

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X.2 DI SMAS TAMANSISWA TELUK BETUNG BANDAR LAMPUNG

Nida Rasyidah Rafa<sup>1</sup>, Deri Ciciria<sup>2</sup>, Aurora Nandia Febrianti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email : nidarasyidah3@gmail.com<sup>1</sup>, cici201528@gmail.com<sup>2</sup>, auroraangel14@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah melalui penerapan model pembelajaran *scramble* pada siswa kelas X.2 SMAS Tamansiswa Teluk Betung Bandar Lampung. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru mata pelajaran sejarah. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *scramble* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Pada tahap pra-siklus, hanya 5 siswa yang mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 60,68. Pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 15 orang atau 51,72%. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan signifikan dengan 26 siswa atau 89,65% mencapai ketuntasan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* efektif dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X.2 SMAS Tamansiswa Teluk Betung Bandar Lampung.

**Kata Kunci** : Model Pembelajaran *Scramble*, Hasil Belajar Sejarah, Mata Pelajaran Sejarah.

**Abstract** : The aim of this research is to examine the improvement of students' history learning outcomes through the application of the *scramble* learning model in class X.2 of SMAS Tamansiswa Teluk Betung, Bandar Lampung. This study employed classroom action research (CAR), carried out in two cycles, each consisting of four meetings with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research was conducted collaboratively between the researcher and the history teacher. Data were collected using tests, observations, and documentation. The findings indicate that the use of the *scramble* learning model created an engaging and enjoyable learning atmosphere, which contributed to improved student achievement. In the pre-cycle, only 5 students achieved mastery with an average score of 60.68. In the first cycle, the number of students who met the mastery criteria increased to 15 students (51.72%). By the second cycle, the number rose significantly to 26 students (89.65%). In conclusion, the application of the *scramble* learning model effectively enhanced the history learning outcomes of class X.2 students at SMAS Tamansiswa Teluk Betung, Bandar Lampung.

**Keyword**: *Scramble Learning Model, History Learning Outcomes, History Subject*

### A. PENDAHULUAN

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum SMA/SMK/MA. Melalui pembelajaran sejarah, siswa diarahkan untuk memahami materi secara mendalam. Mata pelajaran ini dirancang agar peserta didik mampu mengembangkan keterampilan berpikir kronologis serta memiliki pengetahuan tentang masa lalu yang dapat dimanfaatkan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan masyarakat, perubahan sosial, serta keragaman budaya.

Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa dalam kehidupan global.

Selain itu, pembelajaran sejarah bertujuan menumbuhkan kesadaran bahwa setiap masyarakat memiliki pengalaman hidup yang beragam serta sudut pandang yang berbeda terhadap masa lampau. Hal ini penting untuk memahami kondisi masa kini sekaligus membangun pengetahuan dan wawasan dalam menghadapi masa depan.

Namun, praktik pembelajaran sejarah saat ini masih sering berlangsung secara monoton sehingga hasilnya kurang optimal. Pola belajar yang cenderung individual dan minim interaksi membuat siswa mudah merasa bosan, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, agar proses belajar menjadi lebih bermakna serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah.

Agar dapat tercipta suasana pembelajaran yang menarik dan aktif maka baiknya guru untuk memiliki kemampuan dalam mengadakan model yang tepat dan bervariasi sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dengan demikian maka akan memungkinkan peserta didik lebih mudah menerima, memahami dan mengingat materi yang dipelajari serta akan meningkatkan hasil belajar peserta didik karena siswa merasa pembelajaran menarik untuk diikuti. Hal ini tentu akan sangat membantu terciptanya suasana pembelajaran yang aktif demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Melalui pendidikan diharapkan lahir generasi muda yang cerdas, kreatif, dan mandiri. Namun, realitas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang bersemangat dalam berpikir. Kondisi ini disebabkan oleh sistem pembelajaran yang cenderung berpusat pada pendidik, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk meraih hasil belajar yang optimal. Akibatnya, banyak peserta didik yang belum memiliki sikap kritis maupun kemampuan berpikir untuk menghasilkan gagasan yang bersifat konstruktif.

