

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah suatu kegiatan atau kesadaran terarah yang direncanakan dan dapat menciptakan suasana pembelajaran serta proses dalam belajar, menjadikan siswa secara aktif mengembangkan kemungkinan yang ada dalam diri mereka yaitu untuk memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, ahlak yang baik, ilmu kehidupan, pengetahuan umum, dan keterampilan yang mereka butuhkan. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Yanti & Nursyamsi, 2020). Oleh karena itu, pendidikan merupakan hak setiap warga negara Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat 1 (Sirait, 2017).

Sebagai sebuah sistem di dalam pendidikan, pendidikan islam juga memiliki peranan yang sangat penting sebagai dasar dalam memberikan arah sebagaimana sistem suatu pendidikan mencapai tujuannya. Seperti yang dikatakan Khursid Ahmad yang dikutip dari (Triana, 2019) bahwasanya ditemukan adanya keterkaitan antara suatu pendidikan dengan ideologi yang menjadikan sebuah perpaduan yang sangat tepat. Nilai-nilai ajaran Islam dijadikan sebagai ideologi yang bersumber dari wahyu Allah Swt yaitu Al-Qur'an dan Hadis. Pendidikan dalam Islam bertujuan untuk mengarahkan anak agar tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter muslim yang taat serta patuh atas perintah dan larangan yang telah ditetapkan oleh Allah Swt dan juga menjadikannya sebagai petunjuk dalam hidup. Untuk menjadikan anak seorang manusia yang stabil baik jasmani maupun rohaninya, maka seorang anak harus melaksanakan ajaran agam islam sehingga dengan begitu

ia kan tumbuh berkembang dan juga melaksanakan peraturan dalam agama islam dengan baik, jujur serta ikhlas. Hal ini menjadikan Pendidikan Agama Islam begitu sangat penting untuk diajarkan kepada siswa baik itu melalui mata pelajaran semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan.

Untuk dapat membentuk karakter dan nilai-nilai sosial siswa dalam pembelajaran PAI terbukti memiliki pengaruh yang substansial (Ali, 2022). Dalam konteks pendidikan, terlihat bahwa dengan menggunakan pendekatan pendidikan yang menggabungkan antara aspek sosial dan juga aspek agama dapat memiliki dampak yang positif. Dimana ketika siswa mengikuti kegiatan pembelajaran yang mencakup nilai-nilai agama, para siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang bagaimana pentingnya berempati, solidaritas dan juga kerjasama dalam dinamika yang terjadi di masyarakat (Jamil, 2023).

Pada hakikatnya, pelaksanaan dan juga keberhasilan proses pendidikan ataupun suatu jenjang dan semua satuan pendidikan ditentukan oleh faktor guru, disamping perlunya ada unsur penunjang yang lainnya. Profesionalisme guru merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan kualitas proses dan hasil pendidikan, mengingat peran guru sebagai pendidik utama bagi siswa di dalam kelas. Secara substansial, pengaturan terhadap profesi guru bertujuan untuk menjamin pelaksanaan tugas dan tanggung jawab profesional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Untuk dapat mencapai makna dan juga tujuan dalam sebuah pembelajaran maka harus adanya aktivitas yang dapat membuat siswa lebih nyaman dan tidak mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dengan mudah terlaksana apabila siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan pengertian dari belajar yaitu suatu perubahan dalam diri seseorang setelah melaksanakan sebuah proses pendidikan (Sartika, 2022). Tujuan pembelajaran dalam mencapai keberhasilan membutuhkan model pembelajaran sebagai salah satu prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman ketika kegiatan belajar (Suryadi, 2019). Dalam penggunaan model pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan juga ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Salah satu cara seorang pendidik untuk menarik siswa agar termotivasi ketika kegiatan belajar dan pembelajaran yaitu

dengan menggunakan model pembelajaran, dalam proses penggunaan model pembelajaran harus dipastikan sesuai dengan materi yang sedang diajarkan, salah satu komponen penting yang harus ada dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran. Penggunaan variasi dalam model pembelajaran dapat memberikan semangat belajar kepada siswa, menghindarkan mereka dari rasa bosan, serta berdampak positif terhadap minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Asyafah, 2019).

