

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Tanah Putih

Azru Raihani Satifa Damanik¹ Isjoni² Asril³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau,
Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: azru.raihani0398@student.unri.ac.id¹ isjoni@lecture.unri.ac.id² asril@lecture.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Tanah Putih, dengan metode *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian kuantitatif *pretest-posttest control group design*. Teknik pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas XII IPS 1 (kelas kontrol) dan kelas XII IPS 2 (kelas eksperimen). Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Tanah Putih. Dibuktikan dengan perolehan nilai $t_{hitung} = 2,078$ dan $t_{tabel} = 2,001$. Maka didapatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $(2,078 > 2,001)$ pada taraf signifikansi 0,05, sehingga dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* sebesar 0,839 atau 83,9 %. Perolehan nilai hasil belajar *pretest* dengan rata-rata 69,66 (kategori sedang), dan pada *posttest* mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata 84 (kategori baik).

Kata Kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran *Scramble*, Hasil Belajar Sejarah, SMAN 2 Tanah Putih



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas disuatu negara terwujud dari adanya peran pendidikan yang diberikan. Pendidikan yang bermutu, terancang dengan maksimal dan diaplikasikan dengan baik, pastinya akan menghasilkan manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan serangkaian proses belajar yang dilalui oleh semua orang, menghasilkan *soft skill* dan *hard skill* yang sesuai dengan tuntutan pembangunan, yang menjadi cermin kemajuan suatu bangsa. Di Era Abad-21 ini, perubahan dan peningkatan terjadi dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat, baik itu sosial, politik, komunikasi, yang tak lepas dari peran kemajuan dalam dunia pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan. Dunia Pendidikan di Indonesia pada Abad-21 mengalami banyak pengembangan yang sangat signifikan, terutama pengembangan dalam bidang IPTEK yang melahirkan perubahan paradigma pembelajaran meliputi perubahan kurikulum, media yang digunakan, dan teknologi pendukung. Kualitas pendidikan ini dapat dilihat dari sistem pembelajaran yang disajikan di sekolah-sekolah. Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu (Pribadi, 2009:10). Sedangkan menurut Depdiknas, Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Warsita, 2008:85).

Dalam hal ini, pendidik harus mampu untuk menyajikan pembelajaran yang lebih menyenangkan, mengelola kelas secara efektif dan memilih strategi pembelajaran dan model yang sesuai, karena keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah tak terlepas dari suasana belajar dan lingkungan belajar yang menyenangkan. Kurikulum menjadi tolak ukur maupun rujukan arah yang akan menentukan kemana tujuan pendidikan yang akan dicapai di sekolah. Menurut Hamalik (2017:16), kurikulum berbentuk sebuah rancangan,

rencana dan pengaturan mengenai suatu isi dan bahan belajar serta cara yang dijadikan pedoman dalam proses belajar mengajar disekolah. Kurikulum yang diterapkan disekolah saat ini adalah kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 disekolah mengacu pada pengembangan dan peningkatan serta menyeimbangkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* pada peserta didik berupa sikap, keterampilan diri, dan pengetahuan. Peserta didik dibentuk dan diarahkan untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, mampu mengembangkan sikap mandiri dalam mencari sumber belajar atau bahan pembelajaran yang mendukung, dan guru menjalankan tugas sebagai fasilitator, motivator dan mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Menurut Ki Hadjar Dewantara, pembelajaran perlu diiringi dengan interaksi pada lingkungan sekitar, pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik lebih peka, peduli, dan belajar untuk memecahkan masalah yang akan mereka hadapi di lingkungannya (Sulistiyati, 2021: 22). Guru menjadi fasilitator yang sangat berpengaruh di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Memilih Model pembelajaran yang tepat dapat memberikan hasil belajar yang baik. Memvariasikan model pembelajaran yang digunakan dalam setiap pembelajaran di dalam kelas sangatlah penting. Menurut Fathurrohman (12: 2015), model pembelajaran ialah sebuah kerangka konseptual yang mengarahkan pada prosedur sistematis dalam pengelompokan pengalaman belajar agar mencapai tujuan belajar yang fungsinya sebagai pedoman guru dalam merencanakan pembelajaran dalam melaksanakan aktivitas belajar dengan variasi model pembelajaran kooperatif yang beragam, diantaranya model pembelajaran *Scramble*.

