE PENELITIAN

Riset kuantitatif ini menerapkan metode eksperimen semu melalui desain *nonequivalent control group design* untuk menguji kontribusi perlakuan secara objektif. Agenda penjajakan lapangan diselenggarakan secara terstruktur di MAN 2 Pontianak guna memetakan dampak intervensi instruksional terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa. Ukuran populasi sasaran dalam penyelidikan ini mencakup seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 252 orang. Berdasarkan teknik *simple random sampling*, diperoleh sampel aktif sejumlah 62 responden yang didistribusikan ke dalam 2 kelompok terpisah, yaitu kelas XI C sebagai kelompok kontrol dan kelas XI E selaku kelompok eksperimen dengan masing-masing berisi 31 siswa. Peneliti bertindak sebagai pengamat independen yang mengontrol jalannya eksperimen secara mandiri, netral, transparan, objektif, dan terukur tanpa menggunakan manipulasi kelas yang kaku. Langkah ini diatur secara konsisten agar perubahan kapasitas kognitif serta internalisasi nilai spiritual peserta didik selama implementasi model kooperatif dapat direkam secara utuh, orisinal, dan terencana dalam ekosistem ruang kelas keagamaan terkait.

Teknik pengumpulan data aktual mengandalkan keterpaduan metode instrumen tes tertulis pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dan studi dokumentasi berkas sekolah. Prosedur pelaksanaan dimulai dengan pemberian tes awal sebelum pemaparan materi pembelajaran keagamaan guna mengidentifikasi kemampuan mendasar peserta didik. Selanjutnya, guru memberikan intervensi berupa pembagian kelompok, pembagian lembar kerja, serta penyusunan pernyataan acak secara dinamis sebelum diakhiri dengan pemberian tes akhir. Setelah seluruh data kuantitatif terkumpul, pengolahan data numerik diproses secara elektronik memanfaatkan program komputer statistik *SPSS 27 for Windows*. Tahapan analisis data diawali dengan pengerjaan uji kualitas kelayakan melalui validitas dan reliabilitas, diikuti dengan uji normalitas sebaran residual lewat metode kalkulasi deskriptif persentase. Karena sebaran data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dieksekusi menggunakan rumus non-parametrik *Wilcoxon* pada taraf signifikansi 5 persen guna menghasilkan kesimpulan ilmiah yang sah, akurat, kredibel, transparan, dan akuntabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji data dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui normal tidaknya data adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka berdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan yang diperoleh berdasarkan hasil uji normalitas dari SPSS 27 for Windows sebagai berikut:

Tabel 1 Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest KelasKontrol	.128	31	.200*	.939	31	.076
PreTest KelasEksperimen	.239	31	.000	.853	31	.001
PostTest KelasKontrol	.193	31	.005	.907	31	.011
PostTest KelasEksperimen	.218	31	.001	.905	31	.009

(Sumber: Output SPSS 27 for Windows)

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa nilai sig selain *pre-test* kelas kontrol $< 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi tidak normal.

2. Uji Hipotesis (Uji Non Parametrik)

Uji non parametrik dilakukan jika data berdistribusi tidak normal, dan dalam penelitian ini data berdistribusi tidak normal dan menggunakan uji non parametrik *wilcoxon*. Uji non parametrik ini juga dilakukan untuk menunjukkan ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar Akidah Akhlak yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Jika nilai sig (*2-tailed*) $< 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh

H_a : Jika nilai sig (*2-tailed*) $> 0,05$ maka terdapat pengaruh

Dengan kriteria tersebut, apabila nilai sig (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya, jika nilai sig (*2-tailed*) $> 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Adapun hasil uji non parametrik *Wilcoxon* dari SPSS 27 for Windows sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Non Parametrik Wilcoxon
Test Statistics^a

	PostTestKelasKontrol PreTestKelasKontrol	PostTestKelasEksperimen PreTestKelasEksperimen
Z	-4.892 ^b	-4.900 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

(Sumber: Output SPSS 27 for Windows)

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai sig (*2-tailed*) $< 0,05$ yaitu 0,000 mengartikan bahwa H_a diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar Akidah Akhlak.

