

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL DAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI (PAI-BP) DI SMPN 27 PADANG

Nailus Sa'adah¹, Hidayati², Rozi Fitriza³

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang^{1,2,3}

po-sel: 2420010040@uinib.ac.id¹, hidayati@uinib.ac.id²,
rozifitriza@uinib.ac.id³

ABSTRAK

Model pembelajaran Kooperatif tipe *scramble* berbantuan media pembelajaran audio visual memiliki peran penting untuk meningkatkan hasil dan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Menganalisis peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. 2) Mengetahui peningkatan keaktifan belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. 3) Mengetahui perbedaan hasil dan keaktifan belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dengan desain yang diterapkan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, penelitian ini menggali data melalui Tes (soal) untuk menghitung hasil belajar dan angket (kuesioner) untuk keaktifan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh dari diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media pembelajaran audio visual terhadap hasil dan keaktifan belajar peserta didik. Hal ini didapatkan dari data peningkatan nilai rata-rata hasil dan keaktifan belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media pembelajaran audio visual efektif digunakan untuk meningkatkan hasil dan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI-BP di SMPN 27 Padang.

Kata Kunci: Model *Scramble* Berbantuan Audio Visual, Hasil Belajar, Keaktifan Belajar, PAI BP, SMPN 27 Padang.

ABSTRACT

The scramble-type cooperative learning model, supported by audiovisual learning media, plays an important role in improving students' learning outcomes and engagement. This study aims to: 1) Analyze the improvement in learning outcomes between the experimental and control classes; 2) Determine the increase in learning engagement between the experimental and control classes; and 3) Determine whether the experimental class's learning outcomes and engagement are higher than those of the control class. The method used was a quantitative approach, employing a pretest-posttest control group design. This study collected data through tests (questions) to measure learning outcomes and questionnaires to assess student engagement. The results of the study indicate that the implementation of the scramble-type cooperative learning model, supported by audiovisual learning media, has an effect on students' learning outcomes and engagement. This conclusion is based on data showing that the experimental class achieved higher average test scores and greater learning engagement than the control class. Thus, the scramble-type cooperative learning model supported by audiovisual learning media is effective in improving students' test scores and learning engagement in the PAI-BP subject at SMPN 27 Padang.

Keywords: *Audio-Visual Scramble Model, Learning Outcomes, Active Learning, PAI-BP, SMPN 27 Padang.*

1. PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) merupakan mata pelajaran yang memiliki potensi dalam mengembangkan dan menuntun peserta didik dalam membentuk karakter, tingkah laku dan moral. Di tengah perkembangan teknologi dan kebutuhan generasi digital saat ini, pendekatan pembelajaran yang inovatif menjadi sangat diperlukan. Mata Pelajaran PAI-BP merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam Lembaga Pendidikan untuk mempelajari materi-materi yang berkaitan dengan pemahaman agama islam serta diterapkan lingkungan pribadi, keluarga serta Masyarakat. (Syafirin et al., 2023)

Pembelajaran PAI-BP tidak hanya fokus pada pembelajaran keagamaan dan nilai-nilai agama saja, tetapi pembelajaran PAI-BP di Tingkat SMP juga menekankan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. (Amelia, 2021)

Namun demikian, proses pembelajaran yang terjadi di lapangan belum sesuai dengan tujuan pembelajaran, masih terdapat pembelajaran yang mengakibatkan minimnya pemahaman peserta didik dan keaktifan belajarnya. Permasalahan yang terjadi di lapangan menjadi tantangan bagi pendidik. Data yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi awal. Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan pada 17 September 2025 dengan Guru PAI-BP, Bapak Muhammad Sholeh, diketahui bahwa "Pelaksanaan Pembelajaran masih menggunakan model dan metode konvensional seperti metode ceramah dengan tujuan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, namun pencapaian belajar masih terkategori dibawah KKTP dan begitu juga dengan minimnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, bertanya, ataupun menjawab pertanyaan ketika proses pembelajaran berlangsung. Diskusi kelas cenderung didominasi oleh beberapa peserta didik tertentu saja."