Pembelajaran kooperatif merujuk pada bermacam-macam metode pengajaran, peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil dan bekerjasama saling membantu dalam mempelajari materi pelajaran serta memecahkan permasalahan. Dalam kelas kooperatif, peserta didik diharapkan untuk saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Apabila diatur dengan baik, maka peserta didik dalam tiap kelompok akan dapat menguasai konsep-konsep yang telah dipikirkan. Dan penggunaan model pembelajaran *scramble* ini menjadi pilihan mewujudkan dan membantu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik di dalam kelas (Slavin, 2005:4). Berdasarkan fenomena yang terjadi dalam proses pembelajaran, model pembelajaran *Scramble* menjadi salah satu tipe model pembelajaran yang instruksional dari pembelajaran yang aktif atau *Active learning*, memberikan kesempatan dan peluang kepada peserta didik untuk mengekspresikan diri, berperan aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran, membentuk interaksi antara pendidik dan sesama peserta didik di dalam kelas. Melalui pelaksanaan dan penerapan model pembelajaran *Scramble* ini di dalam pembelajaran sejarah dapat menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dalam berinteraksi serta mengekspresikan diri, dan melatih kemampuan dalam berfikir secara cepat dan tanggap. Pendidik dapat pula mengukur seberapa besar penguasaan dan pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan. Standarisasi keberhasilan suatu pembelajaran, menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan atau Kemendikbud adalah peserta didik sudah mendapatkan atau mencapai nilai minimal 75, dan pembelajaran dapat dikatakan meningkat (Kemendikbud, 2013: 131).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Saputri, W. (2019), hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh pemilihan model, metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran sangat kurang tepat dan pengelolaan kegiatan pembelajaran yang masih belum dapat membangkitkan motivasi belajar secara optimal. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih

bervariatif. Model pembelajaran kooperatif yang dipilih adalah *scramble* yang Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan media *flip chart* dapat memberikan solusi dari permasalahan, serta dapat membantu agar peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat berbagai bentuk huruf aksara Lampung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam penelitiannya. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Peni, N. (2022), Proses pembelajaran yang diterapkan di kelas cenderung lebih kepada suasana belajar *teacher center*, pola pikir peserta didik yang masih menganggap pelajaran sulit. Pencapaian hasil belajar yang baik, diperlukan adanya model pembelajaran yang akan melibatkan peserta didik aktif menemukan sendiri ide-idenya sehingga keterampilannya dapat terus dilatih dan dikembangkan. Model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran salah satunya pembelajaran *Scramble*. Pembelajaran *Scramble* ini adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir peserta didik. Dalam pembelajaran ini keaktifan dan kreatifitas menjadi hal yang penting karena tanpa hal tersebut peserta didik tidak akan berkembang.

Berdasarkan temuan yang ada di sekolah, terdapat kesenjangan nilai yang dimiliki oleh peserta didik disetiap kelasnya, rombongan belajar kelas XII, dengan jumlah keseluruhannya sebanyak 184 peserta didik kelas XII dengan KKM sebesar 75 yang terbagi menjadi tiga kelas IPA dan tiga kelas IPS. Peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 105 peserta didik dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 80 peserta didik dengan persentasenya sebesar 56%, yang menunjukkan bahwa masih kurangnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah yang berpengaruh pada hasil belajarnya yang cukup rendah. "Menurut Mulyasa (2013: 131), suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila secara klasikal mencapai persentase sebesar 75%. Pendidik juga masih menemukan kendala-kendala lainnya di dalam kelas, karena keberagaman peserta didik dengan karakter yang berbeda-beda, minat serta gaya belajar, dan kemampuan menyerap pelajaran yang berbeda pula. Penerapan model pembelajaran yang kurang tepat, pembelajaran yang bersifat satu arah, tidak adanya interaksi timbal balik antara peserta didik dan pendidik, dengan sikap peserta didik yang terkesan acuh, pasif, dan tidak mau untuk bertanya, serta penyampaian pembelajaran tidak dikaitkan dengan kehidupan dalam lingkungan sosial peserta didik, hal inilah yang dapat menyebabkan peserta didik kurang memahami materi pelajaran yang diberikan.