Namun sangat disayangkan dimana pada zaman sekarang sudah banyak berbagai model ataupun metode pembelajaran yang sangat menarik akan tetapi masih saja banyak guru yang kurang memperhatikan aspek tersebut sehingga berdampak terhadap motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) hal ini dapat terjadi akibat guru menggunakan jenis model pembelajaran secara berulang-ulang sehingga para siswa merasa bosan dan tidak semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

Game Based Learning (GBL) merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk mengintegrasikan unsur permainan dengan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar (Firosa Nur Aini, 2018). Dapat dilihat pada saat ini game sangat menarik dan juga menyenangkan, dengan menggunakan *game* dapat memberikan stimulus yang baik dan juga kuat pada siswa. Namun di satu sisi *game* juga memiliki dampak negatif terhadap anak seperti halnya kecanduan dan juga bahkan sampai mengubah pola pikir. Akan tetapi game juga memiliki dampak positif yaitu diantaranya dapat meningkatkan keterampilan sosial, daya ingat dan berpikir kritis (Mertika & Mariana, 2020).

Berdasarkan observasi di lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti di sekolah SMPN 71 Bandung ditemukan beberapa masalah yaitu diantaranya adalah tingkat kehadiran siswa dalam pembelajaran rendah hal ini ditandai dengan absensi dari guru, kemudian tugas yang siswa kerjakan selalu dikumpulkan terlambat hal ini

dapat dilihat dari *deadline* yang sudah ditentukan oleh guru untuk mengumpulkan tugas akan tetapi masih banyak yang belum dikumpulkan ataupun dikerjakan dan juga setiap kegiatan belajar dan pembelajaran siswa terlihat tidak fokus dalam memperhatikan materi yang sedang guru sampaikan. Hal ini juga dapat dilihat dari penilaian akhir semester (UAS) dimana seperti yang dinyatakan oleh guru mata pelajaran PAI di kelas 7 yaitu pak Adi beliau mengatakan bahwasanya siswa yang ada di kelas VII pada mata pelajaran PAI sebagian besar mendapatkan nilai dibawah KKM yang sudah ditetapkan.

Dilihat dari beberapa hal yang ada diatas peneliti memberikan suatu asumsi bahwasanya motivasi belajar siswa yang ada di sekolah tersebut rendah, salah satu faktornya adalah yaitu penggunaan model ataupun metode pembelajaran yang dilakukan secara monoton sehingga siswa menjadi merasa bosan. Oleh karena itu peneliti memberikan masukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik yaitu model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) tipe Kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar.

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) tipe Kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar ini merupakan model sejenis permainan yang dimana kegiatannya yaitu siswa menyusun struktur jawaban yang telah diacak dengan pertanyaan sebuah kartu yang bergambar, kemudian membentuk sebuah jawaban atau pasangan konsep. Kelebihan dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* tipe Kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar ini akan meningkatkan keaktifan siswa juga dapat menumbuhkan konsentrasi, kerjasama dan dapat menstimulus pemahaman peserta didik pada materi pelajaran yang sedang disampaikan (Dyah, 2014).

Hasil dari observasi yang telah dipaparkan diatas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini sebagai salah satu upaya untuk dapat memberikan solusi terhadap rendahnya motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 71 Bandung pada mata pelajaran PAI. Upaya tersebut diwujudkan melalui judul dalam penelitian ini yaitu “Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Tipe Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” Penelitian *Quasi Experiment* pada Siswa Kelas VII SMPN 71 Bandung.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitiannya yaitu:

1. Bagaimana Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* tipe Kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 71 Bandung?
2. Bagaimana Motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* tipe Kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 71 Bandung?
3. Apakah ada peningkatan Motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* tipe Kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 71 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* tipe Kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 71 Bandung.
2. Mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMPN 71 Bandung.
3. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* Tipe Kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar di kelas VII SMPN 71 Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Menambah wawasan dan pengetahuan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* tipe Kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar dan diharapkan semakin menumbuhkan kreatifitas dan juga inovasi dalam

pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah sebagai sumber informasi dan masukan bagi civitas akademika SMPN 71 Bandung mengenai efektivitas penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) tipe kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Manfaat bagi guru

Bagi para guru, temuan yang terdapat dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan juga masukan yang sangat bermanfaat guna meningkatkan motivasi belajar dalam mengimplementasikan model pembelajaran inovatif dan kreatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Manfaat bagi siswa

Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sehingga tercipta suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna

d. Manfaat bagi penulis

Manfaat bagi penulis dari penelitian ini sebagai sumber pengetahuan dan penambahan wawasan sebagai calon pendidik.

e. Manfaat bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu acuan atau dasar untuk dapat melaksanakan penelitian lanjutan yang sejenis, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran inovatif.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran kooperatif *Scramble* yaitu merupakan sebuah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan cara

mengasah serta melatih kekreatifan dan juga keaktifan siswa dalam mencari jawaban dari susunan kata-kata yang di acak dimana siswa nantinya diminta untuk menyatukan juga merangkai setiap kata-kata menjadi sebuah jawaban yang logis dari sebuah pertanyaan ataupun permasalahan (Ariyanto, 2018).

