

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*
BERBANTU MEDIA KARTU TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS XI DI SMA NEGERI 1
KEDUNGADEM**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh :
FIONA AULLIA
NIM : 21210011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2024/2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*
BERBANTU MEDIA KARTU TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS XI DI SMA NEGERI 1
KEDUNGADEM TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada
IKIP PGRI BOJONEGORO
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program sarjana

Oleh :

FIONA AULLIA

NIM : 21210011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2024/2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri 1 Kedungadem, disusun oleh :

Nama : FIONA AULLIA

NIM : 21210011

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap skripsi

Bojonegoro, 07 Juli 2025

Pembimbing I



Rika Pristian Fitri Astuti, M,Pd.

NIDN. 0715068801

Pembimbing II



Dian Ratna Puspananda, M. Pd.

NIDN. 0728118702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri 1 Kedungadem, disusun oleh :

Nama : Fiona Aullia

NIM : 21210011

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI BOJONEGORO pada hari Senin, 21 Juli 2025

Bojonegoro, 21 Juli 2025

Ketua,



Dr. Ernia Duwi Saputri, S.pd., M.H
NIDN. 0707019001

Sekretaris,



Nur Rohman, M.Pd.
NIDN. 0713078301

Penguji I,



Nur Rohman, M.Pd.
NIDN.0713078301

Penguji II,



Ali Mujahidin, S.Pd. M.M.
NIDN. 0417078206

Rektor,

Dr.Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fiona Aullia
NIM : 21210011
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media Kartu Terhadap hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri 1 Kedungadem

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 07 Juli 2025



METERAI
TEMPEL
EDAMX389000452
FIONA AULLIA
21210011

MOTTO

“ Jika bukan karena Allah yang mampukan,
aku mungkin sudah lama menyerah ”

(Qs. Al-Insyirah: 05-06)

*“ Jangan takut, santai aja, fokus sama apa yang kamu tuju, nikmatin prosesnya,
rasa takut yang kamu pikirkan itu paling handa bertahan 1-2 jam, nanti juga
lewat. Jangan takut buat mencoba semuanya, mumpung masih muda coba untuk
berproses setiap harinya ”*

- Asep Gunawan-

“Besok atau hari ini kau yang pegang kendali ditanganmu kuasa
Atas ceritamu sekarang juga”

(Hindia – Rasakan Nikmatnya Hidup)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama ALLAH SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang segala puji syukur kupersembahkan atas segala limpahkan nikmat, rahmad, serta kekuatan yang telah diberikan sehingga aku dapat menyelesaikan salah satu tugas besar dalam hidupku, yakni penyusunan skripsi ini. Disetiap langkah perjalanan yang panjang, dalam proses yang penuh ujian, ragu, dan Lelah, aku selalu merasa tak pernah benar-benar sendiri. Untuk itulah, dengan segenap hati dan ketulusan, skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Ayah dan Ibuku tercinta

Sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap Langkah hidupku. Terima kasih atas segala doa yang tak pernah putus, dukungan tanpa syarat, dan kasih sayang yang tak tergantikan. Setiap pencapaian ini adalah buah dari pengorbanan, kerja keras, dan ketulusan hati kalian. Semoga setiap halaman dalam skripsi ini menjadi wujud nyata dari betapa besar artinya kalian dalam hidupku.

2. Para Dosen

Terutama Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran, ketegasan, dan dedikasi membimbingku melewati setiap tahapan Menyusun skripsi ini. Setiap saran, kritik, dan arahan bukan hanya membentuk karya ini menjadi lebih baik, tetapi juga membentuk pemikiran dan kedewasaan dalam diriku. Kepada seluruh pendidik yang telah membagikan ilmu, pengalaman, dan nilai kehidupan selama masa studiku, aku hanturkan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya. Tanpa kalian, aku tak akan sampai ditahap ini.