Pembelajaran yang berkualitas dapat ditinjau dari dua aspek utama, yaitu proses dan hasil belajar. Proses pembelajaran yang baik tercermin dari adanya aktivitas kelas yang optimal sehingga kegiatan belajar berlangsung aktif, efektif, menyenangkan, dan kreatif. Proses yang demikian akan mendukung tercapainya hasil belajar yang memuaskan. Faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar antara lain penggunaan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan, serta pelaksanaan evaluasi yang tepat. Idealnya,

pembelajaran juga harus menciptakan interaksi timbal balik antara guru dengan siswa maupun antar siswa, sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dalam suasana yang kondusif.

Melihat permasalahan yang ada, perlu adanya model pembelajaran yang sesuai sehingga dapat meningkatkan keaktifan pemahaman serta hasil belajar sejarah siswa. Penulis menyadari bahwa suatu model pembelajaran dalam proses belajar sejarah belum tentu cocok untuk setiap pokok bahasan, sehingga guru harus dapat memilih suatu model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model yang dirasa sesuai tersebut adalah model *Scramble*.

Mulyatiningsih (2020:32), mengidentifikasi model pembelajaran sebagai kerangka kerja yang mengarahkan proses belajar mengajar, yang mencakup metode, teknik, dan media yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Arends (2022:67), model pembelajaran dipahami sebagai suatu pendekatan yang digunakan pendidik dalam merancang sekaligus melaksanakan proses belajar mengajar. Model ini memberikan kerangka yang terstruktur sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung optimal dengan menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik.

Sementara itu, istilah *scramble* dalam bahasa Inggris memiliki arti perebutan, pertarungan, atau perjuangan. Model pembelajaran *Scramble* sendiri merupakan metode belajar kelompok yang dilakukan dengan cara mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal (Sari, D.P., & Wulandari, S., 2021:10).

Menurut Hidayati (2021:56), model pembelajaran *Scramble* adalah metode pembelajaran yang mengedepankan interaksi aktif antara siswa dalam proses belajar. Dalam model ini, siswa diberikan tugas untuk menyusun kembali informasi atau materi yang telah diacak. Tujuan dari model ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara mendorong mereka untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan berpikir kritis dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hidayati

menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran Scramble dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Menurut Salamah, E.R. (2021:23), metode **scramble** memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menyusun kembali kata, kalimat, maupun wacana yang acak menjadi susunan yang bermakna, bahkan dapat lebih baik dari bentuk aslinya. Lebih lanjut, Salamah (2021:25) menjelaskan bahwa berdasarkan jenis jawabannya, scramble terbagi menjadi tiga bentuk, yaitu: *scramble kata* yang berupa permainan menyusun huruf atau kata acak menjadi kata bermakna; *scramble kalimat* yang menuntut siswa menyusun kalimat dari kata-kata acak; serta *scramble wacana* yang mengajak siswa menyusun wacana logis dari kalimat-kalimat acak.

Sementara itu, Sugiyono (2020:23) menegaskan bahwa model scramble melibatkan siswa dalam aktivitas mencari pasangan atau jawaban dari pertanyaan yang tersedia dengan cara mengacak kartu berisi soal dan jawaban. Dalam penerapannya, siswa bekerja secara berkelompok untuk menyusun kembali kartu-kartu tersebut hingga menemukan pasangan yang tepat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menantang, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Menurut Miftahul Huda (2022:41), model ini mengedepankan interaksi antar siswa melalui permainan yang melibatkan pengacakan (*scramble*) informasi atau materi yang telah dipelajari. Dalam model ini, siswa biasanya dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, dan setiap kelompok diberikan potongan informasi yang berbeda. Tugas mereka adalah untuk bekerja sama dalam mengatur potongan-potongan informasi tersebut sehingga membentuk pemahaman yang utuh.