Penerapan di dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* diyakini mampu meningkatkan kecepatan berpikir serta konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran, karena melibatkan aktivitas berpikir cepat dan kerja sama antar siswa (Deviana, 2017). Dari semua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran kooperatif *Scramble* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok berbentuk permainan acak kata, kalimat ataupun paragraf yang nantinya akan disusun untuk membentuk satu jawaban yang benar.

Dalam mendukung keberhasilan tujuan pembelajaran juga media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang nantinya akan memberikan pengaruh yang sangat besar, maka dari itu dalam memilih media pembelajaran diperlukan kehati-hatian dikarenakan apabila media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai maka akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dapat membantu serta mempermudah dalam kegiatan belajar dan pembelajaran di dalam kelas yaitu dengan menggunakan kartu gambar. Dapat disimpulkan bahwasanya kartu gambar adalah kumpulan beberapa kartu yang berisikan gambar ataupun kata yang nantinya akan berguna sebagai sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan berkosa kata siswa dan keterampilan dalam berbicara, mengenal bentuk benda, hewan dan jenins aktivitas lainnya (Ristanti & Arianto, 2019).

Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media kartu gambar ini melibatkan beberapa kelompok, yaitu di mana masing-masing kelompok diberikan tugas yang harus diselesaikan secara bersama-sama. Bentuk penerapannya ialah dengan 1) guru merancang dan mempersiapkan soal yang sudah dibuat menyesuaikan dengan tema ataupun materi yang akan disampaikan kepada siswa, 2) guru menyusun dan membuat pertanyaan dengan bentuk kartu gambar dan kartu jawaban yang telah diacak susunannya 3) guru menyampaikan materi kepada siswa 4) seluruh siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 5) guru

membagikan kartu gambar dan jawaban yang telah diacak sebagai soal 6) siswa bekerjasama dan saling membantu dalam mencari jawaban yang cocok untuk setiap soal yang sedang mereka kerjakan lalu memasangkannya di setiap kartu gambar dengan benar (Said, 2015). Penggunaan model pembelajaran juga ini dapat melatih ketepatan siswa dan juga sikap teliti siswa dalam menjawab pertanyaan.

Motivasi adalah kondisi internal yang meliputi aspek fisiologis dan psikologis dalam diri individu, yang berfungsi sebagai pendorong untuk dapat melakukan suatu aktivitas demi mencapai tujuan atau memenuhi kebutuhan tertentu. Motivasi juga berperan penting dalam menentukan seberapa keras seseorang berusaha dan seberapa lama mereka bertahan dalam menghadapi tantangan (Elvira, 2022).

Dalam proses pembelajaran motivasi sangat diperlukan dikarenakan apabila seseorang tidak memiliki motivasi dalam belajar maka tidak akan mungkin dapat melakukan aktivitas belajar (Idzhar, 2016). Motivasi dalam belajar merupakan salah satu faktor yang penting dan dapat mempengaruhi keberhasilan belajar seorang siswa (Tulshidah, 2018). Motivasi merupakan faktor penting agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran oleh karena itu, siswa perlu memiliki motivasi yang kuat dalam proses belajar.

Indikator motivasi belajar meliputi beberapa hal yaitu:

1. Perasaan senang dan ketertarikan
2. Minat dan perhatian
3. Keaktifan serta dorongan untuk berpartisipasi
4. Semangat belajar
5. Keinginan yang kuat untuk memahami

Berdasarkan indikator motivasi yang sudah diuraikan diatas, menunjukkan motivasi belajar di sekolah cukup dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa di sekolah. Oleh karena itu, inovasi dan kreativitas guru sangat diperlukan dalam mempersiapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Putri, C., 2023).