3. Sahabat-sahabat seperjuangan

Yang selalu hadir dalam suka dan duka, dalam Lelah dan tawa. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini, atas semangat, kejujuran, dan keja sama yang luar biasa. Bersama kalian, setiap tantangan menjadi lebih ringan dan setiap perjuangan menjadi kenangan berharga.

4. Almamater Tercinta

Tempatku tumbuh dan belajar menjadi pribadi yang lebih Tangguh dan bijaksana. Terima kasih atas semua pengalaman, pembelajaran, dan nilai kehidupan yang telah diamankan selama masa atudi.

Dan tak lupa,

5. Untuk diriku sendiri

Terima kasih telah terus bertahan, bahkan saat dunia seakan runtuh, saat semangat hamper padam, dan saat Langkah terasa begitu berat. Terima kasih telah memilih untuk tidak menyerah, berdoa, berusaha, dan terus berjalan meski sering kali tanpa kepastian. Skripsi ini menjadi saksi bahwa kamu telah melewati satu tahap penting dalam hidupmu, dan apapun hasilnya, kamu layak bangga telah melaluinya.

Semoga skripsi ini tidak hanya menjadi formalitas akademik, melainkan juga menjadi bagian dari ikhtiar kecil yang bermanfaat dan bermakna. Semoga menjadi ladangpahala bagi semua yang terlibat dan menjadi pengingat bahwa perjuangan selalu akan menemukan jalannya, selama kita tak menyerah ditehgan jalan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan umat yang telah membimbing manusia menuju jalan kebenaran yang diridhai oleh Allah SWT. Berkat pertolongan-Nya pula, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kedungadem” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI BOJONEGORO.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai tantangan dan kendala. Namun, semua itu berhasil dilewati berkat dukungan, arahan, serta bantuan dari berbagai pihak, baik secara moral maupun spiritual. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr.Dra.Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, M.H. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Bapak Nur Rohman, M.Pd. selaku Kepala program Pendidikan Ekonomi
4. Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi I dan ibu Dian Ratna Puspannda, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi.

5. Bapak ibu dosen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
 6. Bapak, Ibu Guru dan Staff SMA Negeri 1 Kedungadem yang telah memberikan bantuan, dukungan dan partisipasi bapak/ibu selama penulis melakukan penelitian ini berjalan dengan lancar.
 7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan, nasehat, dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.
- Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun penyempurnaan skripsi ini dimasa mendatang.

Bojonegoro, 07 Juli 2025

Penulis

FIONA AULLIA

ABSTRAK

Aullia Fiona, 2025 Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI DI SMA Negeri 1 Kedungadem. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (I) Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd, (II) Dian Ratna Puspananda, M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Scramble*, Media kartu, Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh media pembelajaran *scramble* berbantu media kartu terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem. Sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik *probability sampling*, sehingga dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI-7 yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan uji normalitas dan uji-t dengan bantuan SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 62,44 sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 85,67. Hasil uji-t menunjukkan nilai *thitung* sebesar 18,685 dan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *scramble* berbantu media kartu terhadap hasil belajar.

ABSTRACT

Aullia Fiona, 2025 The Effect of Scramble Learning Model Assisted by Kartu Media on Student Learning Outcomes in Class XI Economics Subjects at SMA Negeri 1 Kedungadem. Economics Education Study Program, Faculty of Social Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Supervisor (I) Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd, (II) Dian Ratna Puspananda, M.Pd.

Keywords: *Scramble Learning Media, Card Media, Learning Outcomes*

This study aims to determine the effect of scramble learning media assisted by card media on the economic learning outcomes of XI grade students of SMA Negeri 1 Kedungadem. This research method uses a quantitative approach. The population in this study were all 11th grade students of SMA Negeri 1 Kedungadem. The sample in this study used probability sampling technique, so that in this study the sample used was class XI-7 students totaling 36 students. Data collection techniques in this study using pretest and posttest. Data analysis used normality test and t-test with the help of SPSS 26. The results showed that the average pretest score was 62.44 while the average posttest score was 85.67. The t-test results showed the t-count value of 18.685 and the significance value (p-value) of 0.000 ($p < 0.05$), which means H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, there is an effect of the application of the scramble learning model assisted by card media on learning outcomes.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I.....	xv
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS.....	12
A. Kajian Pustaka	12
B. Kerangka Teoretis.....	16
C. Kerangka Berpikir.....	42
D. Hipotesis	44
BAB III	45
METODE PENELITIAN.....	45