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik di SMPN 27 Kota Padang, Kayla Putri Aisyah berpendapat mengenai Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu: "Kurang bersemangat dan kurang aktif saat pembelajaran berlangsung dan kesusahan dalam menghafal ayat-ayat yang begitu banyak, mencatat atau menulis di buku catatan dengan sangat banyak serta lebih menyukai pembelajaran yang membutuhkan inovasi seperti adanya kombinasi dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik serta media pembelajaran yang ditayangkan berupa film atau video bersuara." Serta sumber data lain juga terlihat dari nilai hasil belajar dari Penilaian Tengah Semester (PTS) peserta didik yang rendah, hanya 30% peserta didik yang memiliki nilai tuntas. Pada proses pembelajaran juga terlihat kurang aktifnya peserta didik saat belajar, kurang memberikan pendapat dan tidak bertanya pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sangat berpengaruh pada Tingkat pemahaman dan rendahnya Tingkat keberhasilan serta mengakibatkan rendahnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Solusi yang dapat diberikan pada hambatan dan tantangan yang terjadi di lapangan yaitu dengan mengeksperimentasikan model pembelajaran yang lebih bervariasi seperti model *scramble* yang dikombinasikan dengan media audio visual. Model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* diimplementasikan melalui prosedur pencocokan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban dalam bentuk potongan-potongan yang telah ditentukan, yang disajikan dan diselaraskan dengan bobot dan kesesuaian soal materi yang diajarkan. (Saridewi & Kusmaryatni, 2017)

Model pembelajaran yang diterapkan secara berkelompok dengan tipe *scramble* dapat memaksimalkan ketuntasan belajar sesuai dengan penelitian sebelumnya bahwa model ini dilihat dari perolehan nilai belajar peserta didik terjadi peningkatan dari sebelum diterapkan dan setelah diterapkan karena peserta didik sangat

perpartisipasi dalam pembelajaran, peserta didik ikut serta terlibat aktif. Dengan itu tingkat pemahaman peserta didik akan lebih meingkat. (Julyanti et al., 2022)

Dengan implementasi model *scramble* akan menghasilkan pembelajaran yang lebih berwarna, bervariasi serta keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian maka akan berdampak juga terhadap pemahaman yang didapatkan siswa. Pemicu yang dapat memunculkan pengaruh hasil belajar ada dua yaitu internal dan eksternal. Adapun internal yaitu yang muncul dari dalam diri peserta didik seperti minat, motivasi, intelegensi, Kesehatan mental atau psikis peserta didik. Adapun dari eksternal yang dapat mendorong keberhasilan peserta didik seperti lingkungan belajar atau lingkungan sekolah seperti cara guru dalam memberikan pembelajaran, lingkungan keluarga, lingkungan sosial yang saling mempengaruhi. (Hakim, 2021)

Alternatif inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk melengkapi model pembelajaran *scramble* adalah penggunaan media pembelajaran dalam bentuk audio dan visual, kombinasi dari Kumpulan gambar, video dan audio dalam satu pemahaman. Media merupakan sarana yang digunakan guru untuk menjelaskan gagasan atau informasi terkait dengan materi pembelajaran untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. (Hasan et al., 2021) (Pagarra et al., 2022)

Media yang diterapkan merupakan suatu kreasi yang melahirkan bentuk yang menarik dari sekumpulan yang sudah dikombinasikan dari gambar dan suara agar memudahkan dicermati. (Hidayat et al., 2024) Selain itu, audio visual juga dijadikan sebagai penunjang untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, karena menyediakan berbagai macam permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Media pembelajaran

disajikan dalam bentuk visual, audio dan video yang dirangkum dari materi pembelajaran serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Materi yang disajikan diharapkan dapat tersampaikan kepada peserta didik. (Wibawanto&Ds, 2017)

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa dengan adanya model yang dikolaborasikan dengan media akan dapat menguatkan pencapaian dan keterlibatan peserta didik. Solusi yang diberikan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan. Agar memberikan suatu perubahan, maka dari itu lebih memperhatikan tingkat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media audio visual terhadap hasil dan keaktifan belajar peserta didik efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan keaktifan klasikal peserta didik pada elemen akidah materi iman kepada rasul mata Pelajaran PAI di SMPN 27 Padang.

