



## EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *SCRAMBLE* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGENAL SURAH AT-TIN SISWA KELAS V

**Ahmad Dimiyati, Anselmus J.E Toenlioe, Eka Pramono Adi**

*Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang*

*Jalan Semarang No. 5 Malang Jawa Timur Indonesia*

*Email: ahmaddimiyati041@gmail.com*

### Article History

*Revised: 06 August 2019*

*Accepted: 21 Oct 2019*

*Published: 30 Nov 2019*

### Keywords

*Pembelajaran  
Kooperatif, Scramble,  
Efektivitas, Pendidikan  
Agama Islam*

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif scramble terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Penelitian ini merupakan penelitian Pre Eksperimental Design dengan menggunakan rancangan One-Group Pretest-Posttest Design. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik Pre-test dan Post-test. Rata-rata hasil hasil post-test (76,72) mengalami peningkatan dibandingkan hasil pre-test (69,97). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif scramble mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Rowogempol 1 Lekok Pasuruan secara signifikan.*

### Abstract

*This study aims to determine the effect of the use of scramble cooperative learning models on learning outcomes of 5th grade elementary school students in Islamic religious education subjects. This research is a Pre Experimental Design study using One-Group Pretest-Posttest Design. Data collection is done by using the Pre-test and Post-test techniques. The average post-test results (76.72) have increased compared to the pre-test results (69.97). Based on the results of data analysis, it was concluded that the scramble cooperative learning model was able to significantly improve the learning outcomes of 5th grade students at SDN Rowogempol 1 Lekok Pasuruan.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang baik mampu meningkatkan hasil dan aktivitas belajar peserta didik. Menurut Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, pembelajaran diartikan sebagai usaha sengaja, terarah dan bertujuan oleh seseorang atau sekelompok orang (termasuk guru dan penulis buku pelajaran) agar orang lain (termasuk peserta didik), dapat memperoleh pengalaman yang bermakna. Usaha ini merupakan kegiatan yang berpusat pada kepentingan peserta didik. Sedangkan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 20

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran adanya proses interaksi antara pendidik dan peserta didik merupakan proses yang lazim terjadi. Sehingga komunikasi antara keduanya penting dalam penerapan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Sehingga peneliti bertujuan untuk menerapkan pembelajaran kooperatif yang bisa menumbuhkan sikap saling interaksi dengan siswa lainnya dalam proses belajar. (Wahid, 2018) menegaskan tiga tujuan penting yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu hasil belajar, toleransi, penerimaan terhadap keanekaragaman dan pengembangan keterampilan sosial.

Menurut (Mulyatiningsih, 2010) *cooperative learning* dilakukan dengan cara membagi peserta didik dalam beberapa kelompok atau tim. Strategi pembelajaran *scramble* adalah strategi yang dapat mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih aktif. Dalam materi di mata pelajaran pendidikan agama islam banyak terdapat berbagai istilah, surah, dan dalil yang belum dimengerti siswa sebelumnya. Karena penyusunan maupun kalimat yang terdapat dalam surah dan dalil apabila diucapkan, dilafalkan, serta di baca dengan salah maka maknanya akan berubah. (Jannah, Lisnawati, & Sutisna, 2019) menjelaskan *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Lebih lanjut (Shoimin, 68AD) *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia.

Selanjutnya (Fitria & Andriesgo, 2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran *scramble* bersifat aktif. Siswa dituntut aktif bekerjasama menyelesaikan kartu soal untuk memperoleh point bagi kelompok mereka. Sehingga dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* dapat membuat anak lebih memahami suatu surah maupun dalil tertentu dari segi penulisan, pelafalan, dan memaknai. Menurut (Hamalik, 2004) mengungkapkan bahwa belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan proses untuk mencapai tujuan. Sehingga proses dalam belajar sangat penting dan perlu adanya inovasi untuk membuat proses dalam suatu pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Dengan tercapainya proses belajar yang lebih hidup maka dapat dengan mudah mencapai tujuan yang diharapkan.