A. Pendekatan Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
E. Teknik Analisis Data.....	52
F. Teknik Validasi Data	55
BAB IV	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Hasil Validasi Instrumen Penelitian.....	64
2. Hasil Penelitian Berdasarkan Rumusan Masalah.....	70
B. Pembahasan.....	73
BAB V	77
PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Pustaka.....	12
Tabel 2. 2 Langkah-langkah Pembelajaran Scramble.....	25
Tabel 2. 3 Kerangka Berpikir.....	44
Tabel 3. 1 Rincian Waktu penelitian.....	46
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Keas XI	48
Tabel 3. 3 Tingkat Interval Koefisien Kolerasi.....	57
Tabel 3. 4 Tingkat Kriteria Reliabilitas Soal	59
Tabel 3. 5 Klarifikasi Indeks Kesukaran.....	60
Tabel 3. 6 Klarifikasi DayaPembeda	61
Tabel 4. 1 Data Awal	63
Tabel 4. 2 Data Akhir.....	63
Tabel 4. 3 Uji Validitas Uji coba	65
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas.....	66
Tabel 4. 5 Uji Taraf Kesukaran.....	67
Tabel 4. 6 Ringkasan Hasil Uji Kesukaran Soal	68
Tabel 4. 7 Uji Daya Beda.....	69
Tabel 4. 8 Ringkasan Hasil uji Daya Beda Soal	70
Tabel 4. 9 Uji Normalitas.....	71
Tabel 4. 10 uji t	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Siswa Uji Coba	84
Lampiran 2 Data Siswa Kelas XI-7	85
Lampiran 3 Data Hasil Observasi	86
Lampiran 4 Materi Pembelajaran.....	88
Lampiran 5 Rencana Perencanaan Pembelajaran (RPP).....	91
Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal	95
Lampiran 7 Soal Uji Coba, Pretest, Dan Posttest.....	99
Lampiran 8 Validasi Instrumen.....	104
Lampiran 9 Validasi Media	108
Lampiran 10 Tabulasi Nilai Uji Coba.....	112
Lampiran 11 Daftar Nilai Siswa Pretest dan Posttest	114
Lampiran 12 Data Uji Validasi	115
Lampiran 13 data Uji Reabilitas	117
Lampiran 14 Data Tingkat Kesukaran.....	118
Lampiran 15 Data Daya Beda.....	119
Lampiran 16 Uji Normalitas	120
Lampiran 17 Uji Hipotesis.....	121
Lampiran 18 Tabel Uji Ttabel.....	122
Lampiran 19 Tabel Uji Rtabel	123
Lampiran 20 Surat Permohonan Penelitian	125
Lampiran 21 Surat Selesai penelitian.....	126
Lampiran 22 Dokumentasi kegiatan	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu jalan agar terwujudnya pembangunan nasional adalah melalui pendidikan. Negara yang maju mempunyai ciri pendidikan yang berkualitas, pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Menurut Hidayat,T dan Astuti,R. (2019) pendidikan memberikan bekal berupa pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap kepada manusia, sehingga mereka mampu berpikir secara logis, teratur dan kritis dalam menghadapi berbagai persoalan.