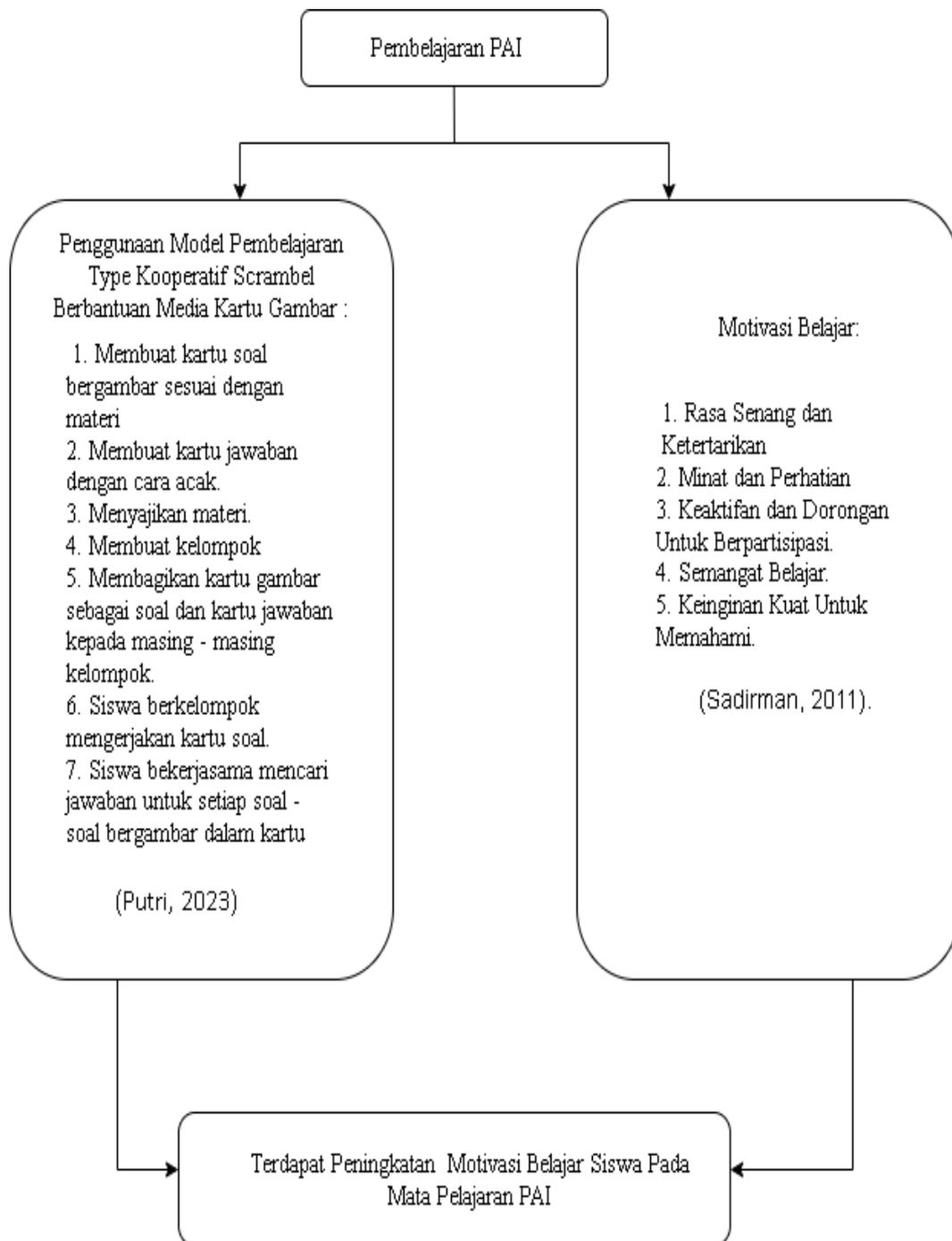
Kegiatan atau permainan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* tipe kooperatif *Scramble* dengan media kartu gambar mampu

mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan cepat dalam menyusun kata atau kalimat. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan tidak monoton, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Berbeda dengan model pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model pembelajaran berbasis masalah, penggunaan model ini memberikan variasi metode yang lebih menarik bagi siswa.

Model *Problem Based Learning* menggunakan masalah sebagai sumber pembelajaran, dan peserta didik diminta untuk mencari solusi masalah secara aktif melalui pengalaman langsung (Fitriani, 2017). kegiatan penggunaan model pembelajaran ini selalu digunakan dalam pembelajaran konvensional, sehingga siswa tidak dapat mengeksplor banyak hal dan juga hanya melakukan kegiatan pembelajaran yang berulang-ulang.