Belajar merupakan suatu proses bukan sebuah produk, proses ini menghasilkan sifat dan tingkah laku yang berubah dengan adanya praktik dan latihan (Kingsley dalam Sutianah,

2021: 15). Pendapat berbeda disampaikan oleh Sanjaya, 2011 yang menyatakan bahwa belajar bukan hanya mengumpulkan pengetahuan saja, namun terjadi proses mental yang dialami oleh seseorang. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seorang individu guna memperoleh perubahan perilaku baru, sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya (Slameto dalam Sudarmanto et al., 2021: 19). Pendapat serupa dikemukakan oleh Ambarita & Simanulang, 2023: 2 belajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu, maka terjadilah perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat membaca jadi bisa membaca, dll.

Menurut Winkel dalam Nurita (2018), hasil belajar merupakan kemampuan internal yang dimiliki seseorang sehingga ia dapat melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitasnya. Hasil belajar juga dapat dipahami sebagai pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan usaha yang dilakukan siswa—semakin baik usaha belajarnya, maka semakin tinggi pula hasil yang diperoleh. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dijadikan tolok ukur untuk menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran (Yandi et al., 2023).

Lebih lanjut, hasil belajar dipandang sebagai kemampuan yang diperoleh siswa melalui proses belajar, yang tampak dalam perubahan perilaku pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pencapaian ini tidak hanya dipengaruhi oleh kondisi dan lingkungan belajar, tetapi juga oleh kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran. Umumnya, hasil belajar diwujudkan dalam bentuk nilai yang diberikan guru untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan (Gustiana, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, Hartini (2021) menegaskan bahwa hasil belajar merupakan capaian individu setelah melalui proses pembelajaran yang diukur melalui evaluasi. Evaluasi ini dilakukan guru untuk menilai tingkat penguasaan siswa terhadap tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

Pengertian sejarah adalah kajian atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa

masa lalu, baik itu yang berkaitan dengan manusia maupun dengan alam, untuk memahami proses, perubahan, serta dampaknya terhadap perkembangan kehidupan manusia. Sejarah mencatat kejadian-kejadian penting yang telah terjadi dalam waktu yang lalu dan mencoba memberikan makna serta interpretasi terhadap peristiwa tersebut (Suryadi, D.2021).

Menurut Ali, M. (2021) sejarah adalah sebagai kajian yang mencakup peristiwa dan pengalaman manusia di masa lalu. Sejarah tidak hanya berfungsi sebagai catatan tentang apa yang telah terjadi, tetapi juga sebagai alat untuk memahami perubahan sosial, budaya, dan politik yang membentuk masyarakat. Dalam konteks ini, sejarah penting dalam memberikan pelajaran dan wawasan bagi generasi mendatang.

Menurut W.H. Wals (2021) menjelaskan sejarah adalah catatan penting yang mencakup tindakan dan pengalaman manusia dimasa lalu. Sejarah berfungsi sebagai panduan untuk memahami konteks sosial dan budaya yang membentuk kehidupan manusia, serta memberikan pelajaran berharga bagi generasi mendatang.

Hermawan (2022) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses yang bertujuan untuk membantu siswa memahami peristiwa masa lalu, menganalisis konteks sosial, politik, dan budaya, serta mengaitkannya dengan kondisi saat ini. Pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada penghafalan fakta, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Pembelajaran sejarah menurut Sulasrar (2023) adalah proses yang bertujuan untuk membantu siswa memahami peristiwa masa lalu dalam konteks masa kini, serta membangkitkan minat dan kesadaran akan pentingnya sejarah dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sari, R.(2021) pembelajaran sejarah yang efektif disekolah adalah proses pendidikan yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan menganalisis peristiwa, tokoh, dan perkembangan yang telah terjadi di masa lalu. Pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada penguasaan fakta, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, analisis, dan pemahaman terhadap

konteks sosial, budaya, dan politik yang membentuk sejarah.

