DOI: https://doi.org/10.20527/ilung.v4i4

Efektivitas Media *Scramble* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru

Thaifah Ratna Hidayati[1], Rika Vira Zwagery[2], Ainun Alkaff[3], Marina Dwi Mayangsari[4], Illyana Ramadha[5], Dwinta Oktarisya[6], Tyara Izma Mahlida[7], Muhammad Radja Fadhillah Akbar[8], Muhammad Hatta[9], Atika Nur Fitri[10], Majesty Steffania Putri Anggen Dese[11], Muhammad Rayhan Arjana[12], Nabila Adzani Rosga[13]

[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13]Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Lambung Mangkurat

*Penulis korespondensi: md.mayangsari@ulm.ac.id

Received: 09 Mei 2025/ Accepted: 27 Mei 2025

Abstract

SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru faces challenges in increasing students' learning motivation, especially in subjects that are considered difficult such as science. This is due to the lecture method which is less interactive so that students' attention and motivation to learn decrease. This research aims to overcome the problem by applying the Scramble method as an alternative learning that is more interesting and involves students actively. The Scramble method is based on its ability to create a fun learning atmosphere and improve students' understanding. The research activities included lectures with science materials on electricity and magnetism through visual media, followed by the application of the Scramble method in the form of group games to hone students' cognition. Students' learning motivation before the intervention was 69.0 and after the intervention was 69.5. Overall, the results showed that the interactive method accompanied by the provision of rewards could slightly increase students' learning motivation. However, this activity gave students a new experience in practicing cooperation, creativity, memory, and thinking speed.

Keywords*: student' learning motivation; Scramble learning method; science learning*

Abstrak

SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti mata pelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena metode ceramah yang kurang interaktif sehingga perhatian dan motivasi belajar siswa menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan metode Scramble sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Penentuan metode Scramble didasarkan pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa. Kegiatan penelitian meliputi ceramah dengan materi IPA bidang kelistrikan dan magnet melalui media visual, diikuti dengan aplikasi metode Scramble dalam bentuk permainan kelompok untuk mengasah kognitif siswa. Motivasi belajar siswa sebelum intervensi bernilai 69,0 dan setelah intervensi bernilai 69,5. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode interaktif yang disertai penyediaan reward tersebut dapat sedikit meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, kegiatan ini memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam melatih kerja sama, kreativitas, daya ingat, dan kecepatan berpikir.

Kata kunci*:* motivasi belajar siswa; metode pembelajaran *Scramble*; pembelajaran IPA

1. PENDAHULUAN

Tantangan yang dihadapi SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit, seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Metode pembelajaran ceramah yang sering digunakan oleh guru memiliki kelemahan signifikan dalam efektivitas pembelajaran, terutama menjaga perhatian dan minat siswa. Metode ini kurang efektif karena hanya melibatkan siswa sebagai pendengar pasif tanpa adanya aktivitas yang merangsang partisipasi aktif dalam proses belajar (Lestari & Irawati, 2020). Dampaknya, siswa lebih

DOI: https://doi.org/10.20527/ilung.v4i4

mudah merasa bosan, kurang tertarik, dan mengalami penurunan motivasi belajar, terutama pada pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual seperti IPA (Rahman, 2021; Harahap *et al.,* 2021). Metode tersebut diterapkan di sekolah sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan dan mengalami penurunan motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu komponen psikologis penting dalam menunjang keberhasilan akademik. Menurut Winarni *et al*. (2016), motivasi merupakan dorongan internal yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Sianipar *et al.* (2023) menegaskan bahwa motivasi tidak hanya mencerminkan semangat belajar, tetapi juga mempengaruhi seberapa besar upaya yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut, Anditiasari *et al.* (2021) menekankan peran penting motivasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan mendorong semangat mereka untuk mencari ide atau gagasan saat menghadapi masalah. Pada jangka panjang, hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan akademik siswa. Oleh sebab itu, motivasi belajar dan upaya metode pembelajaran diperlukan agar mencapai tujuan pembelajaran dan keberhasilan akademik sehingga meminimalisasi dampak negatif pada perkembangan akademik siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi ketika diberikan kesempatan untuk terlibat aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Habibah *et al*. (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran pada siswa SMP sangat penting untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Zainudin (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan mengurangi kejenuhan. Siswa lebih menyukai metode yang menggabungkan unsur permainan, visualisasi materi, dan interaksi kelompok karena memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan (Gulo & Harefa, 2022; Suardipa, 2020). Model pembelajaran yang interaktif, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan pemanfaatan media visual seperti video atau animasi, memberikan peluang bagi siswa untuk tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mengalami langsung proses belajarnya (Handayani *et al.,* 2023).