2.

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang dipakai yaitu pendekatan kuantitatif eksperimen menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, yaitu digunakan untuk mengukur pengaruh dari perbandingan pada tahap awal dan tahap akhir setelah diterapkan pada dua kelompok atau dua kelompok (eksperimen dan kontrol) (Sugiyono, 2013)

Subjek pada penelitian yaitu peserta didik kelas VIII. Teknik pengambilan sampel dilaksanakan dengan cara acak (*random sampling*) atau dipilih secara random dari seluruh populasi. Kelompok eksperimen (VIII.1) dan kontrol (VIII.4). Data yang dibutuhkan untuk mengevaluasi kemampuan siswa menggunakan tes (soal) dan angket (kuesioner), tes dilakukan untuk mengevaluasi hasil belajar dan angket untuk mengevaluasi keaktifan belajar peserta didik. (Balaka, 2022)

Data penelitian dianalisis dengan menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Tingkat peningkatan hasil belajar serta keaktifan

peserta didik dianalisis menggunakan *uji N-gain score*, sedangkan perbedaan kedua variabel tersebut diuji melalui *paired sample t-test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Audio Visual Lebih Tinggi Dari Model Pembelajaran Langsung

Hasil belajar mengalami Peningkatan setelah diterapkan model *scramble* dibandingkan menggunakan model pembelajaran langsung, hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh masing-masing kelas. Hasil yang diperoleh dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Tabel 1 untuk melihat persentase peningkatan hasil belajar yang diperoleh dari kelas eksperimen.

Tabel 1. Persentase Peningkatan Hasil Belajar (Kelas Eksperimen)

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Persentase kenaikan
Mean	72,24	90,06	24,67%
Skor min	40	80	100%
Skor mak	84	100	19,05%
Stan. dev	9,052	5.841	

Selanjutnya dalam melihat peningkatan menggunakan *uji N-gain* terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. *N Gain* Hasil Belajar (Kelas Eksperimen)

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
N	33	16.67	100.00	64.4671	20.58125
Gain					
N	33				

Persentase *N-Gain* dilihat untuk menentukan tingkat keefektifan. Persentase yang diperoleh yaitu 0,64 dan termasuk dalam kategori sedang yang cukup efektif.

Aktivitas belajar yang dilaksanakan pada kelas eksperimen cenderung baik,

ini dapat dibuktikan dari pelaksanaan saat menjawab pertanyaan-pertanyaan dari potongan-potongan *scramble* yang sudah diberikan saat pembelajaran. pada pelaksanaannya terdapat 4 butir pertanyaan dalam setiap pertemuan. Dari lima kelompok, rata-rata peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar, hanya beberapa kelompok yang menjawab kurang benar dari pertanyaan. Proses pembelajaran sangat berjalan dengan yang diharapkan karena rata-rata nilai meningkat dan peserta didik paham dengan materi Pelajaran.