SD Negeri Rowogempol 1 yang terletak di Jl. Raya Rowogempol No. 1 Kecamatan Lekok Kabupaten Pasuruan memiliki jumlah siswa sebanyak 197 siswa. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Kondisi pembelajaran yang saat ini di SD Negeri Rowogempol 1 terutama kelas V dalam mata pelajaran pendidikan agama islam hanya menggunakan model konvensional atau ceramah biasa membuat peserta didik bosan dengan materi pelajaran yang disampaikan. Metode ceramah ini hanya mengandalkan indera pendengaran sebagai alat belajar yang paling dominan. Dengan kata lain metode ini adalah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Adanya pembaruan atau penggunaan model baru dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif. Hasil yang telah dicapai peserta didik dengan model konvensional dirasa tidak maksimal, terutama dalam hal memahami atau mendalami sebuah ayat Al-Quran yang sangat minim pemahamannya.

Menurut (Nasution & Arifin, 2019) pendidikan agama sangat penting. Hal itu disebabkan agama sebagai bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar siswa dapat menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai pandangan hidupnya (*way of life*) demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat. Menurut (Lubis, 2019) tujuan utama dari Pendidikan Agama Islam adalah membentuk manusia beriman dan bertaqwa yang disempurnakan oleh karakter ahlak mulia pada setiap aspek kehidupan. Dengan adanya tujuan tersebut diharapkan dapat menjadi siswa atau pribadi yang baik atau sebagai pribadi yang berperilaku positif dalam menjalankan perintah dari setiap ajaran agamanya.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *Pre Eksperimental Design*. Masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. Di dalam desain ini diberlakukan *pretest-posttest*. Hal itu bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V, pada kelompok eksperimen ini terdapat dua perbandingan yaitu sebelum diberi *treatment* atau perlakuan dan setelah diberi *treatment* atau perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *scramble*.

Populasi merupakan keseluruhan dari objek, orang, peristiwa, atau sejenisnya yang menjadi perhatian dan kajian dalam penelitian (Setyosari, 2010). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V SD Negeri Rowogempol 1 tahun pelajaran 2018/2019. Sampel adalah sekelompok objek, orang, peristiwa dan sebagainya yang merupakan representasi dari keseluruhan (Setyosari, 2010). Sampel terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan dengan total 30 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua macam instrumen, yaitu instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Instrumen perlakuan berupa RPP dan instrumen pengukuran berupa tes (*pre-test* dan *post-test*). Menurut (Tarsito, 2014) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Hal itu sejalan dengan jenis penelitian yang dilakukan.

Uji normalitas adalah uji prasyarat yang dilakukan untuk melihat apakah data yang terkumpul layak untuk dianalisis apa tidak. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang akan digunakan berdistribusi normal atau tidak. Normalitas berarti data yang digunakan tidak memiliki beda sehingga dapat digunakan untuk pengujian lebih lanjut. Uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui distribusi data adalah rumus dari Kolmogorov-Smirnov.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menunjukkan ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar yang diraih oleh siswa. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji T sampel berpasangan. Rumus pengujian tersebut digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar yang didapatkan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *scramble*.

## HASIL

Berdasarkan penelitian yang telah selesai dilaksanakan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua jenis tes yang dilakukan, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik tanpa menggunakan *treatment* atau perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar dari kelompok yang diberi perlakuan. Adapun objek penelitian adalah kelas 5 SDN Rowogempol 1 Lekok Pasuruan yang berjumlah 30 siswa dengan rincian 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan 4 jam pelajaran dalam 2 kali pertemuan tatap muka. Siswa mendapatkan nilai dengan rentang 0-100 dimana 0 adalah skor terendah dan 100 adalah skor tertinggi. Rerata dari hasil *pre-test* siswa adalah 69.67 sedangkan nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 85. Simpangan baku dari nilai *pre-test* siswa adalah 69.67.

Berdasarkan hasil *pretest* dapat dilihat bahwa nilai terendah berada pada kategori kurang dan nilai tertinggi berada pada kategori baik. nilai rata-rata siswa yang menjadi objek penelitian berada pada kategori kurang. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa sebanyak 67% siswa mendapatkan nilai yang masih pada kategori kurang. Sedangkan 30% siswa mendapatkan nilai pada kategori cukup dan hanya 3% siswa yang mendapatkan kategori baik. Tidak ada satupun siswa yang mendapatkan nilai pada kategori sangat kurang dan sangat baik.