## **B. METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu bentuk investigasi yang terstruktur dan terkendali untuk mengidentifikasi serta menyelesaikan permasalahan pembelajaran di kelas dengan tujuan meningkatkan kualitas proses belajar (Akbar dalam Wasiman, 2022:5). Menurut Rustam dan Mundilarto (dalam Magdalena, 2023:161), PTK adalah penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya sendiri melalui perencanaan, pelaksanaan, serta refleksi tindakan yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Tujuan utamanya adalah memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Dengan demikian, PTK dapat dipahami sebagai penelitian yang berfokus pada upaya menemukan solusi terhadap masalah pembelajaran di kelas melalui tahapan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan. Proses ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart dalam buku Arikunto (2016), yakni melalui langkah perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), dan observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), lalu diikuti dengan perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Ada berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini, meliputi:

### **a. Observasi**

Observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap suatu objek dengan tujuan memperoleh informasi yang relevan serta mempermudah proses pengumpulan data. Teknik ini dilakukan dengan cara mengamati peristiwa yang sedang berlangsung dan mencatatnya menggunakan

instrumen observasi sesuai dengan aspek yang diteliti.

Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap aktivitas belajar siswa. Peneliti secara langsung hadir di lokasi penelitian untuk mengamati sekaligus mencatat jalannya proses pembelajaran pada kelas X.2 SMAS Tamansiswa Teluk Betung Bandar Lampung.

b. Tes

Tes diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap seperangkat materi tertentu. Untuk memperoleh data mengenai hasil belajar sejarah kelas X.2 maka peneliti menggunakan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa terhadap materi yang diajarkan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan melihat indicator pencapaian belajar yang sesuai dengan standar hasil belajar siswa pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran Sejarah.

c. Dokumentasi

Dokumentasi ini berupa catatan, foto, video yang dijadikan sebagai bukti dan pelengkap dalam penelitian. Dokumentasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, berfungsi untuk alat bantu yang mempermudah peneliti untuk mengamati proses pembelajaran. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh.

Pada penelitian tindakan kelas ini, dapat dikatakan berhasil jika hasil belajar Sejarah siswa mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan rata-rata 70 dan persentase keberhasilan siswa mencapai 80% dengan diterapkannya model pembelajaran Scramble. Apabila persentase jumlah siswa yang mencapai KKTP dan rata-rata nilai kelas meningkat setelah dilaksanakan tindakan meningkat maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dari hasil tes siswa. Hasil tes dianalisis dengan cara menghitung dari nilai rata-rata pra siklus kemudian menghitung

rata – rata nilai dari akhir setiap siklus. Nilai rata-rata yang diperoleh dari setiap akhir siklus dibandingkan dengan nilai rata-rata pra siklus atau sebelum diberi tindakan. Rumus yang digunakan untuk mencari rata-rata nilai (Sudijono, 2006;81) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah semua nilai siswa

$N$  = Jumlah seluruh siswa

Sedangkan rumus menghitung presentase siswa yang lulus adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F (\text{siswa yang tuntas belajar})}{N (\text{siswa})} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Jumlah seluruh siswa

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran **scramble**. Peningkatan tersebut tercermin dari perolehan nilai rata-rata siswa pada setiap tahap. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 13 Mei 2025, dan Rabu, 14 Mei 2025, sedangkan siklus II berlangsung pada hari Senin, 19 Mei 2025, dan Selasa, 20 Mei 2025.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X.2 SMAS Tamansiswa Teluk Betung melalui penerapan model scramble. Dengan penggunaan model ini, diharapkan proses pembelajaran sejarah menjadi lebih aktif, memudahkan siswa dalam memahami materi, serta melatih mereka untuk bekerja sama dan bertanggung jawab dalam kegiatan belajar.