Dengan hal ini, pendidik lebih diarahkan untuk dapat menciptakan dan memperbaiki sistem pembelajaran di dalam ruang kelas selama proses belajar mengajar berlangsung, memilih model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan, dengan tujuan terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal lagi dalam pembelajaran sejarah. Model pembelajaran *Scramble* ini diharapkan dapat memberikan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan melibatkan peran peserta didik yang aktif dalam pelaksanaannya, mengarahkan dan memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengekspresikan diri, melatih kemampuan berfikir kritis, cepat, serta aktif dalam menyelesaikan masalah yang diberikan di dalam pembelajaran sejarah.

Hasil belajar peserta didik pada aspek kognitifnya menjadi fokus pada penelitian ini. Bentuk hasil belajar pada ranah pengetahuan (Kognitif) peserta didik akan dihitung sesuai dengan nilai hasil uji *Pre test* dan uji *Post test* peserta didik dari soal-soal objektif sebanyak 20 soal yang diberikan di kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian disajikan hasil uji data statistik menggunakan bantuan *SPSS 25 for windows*. Sehingga melalui permasalahan yang telah dijabarkan di atas, penulis ingin melihat apakah ada pengaruh dan seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik, terkhusus pada peserta didik di SMAN 2 Tanah Putih, dengan ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh penggunaan model

pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Tanah Putih”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode penelitian eksperimen semu atau *Quasi Eksperimental Design*, dengan bantuan *pre-test post-test control grup design*. Dalam penelitian Eksperimen, dengan empat faktor utamanya yaitu Hipotesis, variabel independen, variabel dependen, dan subjek. Penelitian secara kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel yang biasanya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012:14). Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Tanah Putih, Jln. Affandi Tungkang, Ujung Tanjung, Kecamatan Tanah Putih, Kabupaten Rokan Hilir, Provinsi Riau. Penelitian ini dilaksanakan 22 september hingga 09 oktober 2023, dengan populasinya yaitu kelas XII IPS yang dibagi menjadi 6 rombel (3 kelas IPA dan 3 kelas IPS) dengan jumlah keseluruhan sebanyak 184 peserta didik. Sampel yang digunakan adalah *Sampling Purposive*, dengan kelas XII IPS 1 sebagai kelas Kontrol yang tidak mendapat perlakuan dan kelas XII IPS 2 sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan model pembelajaran *Scramble*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari Metode Observasi, Metode Tes (*pre-test* dan *post-test*) dan Metode Dokumentasi. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2021:156). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar observasi, Lembar tes dalam bentuk soal objektif pilihan ganda berjumlah 20 soal yang telah melewati Uji Validitas dan Reliabilitas. Analisis data dilaksanakan dengan tujuan menguji hipotesis penelitian, dengan teknik analisis data yang digunakan adalah Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis dengan bantuan Program SPSS *verse* 25.0.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Tanah Putih, dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui Pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *Scramble* pada mata pelajaran Sejarah terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Tanah Putih, dan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari adanya perlakuan penggunaan model pembelajaran *Scramble* pada mata pelajaran Sejarah terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Tanah Putih. Sebelum analisis data hasil belajar dilakukan, peneliti terlebih dahulu memberikan *pre-test* dalam bentuk soal objektif pilihan ganda sebanyak 20 soal. Penelitian ini adalah jenis penelitian *Quasi Eksperimen*, dalam pelaksanaannya terlebih dahulu memberikan perlakuan berbeda terhadap kedua sampel yang telah dipilih, pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Scramble* di kelas XII IPS 2 diberikan perlakuan penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu soal dan kartu jawaban *scramble* dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas XII IPS 1, kemudian dilakukanlah pengambilan data, dengan diberikannya soal *post-test* di kedua kelas sampel. Dengan hasil analisis data sebagai berikut:

Uji Normalitas

Pengujian data menggunakan uji normalitas bertujuan agar mengetahui data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dalam penelitian ini apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat untuk melakukan uji t-test. Dengan pengambilan keputusan jika hasil nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan

apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Hasil output Uji Normalitas diperoleh pada kelas Eksperimen dan kelas kontrol, disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil belajar peserta didik	Pre-Test Kelas Eksperimen	,125	30	,200*	,933	30	,060
	Post-Test Kelas Eksperimen	,146	30	,102	,902	30	,010
	Pre-Test Kelas Kontrol	,139	30	,142	,910	30	,015
	Post-Test Kelas Kontrol	,149	30	,086	,901	30	,009

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Uji SPSS 25 for windows, 2023

Berdasarkan tabel 1 diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) dari keseluruhan memiliki nilai yang lebih besar dari 0,05, hal ini diartikan bahwa H_a diterima dan disimpulkan bahwa residual data kedua kelas tersebut berdistribusi normal, sehingga dapat diteruskan ke uji homogenitas.

Uji Homogenitas

Diberlakukannya uji homogenitas ini bertujuan untuk memperkuat dan membuktikan secara statistik kesetaraan atau variansi data sampel memiliki variansi yang homogen atau sama. Perhitungan uji homogenitas disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Sejarah	Based on Mean	1,397	1	58	,242
	Based on Median	,773	1	58	,383
	Based on Median and with adjusted df	,773	1	54,386	,383
	Based on trimmed mean	1,312	1	58	,257

Sumber: Uji SPSS 25 for windows, 2023

Berdasarkan tabel 2 hasil uji Homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) pada *Based on Mean* sebesar 0,242, yang diperoleh nilai lebih besar dari $\alpha = 0,05$ yaitu ($0,242 \geq 0,05$). Hal ini diartikan bahwa H_a diterima dan disimpulkan bahwa data bersifat Homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *t-test*, yang bertujuan untuk menguji suatu pembelajaran maupun perlakuan yang diberikan apakah berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap objek yang diteliti. Dalam pengujian *t-test* ini mengambil nilai *Post-Test*, disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference	
					df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		
		F	Sig.	T					Lower	Upper
Hasil Belajar Sejarah	Equal variances assumed	1,397	,242	2,078	58	,042	4,000	1,925	,146	7,854

	Equal variances not assumed			2,078	56,122	,042	4,000	1,925	,143	7,857
--	--------------------------------------	--	--	-------	--------	------	-------	-------	------	-------

Sumber: Uji SPSS 25 for windows, 2023

Berdasarkan tabel 3, hasil perhitungan didapatkan bahwa t_{tabel} yaitu df 58, jika dilihat pada t_{tabel} df 58 memiliki angka nilai 2,001, sedangkan t_{hitung} di peroleh nilai 2,078. Kesimpulan yang didapat, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $(2,078 \geq 2,001)$, maka diambil keputusan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dan “Terdapat pengaruh dari adanya pemberian perlakuan terhadap penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII IPS di SMAN 2 Tanah Putih pada tahun ajaran 2023/2024”.

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 2 Tanah Putih

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Tanah Putih. Pada kelas eksperimen yakni kelas XII IPS 2 diberikan perlakuan model pembelajaran *scramble*, sedangkan pada kelas kontrol yakni kelas XII IPS 1 diberikan perlakuan model Konvensional. Dan kemudian kedua kelas tersebut masing-masing diberikan 20 soal berbentuk soal objektif pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar dari peserta didik tersebut. Pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Scramble* memberikan kesempatan dan peluang kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran, membentuk interaksi antara pendidik dan sesama peserta didik di dalam kelas. Melalui pelaksanaan dan penerapan model pembelajaran *Scramble* ini di dalam pembelajaran sejarah dapat menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dalam berinteraksi serta mengekspresikan diri, sekaligus melatih kemampuan interaksi peserta didik dan melatih kemampuan otak peserta didik dalam berfikir secara cepat dan tanggap atas suatu permasalahan yang diberikan dalam pembelajaran sejarah. Pengaplikasian model pembelajaran *scramble* juga dikonsepskan seperti pelaksanaan pembelajaran sambil bermain, sehingga dapat mencairkan suasana belajar dan peserta didik tidak mudah bosan dalam belajar sejarah, sehingga ketertarikan dan keterlibatan peserta didik yang aktif dalam pembelajaran sangat mempengaruhi tercapainya hasil belajar yang memuaskan. Dengan dilatihnya pemahaman peserta didik dalam mengingat istilah-istilah dalam sejarah serta tanggal, nama tokoh maupun peristiwa dalam sejarah yang disajikan dalam bentuk model *scramble* ini, maka materi pembelajaran dapat mudah di ingat dan lebih maksimal dalam penyerapan materi pembelajaran yang diberikan.