Pelaksanaan model *scramble* yang menarik perhatian siswa dengan cara berlomba-lomba dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru dari potongan-potongan kartu. Pertanyaan yang diberikan disesuaikan dengan materi pembelajaran PAI pada elemen akidah materi iman kepada rasul. Sebelum *scramble* diberikan, guru memberikan pemahaman materi pelajaran melalui media pembelajaran berupa power point secara ringkas agar mudah dipahami oleh siswa, selanjutnya di berikan video pendukung tentang materi yang diajarkan seperti tayangan video kisah rasul ulul azmi yang dilengkapi dengan biografi, peristiwa serta tahun terjadinya. Selain itu ada juga media dalam bentuk audio tentang ayat yang berkaitan dengan iman kepada rasul, siswa diminta mendengarkan dan mengikuti bacaan ayat, kandungan ayat diberikan pemahaman oleh guru setelah ayat diulang ulang dan dihafal secara bersama-sama.

Pelaksanaan pembelajaran dengan *scramble* dimulai setelah materi diajarkan, dalam pelaksanaannya terlihat siswa yang menjawab benar dari potongan-potongan dari sebuah pertanyaan yang sudah disediakan, mereka sangat teliti dalam Menyusun agar menghasilkan jawaban benar.

Dikaitkan dengan penelitian sebelumnya terdapat pada model *scramble* dapat meningkatkan pemahaman intelektual serta pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik lebih berpartisipasi dalam menjalani pembelajaran, dengan demikian pelaksanaan akan menciptakan capaian

belajar yang lebih maksimal. (Dwiyanti, 2022)

Sejalan dengan penelitian Hajidin & Mislinawati, (2017) juga menjelaskan bahwa Penyajian materi melalui media audio visual mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran serta peserta didik lebih mudah menyerap materi pelajaran, sehingga ini dapat bentuk penyederhanaan dalam belajar. Kombinasi antara model dan media dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih bermakna serta dapat meningkatkan kualitas belajar.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar peserta didik. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa praktik dalam model *Scramble* yang didukung oleh media audio visual efektif dalam mengoptimalkan pencapaian belajar peserta didik. Efektivitas tersebut terlihat dari meningkatnya pemahaman materi dalam pembelajaran.

Sedangkan jika dibandingkan dengan kelas kontrol terdapat peningkatan hasil belajar, namun hanya sedikit. Hasilnya bisa dilihat dari Tabel 3.

Tabel 3. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Kelas Kontrol

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Persentase kenaikan
Mean	70,06	81,10	15,76%
Skor min	40	68	70%
Skor mak	80	96	20%
Stan. dev	9.007	6.093	

Tabel 4. Analisis Deskriptif *N-Gain* Hasil Belajar Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
N	33	25.00	80.00	39.819	12.74618
Gain				7	
N	33				

Penentuan tingkat keefektifan hasil belajar dapat dilihat dari persentase *N-*

Gain (Tabel 4). Persentase yang diperoleh yaitu 0,39 dan termasuk dalam kategori sedang yang tidak efektif.

Pelaksanaan pembelajaran langsung merupakan proses belajar lebih dominan berpusat kepada guru, pembelajaran yang memiliki Langkah-langkah dan tujuan yang jelas, namun kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Pembelajaran langsung diberikan pembelajaran dan pemahaman materi secara langsung kepada siswa, ada beberapa siswa yang merespon guru dengan baik ada yang kurang berkontribusi dalam pembelajaran, hal ini sangat berdampak kepada nilai yang diperoleh oleh siswa. Hasil dari dilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh hanya sedikit terjadinya peningkatan.

Berkaitan dengan hasil penelitian perolehan Hasil tersebut memaparkan adanya Peningkatan dari pencapaian belajar, namun peningkatan tersebut masih rendah sehingga model pembelajaran langsung dinilai kurang efektif untuk diterapkan secara optimal dalam proses belajar. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Putri (2023).

Implementasi model pembelajaran langsung bahwa dilihat pada pelaksanaan pembelajaran lebih dominan pada guru sehingga rendahnya keinginan belajar peserta didik sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar, hal ini kurang optimal proses pembelajaran yang diterapkan.

Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, hal ini disebabkan dari implementasi masing-masing kelas, pembelajaran di kelas eksperimen lebih berpusat kepada siswa sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran lebih berpusat kepada guru sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Audio Visual Lebih Tinggi dari Menggunakan Model Pembelajaran Langsung

Peningkatan keaktifan belajar dapat dilihat dari perolehan angket keaktifan

belajar yang dilaksanakan pada kelas kontrol dan eksperimen. Tabel 5 menunjukkan persentase untuk mengukur keaktifan belajar.

Tabel 5 menunjukkan pencapaian keaktifan belajar dengan melihat peningkatan pada kelas eksperimen. Selanjutnya untuk mengetahui kategori peningkatan keaktifan belajar digunakan uji *N-Gain Score* yang disajikan pada Tabel 6.

Tabel 5 Persentase Peningkatan Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Persentase kenaikan
Mean	86,61	112,94	30,40 %
Skor min	74	97	31,08%
Skor mak	105	125	19,04%
Stan. dev	8,023	7,445	

Tabel 6. Analisis Deskriptif *N-Gain Score* Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
N	33	35.89	135.	88.	24.6726
Gain			27	9621	5
N	33				

Untuk menentukan tingkat keefektifan keaktifan belajar peserta didik yaitu berdasarkan persentase *N-Gain score*. Persentasenya yang diperoleh yaitu 0,88 dan termasuk dalam kategori tinggi dan efektif.

Keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat saat guru memberikan pembelajaran melalui penayanan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi, serta antusias dalam merespon pembelajaran yang diberikan melalui *slide power point*. Rata-rata peserta didik memberikan tanggapan dalam mengikuti pembelajaran. Begitu juga pada saat pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menjawab pertanyaan dari potongan-potongan sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya dari hasil penelitian Harahap & Rahman, (2022) mengindikasikan

bahwa model *Scramble* efektif dalam mengoptimalkan keaktifan dan capaian belajar peserta didik, karena mode tersebut bisa mewujudkan pembelajaran yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Peserta didik merasa punya tantangan baru dalam menyelesaikan dari berbagai pertanyaan dalam pembelajaran, pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok akan menumbuhkan rasa empati dan percaya diri peserta didik karena mereka tidak merasa sendiri dan dilaksanakan secara Bersama-sama dengan teman-temannya. Penelitian lain, Lestari dan Ngazizah, (2023) yang sejalan dengan penelitian ini bahwa keaktifan belajar dapat memunculkan pemikiran kritis peserta didik.

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa model *Scramble* yang didukung dengan media audio visual berkontribusi menciptakan lingkungan belajar yang aktif serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, hal ini dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan keaktifan belajar, khususnya pada pembelajaran PAI-BP di SMPN 27 Padang. Hal ini berbeda dengan keaktifan belajar pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Tabel 7. Persentase Peningkatan Keaktifan Belajar Kelas Kontrol

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Persentase kenaikan
Mean	86,24	94,93	10,07%
Skor min	77	84	9,09%
Skor mak	113	108	-4,42%
Stan. dev	8,653	6,461	

Tabel 7 menunjukkan pencapaian keaktifan belajar peserta didik kelas kontrol. Selanjutnya untuk melihat peningkatan juga dapat diukur dari *N-Gain Score*.

Tabel 8. Analisis Deskriptif *N-Gain* Keaktifan Belajar Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
N	33	-28.00	53.14	24.696	15.46110
Gain				2	
N	33				

Untuk menentukan tingkat keefektifan keaktifan belajar pada model pembelajaran langsung yaitu berdasarkan persentase *N-Gain Score*. Persentase yang diperoleh yaitu 0,24 dan termasuk dalam kategori rendah dan tidak efektif.

Dari hasil penjelasan di atas, penerapan model pembelajaran langsung menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik, namun peningkatan tersebut tergolong masih rendah karena pembelajaran berpusat pada guru. Penerapan model pembelajaran langsung diikuti oleh peserta didik dapat dilihat dari pemahaman terhadap isi pembelajaran, namun kegiatan cenderung pasif, hanya beberapa siswa yang berkontribusi dan merespon, beberapa peserta didik bertanya, mengemukakan pendapat dan kebanyakan hanya menunggu respon dari guru. Hal ini terlihat kurangnya kontribusi siswa dalam belajar.