### 1) Aktifitas Belajar Siswa

Aktivitas siswa melalui metode pembelajaran *scrambler* mengalami peningkatan dari rata-rata 62,93% pada siklus I meningkat menjadi 81,55% pada siklus II dengan katagori "Baik". Untuk lebih jelas dapat dilihat pada rekapitulasi tabel berikut :

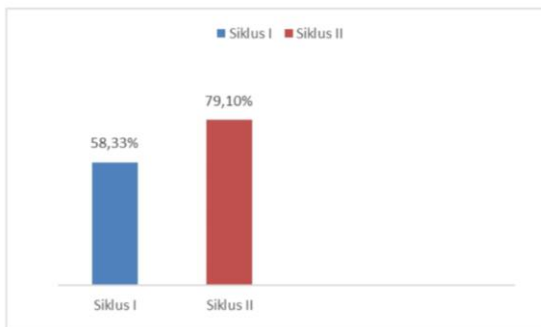
Tabel 1  
Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

No	Hal yang Diamati Siswa	Skor Siklus I				Skor Siklus II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	<b>Keaktifan Siswa :</b>								
	a. Siswa aktif mencatat materi pembelajaran	P					P		
	b. Siswa aktif bertanya		P				P		
	c. Siswa aktif mengajukan ide	P						P	
2	<b>Perhatian Siswa :</b>								
	a. Diam dan tenang			P				P	
	b. Terfokus pada materi		P				P		
	c. Antusias			P				P	
3	<b>Kedisiplinan:</b>								
	a. Kehadiran / absensi				P				P
	b. Datang tepat waktu			P				P	
	c. Pulang tepat waktu				P				P
4	<b>Penugasan/Resitasi:</b>							P	
	a. Mengerjakan semua tugas		P				P		
	b. Ketepatan mengumpulkan tepat waktunya		P					P	
	c. Mengerjakan sesuai dengan perintah			P					P
	<b>Jumlah</b>	2	10	12	4	0	8	18	12
	<b>Jumlah Keseluruhan Skor</b>	28				38			
	<b>Presentase</b>	58,33%				79,1%			
		Cukup				Baik			

Sumber : Pengolah Data

Perbandingan presentase aktivitas siswa melalui model pembelajaran *scrambler* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar diagram sebagai berikut :

Aktivitas Belajar Sejarah Siswa



Gambar 1  
Diagram Skor Rata Rata Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram tersebut maka dapat diketahui bahwa aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan yang baik. Hal tersebut menunjukkan tahap penggunaan model

pembelajaran *scrambler* dapat digunakan dan dapat membantu peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

### 2. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tahap siklus I dan tahap siklus II diketahui bahwa perolehan hasil belajar siswa meningkat dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *scrambler* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah. Untuk itu lebih jelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2  
Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas X.2 SMAS Taman Siswa Teluk Betung.

Hasil Belajar Siswa	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
Tuntas	5	17,24%	15	51,72%	26	89,65%
Belum Tuntas	24	82,75%	14	48,27%	3	10,34%
<b>Jumlah</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

Adapun peningkatan presentase nilai siswa setiap siklus nya dapat digambarkan pada diagram sebagai berikut :



Gambar 2  
Diagram Peningkatan Hasil Belajar Sejarah pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas X. 2 SMAS Taman Siswa Teluk Betung.

Berdasarkan gambar diagram di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang guru lakukan baik dari tahap Pra siklus, Siklus I dan Siklus II, Hasil Belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah mengalami peningkatan setiap Siklus nya dimana pada tahap pra siklus ketuntasan belajar yang dicapai 5 siswa (17,24%) dengan rata-rata skor 60. Setelah menerapkan model pembelajaran *scrambler* pada siklus I ketuntasan belajar siswa naik menjadi 15 siswa (51,72%). Dan meningkat pada siklus II yaitu mencapai rata-rata 81,55 jumlah siswa yang tuntas adalah 26 siswa

dengan presentase 89,65% (Sangat Baik) memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan.