Model pembelajaran kooperatif *scramble* ini terdiri atas kegiatan diskusi yang dapat melatih peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dengan saling bekerja sama dengan temannya dalam bentuk kelompok kecil, dengan perbedaan kemampuan dari masing-masingnya. Dibentuknya kelompok kecil dengan tujuan untuk saling mengarahkan seluruh anggota kelompok untuk dapat belajar bersama, berdiskusi dan saling membantu sesama anggota kelompok. Perhitungan data yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa nilai $t_{hitung} = 2,078$ dan $t_{tabel} = 2,001$ maka hal ini berarti $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 sehingga dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan dapat disimpulkan, terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* dan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Dengan ini, maka diartikan bahwa ada pengaruh antara penggunaan model

pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas XII IPS 2 SMAN 2 Tanah Putih pada tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil analisis data dari uji *pre-test* didapat hasil nilai pada kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 55, dengan nilai rata-rata 69,66, dengan kategori Sedang. Kemudian, dilaksanakannya uji *post-test* dan didapat nilai hasil belajar yang mengalami peningkatan dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70, dengan perolehan rata-rata 84, dengan kategori Baik. Lalu, pada kelas kontrol menghasilkan nilai rata-rata pada uji *pre-test* dengan hasil nilai rata-rata 72,5, dengan kategori Sedang. Kemudian dilakukan uji *post-test* hasil belajar yang mengalami peningkatan yang bagus pula, dengan nilai hasil rata-rata 80, dengan kategori Baik. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh pada kelas kontrol, nilai peserta didik juga mengalami peningkatan yang tidak jauh jumlahnya dari nilai yang diperoleh peserta didik di kelas eksperimen yang dapat dibuktikan dengan data nilai rata-rata peserta didik dan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* dalam pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Tanah Putih.

Setelah mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar peserta didik, peneliti melihat bahwa dalam pembelajaran yang telah berlangsung terhadap kedua kelas yang digunakan dalam penelitian ini, keduanya sama-sama memberikan kemajuan yang baik atas hasil belajar peserta didik di kedua kelas, karena kedua model pembelajaran ini yang sama-sama dilaksanakan secara berkelompok, yang dapat menumbuhkan kemampuan kerjasama dan jiwa kompetitif yang baik. Penyajian model pembelajaran *scramble* yang diberikan perlakuan di dalam kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional yang pada sintak tahap evaluasinya menggunakan bantuan teka-teki silang yang dilakukan di kelas kontrol merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif atau *active learning*, yang keduanya mengoptimalkan potensi kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik, sehingga menghasilkan karakteristik pribadi yang dimiliki peserta didik dengan penyajian yang menyenangkan dengan belajar sambil bermain yang membuat peserta didik merasa santai tanpa ada tekanan yang memberatkan. Dan pada penelitian ini terfokus pada perhitungan hasil belajar kognitif peserta didik. Secara garis besar, kedua model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Scramble* pada kelas eksperimen dan konvensional berbantuan teka teki silang dalam tahap evaluasinya pada kelas kontrol ini sama-sama baik digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diberikan. Sehingga dapat mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik di dalam kelas pada saat menerima pembelajaran yang di berikan, serta dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

Seberapa Besar Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 2 Tanah Putih