Kondisi tersebut diperkuat oleh penelitian Prasetyo&Abduh, (2021) yang menjelaskan bahwa penyebab rendahnya keaktifan belajar peserta didik salah satunya dengan penggunaan metode konvensional seperti metode ceramah yang terlalu dominan dalam pembelajaran. Implementasi proses belajar mengajar hanya berpusat kepada guru mengakibatkan keaktifan belajar menjadi rendah serta kurangnya kontribusi peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian lain yang dijelaskan oleh Haliyana, (2021) menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan minimnya kerjasama antar peserta didik mengakibatkan pembelajaran cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini, terdapat keaktifan belajar peserta didik antara kelas kontrol dan eksperimen, lebih tinggi keaktifan belajar pada kelas eksperimen, hal ini terbukti dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* serta aktifitas belajar saat pembelajaran berlangsung.

Perbedaan Hasil dan Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Pengujian hipotesis tentang perbedaan hasil dan keaktifan belajar antara kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan uji berpasangan sampel *T-test*. Uji ini dilakukan sesudah diberikan perlakuan dari dua kelompok (Tabel 9).

Tabel 9. Uji *Paired Sampel T-Tes* Data Hasil Belajar

Deskripsi	Eksperimen	Kontrol
Mean	-17.818	-11.879
Stan. Def	8.837	5.146
Stan. Error	1.538	.896
T-table	-14.685	-11.583

Berdasarkan Tabel 9 maka diketahui bahwa uji *t test* pada kelas eksperimen yaitu *df* (*degree of freedom*) adalah 32. Karena menggunakan rumus $df = n-1$. Nilai *t* yang diperoleh yaitu 13.260. Nilai negatif menunjukkan bahwa nilai *posttest* yaitu *T-tabel* yang didapat dari data ini yaitu 2.037. artinya $t \text{ hitung } (13.260) > t \text{ tabel } (2.037)$. Jika dilihat dari *sig* (2-tailed) hasilnya 0.000 yang mana $0.000 < 0.05$, ini juga menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik.

Hasil uji *t-test* pada kelas kontrol yaitu *df* (*degree of freedom*) adalah 32. Karena menggunakan rumus $df = n-1$. Nilai *t* yang didapat yaitu 11.583. Nilai negatif menunjukkan bahwa nilai *posttest* yaitu *t-tabel* yang didapat dari data ini yaitu 2.037. artinya $t \text{ hitung } (11.583) > t \text{ tabel } (2.037)$. Jika dilihat dari *sig* (2-tailed) hasilnya 0.000 yang mana $0.000 < 0.05$ ini juga menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pemaparan perbedaan dapat diperhatikan pada pencapaian hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol, dapat dilihat bahwa lebih tinggi nilai *t-table* kelas eksperimen.

Model *Scramble* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses menemukan jawaban melalui kegiatan yang aktif dan kolaboratif serta menyelesaikan masalah

dengan adanya potongan pertanyaan dan disusun dalam bentuk kalimat yang utuh untuk menemukan jawaban. Melalui pembelajaran kooperatif tipe *scramble* peserta didik terus belajar dalam Menyusun dalam bentuk kata atau kalimat yang memiliki rati dan makna. (Fadilawati&Trisnawati, 2020)

Model yang digunakan dalam hal ini merupakan model *scramble* yang dikolaborasikan dengan media audio visual menjadi salah satu cara yang digunakan dalam penelitian ini untuk menunjang hasil belajar agar lebih meingkat dan lebih tinggi, serta meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Sedangkan pada kelas yang beriringan dengan diatas yaitu kelas kontrol menerapkan pembelajaran langsung, bentuk pembelajaran yang diterapkan seperi metode ceramah, demonstrasi. Namun pada kenyataanya pembelajaran masih jauh dari yang diharapkan, peserta didik sering kali merasa jenuh dalam belajar serta rendahnya kontribusi dalam memberikan pendapat.(Wahyuni, 2024)