Gambar 1. Perbandingan skor *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat bahwa pada tahap *post-test* rata-rata skor hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 69,97 menjadi 76,72. Adapun skor tertinggi yang diraih siswa sebesar 95 sedangkan skor terendah sebesar 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diraih oleh siswa sudah berada pada kategori sangat baik, sedangkan nilai terendah yang didapatkan siswa berada pada kategori kurang. Nilai rerata yang didapatkan oleh siswa adalah 76.72 yang berada pada kategori cukup. Dari hasil penghitungan tersebut bisa dilihat bahwa nilai siswa yang berada pada kategori sangat baik sebanyak 3%. Sedangkan nilai pada kategori baik adalah sebanyak 57% dari jumlah siswa. 13% siswa mendapatkan nilai cukup dan 27% siswa mendapatkan nilai kurang.

Data yang akan digunakan untuk melakukan uji hipotesis harus terlebih dulu melalui uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan pada 2 data yakni hasil *pre-test* dan *post-test* yang sudah dijalani siswa. Dari hasil uji normalitas *pre-test* diperoleh tingkat signifikansi 0,488, serta hasil uji normalitas *post-test* 0,008. Dari pengujian tersebut dapat diketahui bahwa data yang diuji memenuhi taraf signifikansi yang lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Untuk mengetahui kebenaran atas dugaan sementara atau hipotesis maka perlu untuk melakukan pengujian atas dugaan tersebut. Rumus yang digunakan adalah uji t sampel berpasangan. Hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa “terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam sesudah diterapkan model *scramble*.” Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran *scramble* memiliki dampak yang signifikan terhadap kenaikan hasil belajar yang diraih oleh siswa kelas 5 SDN Rowogempol 1 Lekok Pasuruan.

## PEMBAHASAN

Mutu pembelajaran salahsatunya dipengaruhi oleh metode pembelajaran . Butir soal yang diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa sebelum menjalani pembelajaran adalah butir soal yang dirancang oleh guru mata pelajaran dan peneliti. Sebelum diterapkannya model pembelajaran *scramble* siswa merasa pembelajaran yang didapat tidak bisa diterima dengan mudah, sebab guru menggunakan model pembelajaran tradisional (konvensional) yaitu dengan cara menjelaskan atau ceramah tanpa menggunakan media yang bisa memberikan stimulasi untuk menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar. Dalam hal ini peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif *scramble*. Menurut

(Utomo, 2015) Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan aktifitas belajar bersama sejumlah siswa dalam satu kelompok.

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 23 tentang Standar Penilaian Pendidikan pasal 9 menjelaskan bahwa peserta didik yang belum mencapai KKM satuan pendidikan harus mengikuti pembelajaran remedi; dan hasil penilaian pencapaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik disampaikan dalam bentuk angka dan/atau deskripsi. Setelah dilaksanakannya penelitian ini siswa mendapatkan nilai dengan rentang 0-100 dimana 0 adalah skor terendah dan 100 adalah skor tertinggi. Rerata dari hasil *pre-test* siswa adalah 69.67 sedangkan nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 85. Simpangan baku dari nilai *pre-test* siswa adalah 69.67.

Berdasarkan lampiran mengenai hasil *pretest* dapat dilihat bahwa nilai terendah berada pada kategori kurang dan nilai tertinggi berada pada kategori baik. nilai rata-rata siswa yang menjadi objek penelitian berada pada kategori kurang. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa sebanyak 67% siswa mendapatkan nilai yang masih pada kategori kurang. Sedangkan 30% siswa mendapatkan nilai pada kategori cukup dan hanya 3% siswa yang mendapatkan kategori baik. Tidak ada satupun siswa yang mendapatkan nilai pada kategori sangat kurang dan sangat baik. Sehingga masih banyak siswa yang tidak bisa mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70.

Pada tahap *post-test* ini nilai tertinggi yang diraih siswa adalah 95 sedangkan nilai siswa terendah yang mengikuti *post-test* adalah 70. Rerata dari hasil *post-test* adalah 76.72. Hasil tersebut menunjukkan bawa nilai tertinggi yang diraih oleh siswa sudah berada pada kategori sangat baik, sedangkan nilai terendah yang didapatkan siswa berada pada kategori kurang. Nilai rerata yang didapatkan oleh siswa adalah 76.72 yang berada pada kategori cukup. Dari hasil perhitungan tersebut bisa dilihat bahwa nilai siswa yang berada pada kategori sangat baik sebanyak 3%. Sedangkan nilai pada kategori baik adalah sebanyak 57% dari jumlah siswa. 27% siswa mendapatkan nilai cukup dan 13% siswa mendapatkan nilai kurang. Setelah tahapan *post-test* ini adanya kenaikan karena kondisi belajar yang telah berubah dari yang sebelumnya, dengan diberikannya perlakuan dengan menggunakan model akan memberikan hasil belajar yang baik. Menurut (Sudjana, 2010) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai), serta bidang motorik (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku).