Menurut Oktariani.a.f (2021) pendidikan adalah proses yang memungkinkan anak-anak dan remaja meningkatkan kemampuan yang dibutuhkan untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan yang cepat dan berinovasi dalam dunia yang penuh ketidakpastian. Hal ini mencakup keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi yang bertujuan untuk mengoptimalkan berbagai potensi siswa baik yang berasal dari dalam diri seperti minat dan bakat, maupun dari luar seperti lingkungan dan fasilitas dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran sebagai suatu proses komunikasi bersama tidak hanya berfokus ketika aktivitas guru atau kegiatan siswa saja, tetapi menuntut keduanya untuk saling berperan dalam mencapai pemahaman dan kesadaran guna meraih tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Setiap proses pembelajaran memiliki tujuan yang harus dicapai melalui keterpaduan antara sejumlah komponen, di antaranya guru, siswa, bahan ajar, fasilitas,

dan penilaian dalam pembelajaran. Dalam tahapan tersebut, guru berperan menjadi salah satu elemen utama dalam dunia pendidikan yang dituntut guna terus mengikuti, apalagi melampaui, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang meningkat di masyarakat.

Menurut Fatihatul Aziziyah et al. (2025) pemilihan model pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa. Salah satu tujuannya adalah mendorong siswa yang kurang aktif menjadi lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Suatu model pengajaran dianggap tepat apabila mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Namun demikian, pada kenyataannya masih banyak guru yang cenderung menggunakan satu metode pembelajaran secara terus-menerus. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk memanfaatkan berbagai pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan aktivitas proses belajar serta membantu peserta didik dalam memahami dan menyerap materi pembelajaran dengan baik (Sari et al. 2023).

Sebagaimana diamati oleh Gagne dalam Hasyim, n.d (2015) pembelajaran adalah penjabaran dari pengajaran, pengajaran yaitu bagian dari pembelajaran (mengajar), dan fungsi guru berbeda dengan sumber daya dan fasilitas yang digunakan. Dirancang untuk digunakan atau digunakan oleh siswa untuk menganalisis. Selain itu, guru penting untuk tetap mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan saat melaksanakan kegiatan belajar, merancang sumber daya dan fasilitas yang ada. Namun pelaksanaannya tidak selalu berjalan sesuai rencana, muncul

berbagai permasalahan yang dapat dipecahkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada dunia pendidikan, guru merancang strategi pembelajaran guna membangun pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran yang didukung oleh media yang sesuai, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menurut Sudjana Sutrisno (2021:22) hasil belajar merupakan konsekuensi dari proses pembelajaran yang dievaluasi melalui alat ukur berupa tes, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan, yang telah dirancang secara sistematis. Sementara itu, Susilana, R dan Riyana, C (2009) menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap, dan keterampilan yang terbentuk pada siswa bahwa hasil belajar mencerminkan akumulasi pengalaman yang diperoleh siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan (Cahyaningtyas et al., 2023) hasil belajar dalam hendaknya merupakan hasil dari proses pembelajaran, yang mencakup perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta sikap secara umum. Pencapaian belajar pun menjadi hal yang didapat, dan dihasilkan atau dipelajari sesudah aktivitas pembelajaran umumnya dinyatakan menggunakan nilai atau skor. Penilaian pencapaian belajar merupakan proses bantuan nilai terhadap pencapaian belajar yang dicapai murid pada persyaratan tertentu, hal ini menunjukkan bahwa sesuatu yang dievaluasi merupakan pencapaian belajar.

Dalam hasil observasi dengan guru pelajaran Ekonomi Bu Etien Ruswartini kelas XI di SMA Negeri 1 Kedungadem pada tanggal 20 Februari 2025, bahwa proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah serta tanya jawab saja, tidak diikuti dengan penggunaan sarana pembelajaran yang lain. Fakta ini menunjukkan bahwa sejumlah siswa belum mencapai standar ketuntasan belajar yang ditentukan dalam Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Secara rata-rata, nilai yang diperoleh siswa hanya berkisar di angka 52 jauh dibawah KKM yang ditetapkan, yaitu 75. Dari hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa kendala terbesar bagi siswa dalam pelajaran ekonomi, khususnya pada konsep permintaan dan penawaran uang, adalah kurangnya pemahaman yang mendalam.