Pembahasan

Pengujian prasyarat statistik menunjukkan bahwa sebaran data hasil belajar siswa berdistribusi tidak normal, di mana nilai signifikansi sebagian besar kelompok pengukuran mencatatkan angka di bawah 0,05 pada uji *Kolmogorov-Smirnov* maupun *Shapiro-Wilk*. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan statistik non-parametrik melalui uji *Wilcoxon*. Sebelum perlakuan diberikan, capaian *pre-test* pada kelas kontrol yang terdiri dari 31 siswa mencatatkan nilai rata-rata sebesar 53,26 dengan 28 siswa belum mencapai ketuntasan. Sementara itu, kelas eksperimen yang juga berjumlah 31 siswa memperoleh rata-rata *pre-test* sebesar 64,87 dengan 22 siswa berada pada kategori tidak tuntas. Implikasi praktis dari kondisi awal ini menegaskan pentingnya pemetaan pemahaman awal peserta didik sebelum menerapkan inovasi strategi pengajaran. Kendati demikian, keterbatasan riset pada tahap awal ini bertumpu pada adanya perbedaan rata-rata nilai *pre-test* antar-kelompok, yang berpotensi menjadi variabel pengganggu dalam menilai murni pengaruh perlakuan (Mariana et al., 2022; Nafsiyah et al., 2023; Yulinsa et al., 2021).

Setelah pelaksanaan intervensi pembelajaran, terjadi peningkatan capaian hasil belajar yang bermakna pada kedua kelompok, namun kelas eksperimen menunjukkan keunggulan yang lebih tinggi. Nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol meningkat menjadi 83,35 dengan total nilai 2584, di mana 30 siswa berhasil mencapai ketuntasan dan 1 siswa belum tuntas. Di sisi lain, kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *scramble* mencatatkan nilai rata-rata *post-test* yang lebih tinggi yaitu sebesar 90,03 dengan akumulasi nilai 2791, serta seluruh siswa atau 100 persen dinyatakan tuntas secara klasikal. Implikasi metodologis dari hasil ini membuktikan bahwa penyusunan acak kata atau kalimat mampu merangsang daya ingat dan pemahaman konsep secara lebih optimal dibanding metode konvensional. Walaupun demikian, keterbatasan penelitian ini terletak pada ketiadaan pengukuran tingkat retensi ingatan jangka panjang siswa setelah intervensi berakhir (Firda et al., 2025; Nugroho et al., 2025; Samani & Pan, 2021).

Pengujian hipotesis menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mana nilai tersebut berada jauh di bawah taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian statistik tersebut secara resmi menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis kerja, yang berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak. Aktivitas permainan susun kata terbukti memicu keterlibatan aktif, konsentrasi kognitif, serta kerja sama antar-siswa dalam menyelesaikan persoalan pembelajaran. Implikasi institusional dari temuan ini merekomendasikan agar para pendidik menggunakan model permainan edukatif sebagai media variasi pengajaran di kelas. Namun, keterbatasan analisis pada bagian ini adalah belum dievaluasinya tingkat efisiensi waktu pelaksanaan model tersebut pada materi pembelajaran yang memiliki cakupan bobot lebih luas (Hariyadi et al., 2022; Putri & Handayani, 2021; Yang et al., 2023).

Keunggulan model pembelajaran *scramble* terletak pada kemampuannya mentransformasi penyampaian materi keagamaan yang cenderung abstrak menjadi kegiatan eksplorasi yang menyenangkan dan interaktif. Proses menyusun kembali potongan kata yang teracak menuntut siswa untuk berpikir kritis, cermat, serta memahami struktur hubungan antar-konsep secara mandiri. Implikasi teoritis dari penelitian ini memperkuat kerangka konsep bahwa pembelajaran berbasis tindakan interaktif sangat efektif dalam meningkatkan ketuntasan belajar di jenjang sekolah menengah atas. Kendati demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena belum memetakan dampak penggunaan model *scramble* terhadap aspek afektif atau perubahan sikap moral siswa secara terukur, mengingat evaluasi yang dilakukan

masih berfokus pada capaian kognitif hasil belajar semata (Aziz & Astutik, 2023; Riana & Gulo, 2022; Sari et al., 2025; Utami et al., 2025)