Berdasarkan hasil antara *pre-test* dan *post-test* yang telah dideskripsikan. Setelah dilakukan tahap *post-test*, siswa yang mendapatkan nilai kurang cenderung menurun menjadi 13 % dari nilai awal saat *pre-test* yaitu 67%. Sedangkan nilai yang dikategorikan cukup mengalami penurunan dari 30% pada hasil *pre-test* menurun menjadi 27%. Pada tingkat nilai kategori baik cenderung mengalami kenaikan yaitu dari hasil *pre-test* 3% menjadi 57% pada hasil *post-test*. Sedangkan untuk kategori nilai sangat baik mendapatkan 3%. Hal tersebut disebabkan adanya perlakuan yang dilakukan untuk membangkitkan motivasi, minat dan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga penggunaan model *scramble* dapat mengurangi tingkat kebosanan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Sesuai dengan pendapat (Wijayanto, 2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* memungkinkan peserta didik belajar rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Data yang akan digunakan untuk melakukan uji hipotesis harus terlebih dulu melalui uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan pada 2 data yakni hasil *pre-test* dan *post-test* yang sudah dijalani siswa. Dari hasil uji normalitas *pre-test* diperoleh tingkat signifikansi 0,488, serta hasil uji normalitas *post-test* 0,008. Dari pengujian tersebut dapat diketahui bahwa data yang diuji memenuhi taraf signifikansi yang lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t sample berpasangan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *scramble* memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari taraf signifikansi yang 0,00 yang mana kurang dari 0,05. Formulasi yang digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis adalah  $H_1$ : Koefisien signifikan (Sig.<0,05 atau  $t_{hitung} < t_{tabel}$ ) dan  $H_0$ : Koefisien tidak signifikan (Sig.>0,05 atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ). Berdasarkan analisis tersebut diperoleh hasil pengujian yaitu Sig = 0,00<0,05 sehingga  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran *scramble* memiliki dampak yang signifikan terhadap kenaikan hasil belajar yang diraih oleh siswa kelas 5 SDN Rowogempol 1 Lekok Pasuruan.

Dari analisis deskriptif diketahui bahwa sebagian besar siswa pada pengujian *pre-test* mendapat nilai kurang. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil tersebut diantaranya adalah kurang mampunya siswa menguasai materi yang diujikan. Hal tersebut bisa disebabkan karena banyak hal baik eksternal siswa maupun internal siswa. Pada faktor eksternal siswa salah satunya adalah pembelajaran yang kurang bisa membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa pada materi tertentu. Sedangkan faktor internal terdapat pada fisiologis dan psikologis siswa terutama dalam hal motivasi belajar. Menurut (Kurniawan, Wiharna, & Permana, 2017) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor faktor yang ada diluar individu.

Namun setelah mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *scramble* nilai yang didapatkan oleh siswa menunjukkan peningkatan. Hal tersebut bisa diketahui melalui hasil *post-test* yang didapatkan oleh siswa. Mayoritas siswa mendapatkan nilai pada kategori baik. Peningkatan juga terjadi pada kategori sangat baik. Jika sebelumnya tidak ada siswa yang mendapatkan nilai pada kategori baik maka setelah pembelajaran terjadi peningkatan. 3% siswa berhasil mendapatkan nilai pada kategori sangat baik. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian (Fitriasari & Dewi, 2018) (Suharsimi, 2006) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII SMP.