Penelitian yang dilaksanakan di SMAN 2 Tanah Putih ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII IPS. Melihat pada hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas XII IPS 2 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*, bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang tengah berlangsung, menciptakan suasana menyenangkan di dalam kelas, serta menstimulasi aktifitas otak peserta didik untuk berfikir cepat dan tepat, konsentrasi serta jiwa kompetitif untuk lebih aktif antar individu di dalam kelompok. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, rata-rata yang dihasilkan di kelas eksperimen yaitu 84 dan di kelas kontrol yaitu 80, yang sama-sama masuk kedalam kategori hasil belajar Baik, dengan jumlah responden sama yaitu 30 peserta didik. Hasil yang didapat dari kedua kelas dengan selisih yang tidak terlalu jauh, karena berdasarkan hasil penelitian di dalam kelas

bahwasannya, kedua model pembelajaran yang diberikan sama- sama bagus dengan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing model, sesuai dengan minat peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan menggunakan program *SPSS 25 for windows*, didapat seberapa besar pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji *R Square*

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,916 ^a	,839	,827	4,008

a. Predictors: (Constant), Post-Test Eksperimen, Post-Test Kontrol

Sumber: Uji SPSS 25 for windows, 2023

Berdasarkan hasil output program *SPSS 25 for windows* di atas, bahwasannya didapat nilai koefisien determinasi *R Square* sebesar 0,839 yang artinya pengaruh dari variabel independen atau X terhadap variabel dependen atau Y sebesar 83,9 %, dalam klasifikasi *R Square* menurut Chin, W.W, (1998) dalam (Ghozali, 2012), yang tersaji pada tabel 5.12 termasuk dalam kategori tingkat korelasi sangat kuat.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 2 tanah putih”, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan dari rumusan masalah “Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* dan Seberapa besarkah pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Scramble* pada mata pelajaran Sejarah terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Tanah Putih?” yaitu sebagai berikut: Penggunaan model pembelajaran *scramble* pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di dalam kelas, dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang dilakukan di kelas eksperimen. Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, salah satunya dipengaruhi oleh adanya penggunaan model pembelajaran *scramble* pada mata pembelajaran sejarah. Terdapat pengaruh dengan hasil yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII IPS 2 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penggunaan model pembelajaran *scramble* dibandingkan dengan kelas XII IPS 1 yang menjadi kelas kontrol. Diperolehnya nilai hasil belajar yang signifikan dari pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII IPS 2, dibandingkan dengan kelas XII IPS 1. Nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen yaitu kelas XII IPS 2 sebesar 84, sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas XII IPS 1 sebesar 80. Berdasarkan hasil perhitungan dari $t_{hitung} = 2,078$ dan $t_{tabel} = 2,001$. Maka didapatkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $(2,078 \geq 2,001)$, kemudian diambil keputusan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional berbantuan teka-teki silang pada tahap evaluasinya sesuai dengan sintak kurikulum 2013 ini, yang digunakan sebagai kelas pembanding yang mendapat perlakuan model pembelajaran yang berbeda dengan tujuan agar variabel dari luar tidak mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

Asril. (2017). Pengantar Ilmu Sejarah. Pekanbaru : UR Press.

- Hamdi, A. S., & Bahruddin, E. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan. Deepublish.
- Huda, M. (2013). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Pustaka Pelajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2009). Efektivitas Model Cooperative Learning Mata Pelajaran Sejarah. Pekanbaru: Perpustakaan Universitas Riau.
- Liyana, L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Aksara Lampung Kelas V Min 9 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Marlina. (2019). Asessment Kesulitan Belajar. Jakarta Timur: Pranadamedia Group.
- Oktavia, Y. (2020). Pengaruh Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir. *Asatiza*, 1(2), 286-297.
- Pendidikan, D. (2011). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Peni, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Tegineneng Pada Materi Fluida (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Saputri, W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Kemampuan Numerik Ditinjau dari *Intelligence Quotient (IQ)* Siswa SMA (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Shoimin. A (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, Hlm 166.
- Sugiyono ; Sutopo. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R Dan D/ Dr. Sugiyono; Editor: Sutopo .Bandung : Alfabeta.
- Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta : Kemendikbud.
- Yahya, F. F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Konsep Fungsi Kelas X SMA Negeri 2 Gowa.