Proses pelajaran Ekonomi yang menggunakan pendekatan pembelajaran yang tidak variatif dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan menjadikan pelajaran Ekonomi terasa tidak menarik. Pendekatan tradisional ini dinilai masih kurang efektif dalam mengoptimalkan penggunaan indera maupun media yang sesuai, sehingga pencapaian belajar siswa menjadi terbatas dan dangkal, serta lebih menekankan pada hafalan tanpa pemahaman yang bermakna. Padahal, penggunaan media memiliki peran penting sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang berfungsi mempermudah tercapainya tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, proses pembelajaran dengan menggunakan media dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam jangka panjang. Penerapan model pembelajaran yang monoton tanpa

disertai menggunakan media, khususnya pada pembelajaran ekonomi, proses pembelajaran dirancang tanpa model pembelajaran yang beragam dan tanpa penggunaan media mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan satu arah, pembelajaran masih berorientasi pada metode ceramah, dimana guru mendominasi penyampaian materi sementara peserta didik cenderung pasif sebagai pendengar.

Akibatnya, tingkat antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran cenderung rendah, hal ini dapat menimbulkan permasalahan dalam membantu siswa memahami materi.

Menurut Stevani et al (2023) penerapan media pembelajaran juga berperan dalam mengurangi kejenuhan siswa serta mampu meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang sedang dipelajari. Kondisi ini terlihat dari masih banyaknya peserta didik yang kurang memiliki minat untuk membaca, belajar, maupun menyelesaikan soal latihan secara mandiri. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran ekonomi, perlu diperhatikan potensi siswa sebagai salah satu unsur penting dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar, maka guru harus produktif, kreatif, efektif, interaktif dan menyenangkan dalam penyampaian pengajarannya. Ciptakan suasana belajar dikelas anda yang membantu siswa memahami konsep dan memahaminya lebih lama.

Diharapkan permasalahan tersebut dapat diminimalisir apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik. Salah satu pendekatan yang diterapkan adalah melalui penerapan model pembelajaran yang memanfaatkan media

pendukung, guna mendorong keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajarnya. Dalam hal ini, digunakan model pembelajaran *Scramble* yang dipadukan dengan media kartu sebagai alat bantu pembelajaran. Model pembelajaran *scramble* merupakan model gaya permainan yang menggunakan kata dan kalimat acak.

Siswa ditantang untuk secara kreatif menemukan jawaban pertanyaan dari konsep dengan menyusun huruf-huruf campur sehingga membentuk jawaban pertanyaan konsep. Rober B Taylor menjelaskan bahwa model pembelajaran *scramble* merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi, partisipasi aktif, serta kecepatan berpikir siswa selama proses belajar berlangsung Imas Kurniasih dan Berlin San (2015).

Menurut Daryanto (2016) *scramble* juga dapat dipahami sebagai teknik pembelajaran berbasis permainan menyusun kalimat atau paragraf dalam kerja kelompok, yang mendorong peserta didik untuk secara kreatif menemukan jawaban dari suatu konsep, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Berdasarkan berbagai pengetahuan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* adalah metode yang dapat melatih kerjasama, konsentrasi, kecepatan berpikir, dan pemahaman materi dengan cara mengajak siswa menjawab pertanyaan secara kreatif menggunakan kata, kalimat, atau paragraf , sehingga membentuk suatu konsep jawaban yang dimaksud .

Model pembelajaran *scramble* menggunakan kartu. Kartu merupakan alat berbentuk kertas kecil yang berisi informasi tertentu seperti

pertanyaan, jawaban, dan petunjuk serta digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Kartu – kartu ini biasanya didesain menarik dan praktis untuk memudahkan siswa dalam penggunaannya.