Secara keseluruhan, temuan penelitian mengonfirmasi bahwa penerapan model *scramble* memberikan kontribusi yang nyata dan signifikan dalam mendongkrak capaian akademis peserta didik. Pengintegrasian unsur permainan dalam struktur pembelajaran terbukti efektif menciptakan iklim kelas yang dinamis serta berpusat pada siswa. Implikasi kebijakan pendidikan menyarankan sekolah untuk memfasilitasi pelatihan strategi pengajaran inovatif guna memperkaya kompetensi pedagogis guru. Sementara itu, keterbatasan utama dari keseluruhan penelitian ini bertumpu pada skala pemanfaatan sampel yang hanya terbatas pada dua kelas di satu instansi sekolah, sehingga daya generalisasi hasil penelitian pada populasi sekolah lain masih terbatas. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menerapkan penelitian eksperimen murni dengan melibatkan kelompok sampel yang lebih luas dan bervariasi.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *scramble* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas sebelas di madrasah aliyah. Aktivitas permainan kooperatif berupa penyusunan kembali potongan kata atau kalimat yang teracak sukses mentransformasi iklim kelas dari pengajaran konvensional satu arah menjadi proses eksplorasi yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Pengintegrasian media susun kata ini secara nyata mampu merangsang konsentrasi kognitif, daya ingat, serta pemahaman konsep keagamaan abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hasil pengukuran memperlihatkan peningkatan capaian akademis kelas eksperimen yang lebih tinggi dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai kategori sempurna dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, pengaplikasian model *scramble* terbukti sangat andal dalam meretas pasivitas belajar serta mendongkrak ketahanan akademik dan pemahaman materi keagamaan siswa.

Implikasi dari penelitian ini memberikan panduan praktis bagi para pendidik agama Islam untuk memanfaatkan model *cooperative learning* berbasis permainan edukatif dalam merancang variasi modul pembelajaran di kelas. Pihak manajemen sekolah dituntut memfasilitasi pelatihan metodologi pengajaran inovatif guna memperkaya kompetensi pedagogis guru secara berkelanjutan. Namun demikian, karena riset kuasi eksperimen ini memiliki keterbatasan skala uji coba pada dua kelompok kelas di satu instansi sekolah serta belum mengukur retensi daya ingat jangka panjang dan aspek afektif siswa, temuan yang diperoleh memiliki keterbatasan dalam hal daya jangkauan generalisasi secara luas. Oleh sebab itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menerapkan metode *true experimental design* dengan keterlibatan sampel yang lebih luas, mengevaluasi dampak terhadap sikap moral religius, serta melakukan pemantauan *longitudinal*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Ilham, M., & Sangila, M. S. (2021). Penerapan model pembelajaran *scramble* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas V SD. *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 76–85. <https://doi.org/10.31332/dy.v2i2.2245>
- Andriani, R., & Suratman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.10654>