Penggunaan model pembelajaran *crossword scrambler* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan:

- a. Dikarenakan dengan menggunakan model pembelajaran *scrambler* memudahkan siswa dalam mengingat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- b. Dapat melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat siswa belajar berkonsentrasi.
- c. Siswa menjadi lebih aktif lagi dalam pembelajaran, dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.
- d. Melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat
- e. Melatih kedisiplinan dan kekompakan siswa
- f. Kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya sesama siswa.
- g. Belajar bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.

### **Keterbatasan Penelitian**

#### **1. Keterbatasan Waktu**

Model pembelajaran *scrambler* pada peningkatan hasil belajar siswa yang digunakan memerlukan waktu yang cukup banyak bagi guru untuk melaksanakan model pembelajaran ini, akan tetapi dalam proses penelitian peneliti sudah berusaha untuk memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin sehingga dapat memenuhi syarat-syarat dalam melaksanakan penelitian.

Penggunaan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan, dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* memudahkan siswa dalam mengingat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, melatih siswa berfikir cepat dan tepat, kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya sesama siswa, serta belajar bertanggung jawab

atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.

#### **2. Keterbatasan Kemampuan**

Dalam penggunaan model pembelajaran *scrambler* ini membutuhkan penguasaan materi yang cukup matang, sedangkan keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti dalam hal ini adalah penguasaan kelas dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi penelitian ini dapat berlangsung dengan baik dan memperoleh nilai yang sesuai dengan yang diharapkan.

### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X.2 SMAS Tamansiswa Teluk Betung Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini terlihat dari data hasil belajar yang menunjukkan peningkatan pada setiap tahap. Pada pra-siklus, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 60,68 dengan tingkat ketuntasan 17,24%. Kemudian pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 62,93 dengan persentase ketuntasan 51,72%. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan, yaitu tingkat ketuntasan mencapai 89,65%.

Dengan demikian, target penelitian yang menetapkan minimal 80% siswa memperoleh nilai KKM  $\geq 70$  berhasil tercapai. Peningkatan ini terjadi karena penggunaan model pembelajaran *scramble* mendorong siswa lebih aktif, terbantu dalam memahami materi, serta lebih mudah mengerjakan soal berkat adanya alternatif jawaban yang tersedia.

### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M.(2021). *Sejarah:Definisi Unsur, dan Fungsi*.Diakses dari Detikcom.
- Arends. (2022:67). *Learning of Teach*.Diakses dari Detikcom.
- Gustiana. (2022). *Penerapan Pembelajaran think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Introductory Chapter and Family Life pada Kelas VII-A SMP Negeri 10 Lebong*. Jurnal Benteng Lebong.

- Hartini, S. (2021). *Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Penerbitnya P4I
- Hernawan.(2022).*Pembelajaran Sejarah*.Dalam *Kajian Teori Pembelajaran*. Delta pijar Khatulistiwa.
- Hidayati, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123-130.
- Huda, M. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe scramble. [PDF]. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa*,9(04),234-256.
- Magdalena, I. (2023). *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Sukabumi: Jejak, Anggota IKAPI.
- Mulyatiningsih.(2020).*Kerangka Kerja dalam Proses Belajar Mengajar*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*.
- Salamah, ER (2021) dalam "*Penerapan Model Pembelajaran Scramble pada Materi Gaya dan Gerak Kelas IV MI Hasyim Asy'ari*" yang dipublikasikan dalam *Ed-Humanistik: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 807–816,
- Sari, DP, & Wulandari, S. (2021). Penerapan Metode Scramble untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , 10(2), 123-130.
- Sudarmanto, E., Maryatih, S., Kurniawan, A., & Matriwati. (2021). *Model Pembelajaran Model Society 5.0*. Cirebon: Insania.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulasrar.(2023). *Belajar dan Pembelajaran Sejarah di Era di Gital*. Diakses dari Scrbd.
- Suryadi, D. (2021). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sutianah, C. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan: Qiara Media.
- Wals, H. (2021). *Sejarah dan Pentingnya dalam Kehidupan Manusia*. Diakses dari Gramedia.
- Warsiman. (2022). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang: Media Nusa Creative.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 01.