Dalam penerapan model pembelajaran *scramble*, peserta didik diasah kemampuan berpikir cepat, tingkat konsentrasi, kedisiplinan, serta keterampilan dalam bekerja sama antar kelompok. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sekaligus mengembangkan kemampuan kolaboratif mereka dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Proses pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan media kartu dapat menarik materi pembelajaran dan membangkitkan semangat belajar. Penggunaan model pembelajaran *scramble* menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kompetitif, dimana ketepatan serta kecepatan dalam berpikir menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan, sekaligus memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan media kartu diharapkan mampu membawa pengaruh positif terhadap peningkatan proses pembelajaran, dengan cara menumbuhkan keinginan, minat, serta motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

Sebagian telah diuraikan sebelumnya, penerapan model pembelajaran *scramble* yang memanfaatkan media kartu terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Mengacu pada uraian latar belakang sebelumnya, terdapat sejumlah keunggulan dalam penggunaan model pembelajaran *scramble* yang dipadukan dengan media kartu sebagai alat bantu.

Hal ini mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul
“ Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantu Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kedungadem”.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* yang didukung oleh media kartu terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kedungadem?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantu media kartu terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kedungadem.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat Teoritis dan Praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat landasan teori bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* yang didukung media kartu mampu memberikan pengaruh dan meningkatkan partisipasi hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan penelitian selanjutnya.

a) Siswa

Penelitian ini akan membantu siswa untuk memahami pembelajaran ekonomi dan memberikan pengalaman bermakna dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran agar lebih mudah dan menyenangkan, sehingga menjadikan pembelajaran meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar.

b) Guru

Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pedoman untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dengan menggunakan model pengacakan berbantu kartu. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.

c) Sekolah

Hasil penelitian ini sekolah bisa menjadikan penelitian ini menjadi dasar buat menaikkan kualitas pembelajaran melalui pembinaan pengajar pada penggunaan contoh pembelajaran yang inovatif, misalnya contoh pembelajaran *scramble* berbantu media kartu.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjabaran secara rinci mengenai variabel-variabel dalam suatu penelitian, sehingga variabel-variabel tersebut dapat diukur dengan jelas. Dalam konteks ini, definisi operasional dampak

model pembelajaran *scramble* berbantu media kartu terhadap hasil belajar siswa (Adnyani et al., 2020) dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran *Scramble*

Merujuk pada metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam tugas penyusunan ulang kata, kalimat, atau aspek yang teracak. Model ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual melalui aktivitas yang memerlukan berpikir aktif. Pada penelitian ini, kami menerapkan model pengacakan menggunakan media peta yang berisi informasi terenkripsi dan konsep ekonomi.

2. Media Kartu

Media kartu merupakan alat bantu pembelajaran berupa kartu fisik yang berisi soal, istilah, atau informasi ekonomi yang wajib disusun atau dicocokkan oleh siswa. Media ini dipakai buat menaikkan interaktivitas dan menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.

3. Model pembelajaran *Scramble* berbantu media kartu

Suatu metode pembelajaran aktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi melalui aktivitas menyusun kembali potongan informasi yang telah diacak. Model ini menggunakan media kartu sebagai alat bantu utama, di mana kartu-kartu tersebut berisi potongan kalimat, konsep, atau jawaban yang harus disusun dengan benar oleh siswa. Proses pembelajaran dalam model ini diawali dengan pemberian materi

singkat oleh guru, dilanjutkan dengan pembagian kartu kepada siswa secara acak. Siswa kemudian bekerja secara individu atau berkelompok untuk mencocokkan dan menyusun kembali potongan-potongan informasi sehingga membentuk struktur yang benar dan bermakna.

Model *Scramble* berbantu media kartu bertujuan untuk meningkatkan daya ingat, pemahaman konsep, serta keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa. Selain itu, model ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, karena siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam menemukan solusi yang tepat.

4. Hasil Belajar Siswa

Merujuk dalam kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi penerangan ekonomi, yang diukur memakai tes hasil belajar (baik *pretest* maupun *posttest*). Tes ini bisa berupa pilihan ganda yang dibuat menggunakan indikator pencapaian kompetensi.