Penjelasan yang sejalan bahwa hasil dari penerapan model *scramble* lebih meningkat dibandingkan dengan model pembelajaran langsung dengan memperhatikan dari setiap aspek dalam proses pembelajaran berlangsung, baik itu dari pemahaman, cara peserta didik merespon serta hasil akhir yang diperoleh. (Fadilla et al., 2024)

Dari penjelasan diatas dapat diberikan kesimpulan bahwa adanya perbedaan yang lebih tinggi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun pengujian untuk mengukur perbedaan keaktifan belajar antara kelas eksperimen dan kontrol menggunakan sampel *T-test* pada Tabel 10.

Berdasarkan Tabel 10 maka diketahui bahwa keaktifan belajar pada kelas eksperimen yaitu *df (degree of freedom)* adalah 32. Karena menggunakan rumus $df = n-1$. Nilai *t* yang didapat yaitu 16.749. Nilai negatif

menunjukkan bahwa nilai *posttest t-tabel* yang didapat dari data ini yaitu 2.037. artinya *t* hitung (16.749) > *t* tabel (2.037) Jika dilihat dari sig (2-tailed) hasilnya 0.000 yang mana $0.000 < 0.05$, ini juga menunjukkan adanya perbedaan keaktifan belajar.

Tabel 10. Tabel Uji *Paired T-Test* Data
Angket Keaktifan Belajar

Deskripsi	Eksperimen	kontrol
Mean	-26.697	-7.788
Stan. Def	9.157	5.476
Stan. Eror	1.594	.953
T-table	-16.749	-8.170

Hasil keaktifan belajar pada kelas kontrol yaitu *df (degree of freedom)* adalah 32. Karena menggunakan rumus $df = n-1$. Nilai *t* yang didapat yaitu 8.170. Nilai negatif menunjukkan bahwa nilai *posttest* yaitu T-tabel yang didapat dari data ini yaitu 2.037. artinya *t* hitung (8.170) > *t* tabel (2.037). Jika dilihat dari sig (2-tailed) hasilnya 0.000 yang mana $0.000 < 0.05$, ini juga menunjukkan adanya perbedaan keaktifan belajar peserta didik. Perbedaan keaktifan belajar antara kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat bahwa lebih tinggi nilai *t-table* kelas eksperimen, maka terdapat perbedaan yang lebih tinggi antara kelas eksperimen dan kontrol.

Penjelasan di atas memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh sianturi mengungkapkan bahwa adanya pengaruh setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap keaktifan peserta didik pada mata pelajaran PAI-BP serta adanya perbandingan yang lebih tinggi. Hal ini dihasilkan dari perolehan data yang dijawab oleh peserta didik melalui indikator keaktifan belajar peserta didik, perolehan dari kedua kelompok lebih tinggi keterlibatan aktif di kelas eksperimen (Sianturi et al., 2023)

Perbedaan terlihat pada hasil yang diperoleh dari keaktifan peserta didik. Dengan demikian terdapat perbedaan yaitu lebih tinggi kelas eksperimen.

4. KESIMPULAN

Terdapat peningkatan hasil belajar kelas eksperimen, dibuktikan dari hasil nilai rata-rata nilai *pretets* yaitu (72,24) sedangkan *posttest* yaitu (90,06). Pengujian *N-Gain* dengan mean (64,46) berada pada kategori sedang dan cukup efektif, Maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan pada kelas kontrol Tidak terdapat peningkatan hasil belajar, dibuktikan hasil nilai rata-rata nilai *pretets* yaitu (70,06) sedangkan *posttest* yaitu (81,10). Pengujian *N-Gain* dengan mean (39,81) berada pada kategori sedang dan tidak efektif.