- Anggraini, A., Lubis, R. H. H., & Harahap, S. A. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA melalui model pembelajaran scramble kelas V di SD IT Plus Anbata Kecamatan Medan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang T. A. 2022/2023. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 4(1), 67–71. <https://doi.org/10.57251/ped.v4i1.1604>
- Anis, M. Z. A., Susanto, H., & Fathurrahman, F. (2021). Studi evaluatif pembelajaran sejarah daring pada masa pandemi Covid-19. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 5(1), 60–69. <https://doi.org/10.29408/fhs.v5i1.3358>
- Aziz, A., & Astutik, A. P. (2023). Efektivitas media scramble dalam meningkatkan fokus pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Intizar*, 29(2), 115–124. <https://doi.org/10.19109/intizar.v29i2.20765>
- Firda, M. I., Syihabuddin, & Mad'ali, M. (2025). Integrating singing and pop-up book media in Nahwu instruction: Effects on students' Al-kalimah comprehension. *Al-Lisan*, 10(2), 205–224. <https://doi.org/10.30603/al.v10i2.6475>
- Hariyadi, S., Hartati, M., Sunawan, S., Isrofin, B., Mawadah, Z., & Kurniawati, S. (2022). Game based learning dalam aplikasi layanan dasar bimbingan dan konseling di sekolah. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(1), 22–31. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i1.832>
- Hdayat, H. (2025). Pentingnya pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter generasi muda. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 1(1), 15–21. <https://doi.org/10.63477/jupendia.v1i1.205>
- Komariah, N., & Nihayah, I. (2023). Improving the personality character of students through learning Islamic religious education. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), 65–77. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i1.15>
- Mariana, E., Wardany, K., & Asih, D. A. S. (2022). Pengaruh model problem based learning terhadap peningkatan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(3), 395–401. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.621>
- Mulang, H., & Putra, A. H. P. K. (2023). Exploring the implementation of ethical and spiritual values in high school education: A case study in Makassar, Indonesia. *Golden Ratio of Social Science and Education*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.52970/grsse.v3i1.105>
- Nafsiyah, A. T., Anjarwati, A., Nafis, I. A., Prayogi, A. M. W., & Ilfi, I. F. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran IPA SD Kalisalam II. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(2), 312–321. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i2.42442>
- Nugroho, R. Y., Wahidmurni, W., & Wahyuni, E. N. (2025). Pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot! untuk meningkatkan retensi materi Al-Qur'an dan Hadits serta hasil belajar siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang. *FONDATIA*, 9(3), 598–619. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i3.5844>
- Olii, F. T., Salam, S., & Sartika, E. (2025). Implementasi model scramble dalam pembelajaran mengidentifikasi informasi pada teks deskripsi kelas VII di MTs Al-Ikhlas Bilungala. *Ideas: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.32884/ideas.v11i1.1915>
- Putri, R. A., & Handayani, S. (2021). Pengembangan media SiMach Land berbasis android di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>



- Ramadhani, A. R., Muhammada, M., & Ma'ruf, A. (2024). Inovasi media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis Microsoft Teams di SMKN 1 Purwosari. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 16(1), 20–31. <https://doi.org/10.47498/tadib.v16i1.3007>
- Riana, R., & Gulo, L. (2022). Peningkatan kemampuan mengidentifikasi teks ulasan dengan menggunakan model pembelajaran scramble. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 537–543. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.74>
- Rochman, M. H., Zakariyah, Z., Kabul, & Hadi, M. K. (2025). Teachers' spiritual competence and its implications in Islamic religious education learning at State Junior High School 2 Lengkon Nganjuk. *KUTTAB*, 9(1), 189–206. <https://doi.org/10.30736/ktb.v9i1.2394>
- Samani, J., & Pan, S. C. (2021). Interleaved practice enhances memory and problem-solving ability in undergraduate physics. *npj Science of Learning*, 6(1), Artikel 32. <https://doi.org/10.1038/s41539-021-00110-x>
- Sari, M., Agrita, T. W., & Nofrianni, E. (2025). Peningkatan proses dan hasil pembelajaran bahasa Indonesia dengan model scramble kelas III SDN 296/VI Rantau Panjang. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1726–1730. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.2058>
- Utami, I. P., Chamdani, M., & Susiani, T. S. (2025). Penerapan model scramble untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 2 Gemeksekti Kebumen. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 85–94. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.94385>
- Yang, Q., Lian, L. W., & Zhao, J. (2023). Developing a gamified artificial intelligence educational robot to promote learning effectiveness and behavior in laboratory safety courses for undergraduate students. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), Artikel 39. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00391-9>
- Yulinsa, H., Putra, R. W. Y., & Farida, F. (2021). Peningkatan pemahaman konsep matematis melalui penerapan model pembelajaran treffinger berbantu bahan ajar Alqurun. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 21(2), 177–186. <https://doi.org/10.22373/jid.v21i2.6640>
- Zubairi, Z. (2022). Peran orang tua terhadap pendidikan Islam anak usia dini. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(1), 342–353. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1354>