Perubahan dalam metode pembelajaran diperlukan untuk mengintegrasikan pendekatan-pendekatan yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Media pembelajaran interaktif membantu siswa memahami materi dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyerupai kehidupan nyata, merangsang respons positif terhadap materi, dan mengatasi kebosanan dalam belajar (Gulo & Harefa, 2022). Model pembelajaran yang interaktif, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan pemanfaatan media visual seperti video atau animasi, memberikan peluang bagi siswa untuk tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mengalami langsung proses belajarnya (Handayani *et al.*, 2023). Dengan melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak terhadap peningkatan prestasi akademik (Andriani & Rasto, 2019). Selain itu, metode pembelajaran aktif juga sesuai dengan teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan refleksi (Nasem *et al.,* 2020). Pendekatan yang lebih variatif dan menyenangkan dapat dilakukan melalui permainan edukasi, diskusi kelompok, atau media visual, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menarik. Hal ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga mampu mendorong hasil belajar yang lebih baik, menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman yang lebih bermakna dan berkesan bagi siswa.

Sebagai solusi atas tantangan menurunnya motivasi siswa akibat metode pembelajaran ceramah, peneliti menghadirkan metode *game Scramble* sebagai alternatif

DOI: https://doi.org/10.20527/ilung.v4i4

pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. *Scramble* merupakan model pembelajaran berbasis permainan, di mana siswa diminta menyusun potongan kata atau jawaban yang diacak menjadi informasi yang bermakna. Metode ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melatih keterampilan berpikir logis dan kerja sama dalam kelompok (Aziz & Astutik, 2023; Tanjung *et al.,* 2021a). Selain berbasis pada teori konstruktivisme, metode ini juga relevan dengan pendekatan behavioristik, di mana siswa belajar melalui interaksi stimulus-respons dan diperkuat melalui pemberian penguatan atau *reward* (Tanjung *et al.,* 2021b; Thorndike dalam Tanjung *et al.,* 2021a). Metode ini menjadi cara belajar yang menarik dan menyenangkan ketika diterapkan dalam kelas sehingga siswa tidak merasa tegang atau bosan saat belajar (Aziz & Astutik, 2023).

Metode *Scramble* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran aktif yang berakar dari teori konstruktivistik. Siswa dapat membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Vygotsky (dalam Suardipa, 2020) menekankan pentingnya *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu rentang perkembangan yang dapat dicapai siswa dengan dukungan sosial atau intervensi guru. Pembelajaran berbasis permainan, seperti *Scramble*, mendorong aktivitas kolaboratif, daya ingat, serta keterlibatan emosional siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan. Melalui metode ini juga, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sehingga tidak hanya mendengarkan, tetapi juga terlibat langsung dalam penyusunan informasi yang mereka pelajari. Dengan menggunakan media *Scramble*, siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran, baik secara kognitif maupun sosial. Pendekatan ini mendukung pengembangan keterampilan interpersonal serta kemampuan berpikir kritis dan reflektif (Handayani *et al.,* 2023). Oleh karena itu, metode *Scramble* diyakini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan produktif.

Terdapat penelitian mendukung efektivitas metode *Scramble* dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Penelitian oleh Nasem *et al.* (2020) menunjukkan bahwa metode *Scramble* mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV MI. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 61,10 pada pra siklus, 70,96 pada siklus I, menjadi sebesar 78,31 pada siklus II. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar dan pemahaman siswa terhadap materi IPA, dari 31,03% pada pra siklus menjadi 89,65% di siklus II. Penelitian lainnya oleh Tanjung *et al.* (2021) juga mendukung efektivitas *Scramble*, di mana nilai rata-rata membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri Pasirkaliki II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia meningkat dari 70,43 di siklus I menjadi 75 untuk siklus III. Peningkatan proses belajar juga terlihat pada setiap siklus melalui penerapan metode *Scramble*. Hal ini ditunjukkan dengan situasi kelas yang kondusif, siswa berani bertanya, terjalin Kerjasama yang baik dan partisipasi belajar siswa juga cukup baik.