Berdasarkan kerangka berpikir yang sudah peneliti jelaskan di atas tentang penggunaan model *Game Based Learning* tipe kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar apabila dituangkan dalam bentuk skema yaitu sebagai berikut:





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Jawaban ini bersifat sementara karena masih didasarkan pada teori-teori yang relevan dan belum didukung oleh bukti empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data (Sugiyono, 2015).

Adapun hipotesis di dalam penelitian ini yaitu adalah: ‘‘Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* tipe Kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI’’. Artinya jika pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* tipe Kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar berdampak baik/positif, maka motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI pun akan baik/positif.

Begitu juga sebaliknya apabila terdapat pengaruh pada model pembelajaran *Game Based Learning* tipe Kooperatif *Scrambel* berbantuan media kartu gambar kurang/negatif, maka motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI pun akan kurang/negatif. Dalam menguji kebenaran hipotesis tersebut dapat dengan menggunakan rumus : jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak (H_a) diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti hipotesis nol (H_0) diterima (H_a) ditolak (Samsu, 2017).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

(H_a): Terdapat pengaruh positif antara model pembelajaran *Game Based Learning* tipe Kooperatif *Scrambel* berbantuan media kartu gambar terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Nurhidayah pada tahun 2014 skripsi dengan judul ‘‘Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *scrambel* berbantuan multimedia interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran TIK’’. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa tidak adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas yang berikan perlakuan menggunakan model kooperatif *scrambel* berbantuan multimedia interaktif dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai siswa kelas

eksperimen sebelum diberikan perlakuan sebesar 44,75% meningkat menjadi 98,08%. Sedangkan hasil belajar siswa kelas kontrol yaitu sebesar 49,08 % menjadi 97,54%. Hal ini membuktikan dari uji statistik hasil penelitian menyatakan kurangnya peningkatan yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *scrambel* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa. (Eneng Nurhidayah, 2020).

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Haifa Luthfy Fauziyah pada tahun 2022 skripsi dengan judul “ Penerapan Metode *Scramble* Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan pada minat belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *scrambel*. Hal ini dapat dibuktikan dengan ketuntasan hasil tes akhir sebelum menggunakan metode *scrambel* adalah 56% sedangkan setelah menerapkan metode *scrambel* hasil tes akhir mengalami peningkatan yaitu menjadi 83%.
3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Lutfi Amalia Apriliyani Pada tahun 2023 skripsi dengan judul “ Pengaruh Model pembelajaran *Scramble* Berbantu Media *Propofs Brain* Terhadap Prestasi Belajar PPKN siswa kelas V SD”. Hasil dari penelitiannya membuktikan bahwa terdapat perubahan model pembelajaran *Scrambel* Berbantu Media *Propofs Brain* Terhadap Prestasi Belajar PPKN siswa kelas V SDN menunjukkan skor rata-rata murid yang melaksanakan pretest sebesar 72,14 meningkat menjadi 88,21 pada pelaksanaan posttest yang berarti bahwa peningkatan tersebut berada dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis *statistic* yang dilakukan terhadap prestasi belajar melalui uji *Independent Sample T-tes*. Dalam pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 11,626$ pada taraf signifikan 0,05 dan $df=49$, diperoleh $t_{tabel} = 0,200$. Maka diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($11,7=626 \geq 0,200$). Dengan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan Model pembelajaran *Scrambel* Berbantu Media *Propofs Brain* Terhadap Prestasi Belajar PPKN (Apriliyani, 2023).

4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Muhhammad Irsyad Abidin pada tahun 2024 jurnal dengan judul “ Penerapan Model *Scramble* dengan Media *Flashcard* untuk meningkatkan Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik cerita Fiksi”. Hasil dari penelitiannya membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan dalam menganalisis unsur instrinsik dan ekstrinsik cerita fiksi pada siswa kelas IV SD Negeri Ambarwinangun tahun ajaran 2022/2023 menggunakan model pembelajaran *Scrambel* dengan menggunakan Media *Flashcard* hal ini dapat dilihat dengan adanya presentase peningkatan kemampuan menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik cerita Fiksi siswa dari 82,49% menjadi 90,71% (Abidin, 2024).
5. Penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Islamiyah pada tahun 2022 jurnal dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dengan Bantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitiannya membuktikan bahwa terdapat peningkatan ketuntasan murid kelas eksperimen dalam kemampuan membaca permulaan Bahasa Indonesia yang awalnya hanya 32% yang dinyatakan tuntas berubah menjadi 89% (Islamiyah, 2022).