Terdapat peningkatan keaktifan belajar, dibuktikan dari hasil nilai rata-rata nilai *pretets* yaitu (86,61) sedangkan *posttest* yaitu (112,94). Pengujian *N-Gain* dengan mean (88,96) berada pada kategori tinggi dan efektif. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan pada kelas kontrol Tidak terdapat peningkatan keaktifan belajar, dibuktikan dari hasil nilai rata-rata nilai *pretets* yaitu (86,24) sedangkan *posttest* yaitu (94,93). Pengujian uji *N-Gain* dengan mean (24,69) berada pada kategori rendah dan tidak efektif.

Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen, dapat dilihat dari data *paired sample t-test*, pada kelas eksperimen terdapat nilai -14.685 sedangkan pada kelas kontrol yaitu -11.583, maka terdapat perbedaan yang lebih tinggi antara eksperimen dan kontrol. Peserta didik juga mengalami perbedaan yaitu dengan nilai kelas eksperimen -16.749 sedangkan pada kelas kontrol -8.170, dengan demikian terdapat Peningkatan yang lebih tinggi antara kelas eksperimen dan kontrol.

5. DAFTAR PUSTAKA

Amelia, J. (2021). *Peran Keteladanan Guru Pai Dalam Pembentukan Karakter Religius Siswa SMP Negeri 07 Lubuk Linggau* [PhD Thesis, UIN Fatmawati Sukarno]. <http://repository.iainbe ngkulu.ac.id/id/eprint/7053>

- Balaka, M. Y. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*.
- Dwiyanti, I. G. P. (2022). Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Crossword Puzzle terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas III. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(3), 376–383.
- Fadilawati, N. O., & Trisnawati, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana Kelas XI OTKP di SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 252–260.
- Fadilla, D. N., Silfiyah, K., Muhammad, A. A., & Shofiyuddin, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 5(3), 260–268.
- Hajidin, H., & Mislinawati, M. (2017). *Kontribusi Media Belajar Audio Visual Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas V SD Negeri Lampeuneurut* [PhD Thesis, Syiah Kuala University].
- Hakim, F. (2021). Efektifitas Metode Scramble Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Balonggabus Sidoarjo. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(2), 161–178.
- Haliyana, H. (2021). Efektivitas Pembelajaran Berbasis E-Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa SMAN 8 Maros. *Jurnal Idiomatik Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 46–51.
- Harahap, T. H., & Rahman, A. A. (2022). Efektivitas Model Scramble untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SD. *Journal on Education*, 5(01), 1343–1355.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana,

- M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta mediagroup.
- Hidayat, R. S., Hernisawati, H., & Abrori, M. S. (2024). Penerapan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada pembelajaran PAI di SMP Al-Hikam Sendang Mulyo. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 266–273.
- Julyanti, E., Siregar, S. U., Rahma, I. F., Hasibuan, L. R., Harahap, K., Hasanah, U., & Afsari, S. (2022). Pelatihan Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Di SMA Swasta Imelda. *IKA BINA EN PABOLO: PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 2(2), 99–106.
- Lestari, T. Y., & Ngazizah, N. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 1–18.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar. <https://eprints.unm.ac.id/25438>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Putri, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discover y Learning dalam Pembelajaran PAI di SMAN 3 Muaro Jambi. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 1(2), 234–246.
- Saridewi, N. P., & Kusmariyatni, N. N. (2017). Penerapan model pembelajaran scramble untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas. *Journal of Education Action Research*, 1(3), 230–239.
- Sianturi, R. W., Harianja, S. D., Anakampun, R., Tobing, L. L., & Naibaho, F. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Keaktifan Belajar PAK Siswa di SMP Negeri 1 Harian Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Teologi Injili Dan Pendidikan Agama*, 1(4), 82–95.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77.
- Wahyuni, R. S. (2024). *Buku Model-Model Pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.