(Artini, Sujana, Wiyasa, & Kes, 2013) menjelaskan bahwa model pembelajaran *scramble* berbantuan media semi konkret berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ningtyas, 2014), (Dewi & Kurniawan, 2017) yang menjelaskan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu keaktifan siswa dalam proses belajar menambah minat siswa untuk belajar lebih giat lagi (Bower, 2013). Penelitian tersebut menguatkan bahwa model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tidak hanya mencakup mata pelajaran tertentu tetapi bisa digunakan untuk mata pelajaran dan materi lainnya secara berkolaboratif (Surahman, Wedi, Soepriyanto, & Setyosari, 2018). Dalam garis besar berdasarkan penelitian tersebut bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *scramble* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Sejalan dengan yang disampaikan oleh (Manalu & Siregar, 2019) bahwa analisis efektivitas model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal (*pretest*) dengan pemahaman setelah pembelajaran (*posttest*) (Umasugi, Bugis, & Handayani, 2018).

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil *pre-test* siswa kelas 5 SDN Rowogempol 1 Lekok Pasuruan pada bab ayo mengenal surat at-Tin termasuk kedalam kategori cukup. Deskripsi hasil *post-test* siswa kelas 5 SDN Rowogempol 1 Lekok Pasuruan pada bab ayo mengenal surat at-Tin termasuk kedalam kategori baik. Model pembelajaran kooperatif *scramble* mampu meningkatkan hasil belajar

siswa kelas 5 SDN Rowogempol 1 Lekok Pasuruan pada bab ayo mengenal surat at-Tin secara signifikan. Uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dalam menempuh proses belajar banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang diterapkan merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar mampu memberikan dampak positif bagi siswa diantaranya adalah tumbuhnya minat dan semangat belajar.

## REFERENSI

- Artini, A. A. S. V., Sujana, I. W., Wiyasa, I. K. N., & Kes, M. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Semester 1 Sekolah Dasar Gugus Kapten Kumpiang Sujana Denpasar Barat. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Bower, G. G. (2013). Utilizing Kolb's Experiential Learning Theory to Implement a Golf Scramble. *International Journal of Sport Management, Recreation & Tourism*, 12.
- Dewi, N. S., & Kurniawan, A. (2017). The Effect of Scramble Game Towards the Ability of Composing Sentences for Students with Intellectual Disability. *Journal of ICSAR*, 1(1), 81–84.
- Fitria, D., & Andriesgo, J. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2).
- Fitriasari, R., & Dewi, T. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Siswa Kelas Viii Semester Genap Smp Negeri 2 Pekalongan. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 6(2).
- Hamalik, O. (2004). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Jannah, H. R., Lisnawati, S., & Sutisna, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas Iii Sdit Al-Madinah Cibinong Bogor. *Jurnal Akrab Juara*, 4(3), 189–195.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156–162.
- Lubis, S. (2019). Tinjauan Normatif Kurikulum Pendidikan Agama Islam Dalam Penanaman Nilai-Nilai Anti-Korupsi. *Murabbi*, 2(1).
- Manalu, W., & Siregar, E. Y. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Di Smp Negeri 2 Pandan. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 2(02), 93–98.
- Mulyatiningsih, E. (2010). Pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan (paikem). *Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan. Depok, Jawa Barat*.
- Nasution, S., & Arifin, M. (2019). Pengaruh Metode Aptitude Treatment Interaction (ATI) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Gemaedu*, 4(2), 129–137.
- Ningtyas, M. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Peningkatan Keterampilan Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas IV SDN 4 Panjer. *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN*, 6(3).
- Setyosari, P. (2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: kencana.
- Shoimin, A. (68AD). model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surahman, E., Wedi, A., Soepriyanto, Y., & Setyosari, P. (2018). Design of Peer Collaborative Authentic Assessment Model Based on Group Project Based Learning to Train Higher Order Thinking Skills of Students. *International Conference on Education and Technology (ICET 2018)*. Atlantis Press.
- Tarsito, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Umasugi, S., Bugis, R., & Handayani, N. (2018). The Scramble Game In Improving Students' vocabulary at the Seventh Grade of MTS LKMD Sawa. *Jurnal Retemena*, 3(2), 1–10.
- Utomo, V. B. (2015). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe take and give untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar/Vicky Budi Utomo*.
- Wahid, A. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dan Keterampilan Sosial Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sdn Kabupaten Bangkalan. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 14–30.
- Wijayanto, F. A. (2015). *Penerapan Metode Kooperatif Tipe Scramble Dan Konvensional Materi Kebebasan Mengemukakan Pendapat Mapel Pkn Kelas Vii Mts NU Ungaran Semarang*. Universitas Negeri Semarang.