Penelitian serupa oleh Aziz dan Astutik (2023) di SMP Muhammadiyah 5 Ngoro menemukan bahwa skor rata-rata siswa meningkat dari 60,66 pada pra-tindakan menjadi 81,56 pada siklus III, dengan tingkat persentase ketuntasan belajar meningkat dari 0% menjadi 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *Scramble* dapat menjadi media yang efektif dalam menyelesaikan masalah rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa. Hasil-hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa metode *Scramble* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan tidak monoton, khususnya dalam hal motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran. Namun, masih diperlukan penelitian yang lebih spesifik, terutama pada mata pelajaran IPA di tingkat SMP.

DOI: https://doi.org/10.20527/ilung.v4i4

Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi lebih lanjut efektivitas metode *Scramble* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Pentingnya mengidentifikasi pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa serta suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagu guru dan sekolah dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai, inovatif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dan keberhasilan akademik tercapai.

2. METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode belajar yang menarik dan aktif untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif siswa dalam mengingat, konsentrasi, dan yang utama, dalam mengembangkan motivasi belajar siswa. Salah satu metode yang digunakan adalah *Scramble*, yaitu metode pembelajaran berbentuk permainan kata yang diacak dan disusun kembali oleh siswa menjadi informasi yang bermakna (Aziz & Astutik, 2023; Nasem *et al*., 2020). Tujuan dari penerapan metode ini adalah memberikan pengalaman belajar yang baru, melatih kerja sama antar siswa, daya ingat, serta kecepatan berpikir dalam suasana yang menyenangkan. Metode ini selaras dengan teori konstruktivisme dan behaviorisme yang menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar dan penguatan melalui pengalaman langsung (Tanjung *et al.*, 2021b; Zainudin, 2018). Dengan demikian, model pembelajaran ini diharapkan dapat mengoptimalkan potensi siswa secara individual sekaligus berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara menyeluruh di sekolah.

Partisipan

Penelitian ini bekerjasama dengan siswa-siswi dan guru SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru. Peran dan manfaat yang diperoleh oleh khalayak sasaran masing-masing pihak terkait sebagai berikut.

1. Guru-guru SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru adalah sebagai pemberi izin pelaksanaan kegiatan di sekolah. Guru sendiri akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam menerapkan teori kognitif dengan model *Scramble* pada proses pembelajaran dan akan terlibat langsung dalam pengembangan model pembelajaran baru.
2. Siswa-siswi SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru adalah sebagai objek observasi. Sasaran kegiatan ini akan mengasah kemampuan dalam berpikir dan bekerjasama sehingga mampu memecahkan masalah secara cepat dan tepat. Pengembangan model pembelajaran berbasis teori kognitif ini diharapkan dapat membantu mengoptimalkan potensi dengan menemukan metode belajar yang cocok tiap para siswa dan siswi.
3. Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat sebagai pelindung dari pelaksanaan kegiatan ini akan mendapatkan kontribusi secara langsung dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik, dan akan dapat memperdalam pemahaman tentang bagaimana topik ini diterapkan dalam konteks pendidikan nyata.

Material Instrumen

Metode yang digunakan dalam penelitian di SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru terdiri dari beberapa rangkaian, yaitu ceramah/pemaparan materi dan *games*. Ceramah visual menggunakan media video dan PowerPoint untuk menyampaikan materi IPA tentang kelistrikan dan magnet, dengan tujuan menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep melalui gambar dan ilustrasi (Gulo & Harefa, 2022).

DOI: https://doi.org/10.20527/ilung.v4i4

Prosedur Ceramah

Ceramah adalah metode yang digunakan untuk menyampaikan materi secara visual melalui video pembelajaran yang menarik mengenai mata pelajaran IPA yang memiliki fokus pada bidang kelistrikan dan magnet. Metode ini dapat menyajikan informasi dengan lebih terstruktur dan jelas. Gambar dan animasi yang ditampilkan dapat menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman konseptual yang lebih baik (Zainudin, 2018; Gulo & Harefa, 2022).

Prosedur Games

Games atau permainan pada kegiatan ini merupakan tes yang diberikan kepada para siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan kognitif dengan *games* bernama *Scramble*. *Games* tersebut memiliki konsep untuk mengasah cara berpikir para siswa dalam menjawab dan menghubungkan antara pertanyaan dan jawaban yang benar yang berhubungan dengan pelajaran IPA terkhusus mata pelajaran kelistrikan dan magnet. Metode *Scramble* dinilai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas (Aziz & Astutik, 2023; Nasem *et al.,* 2020).

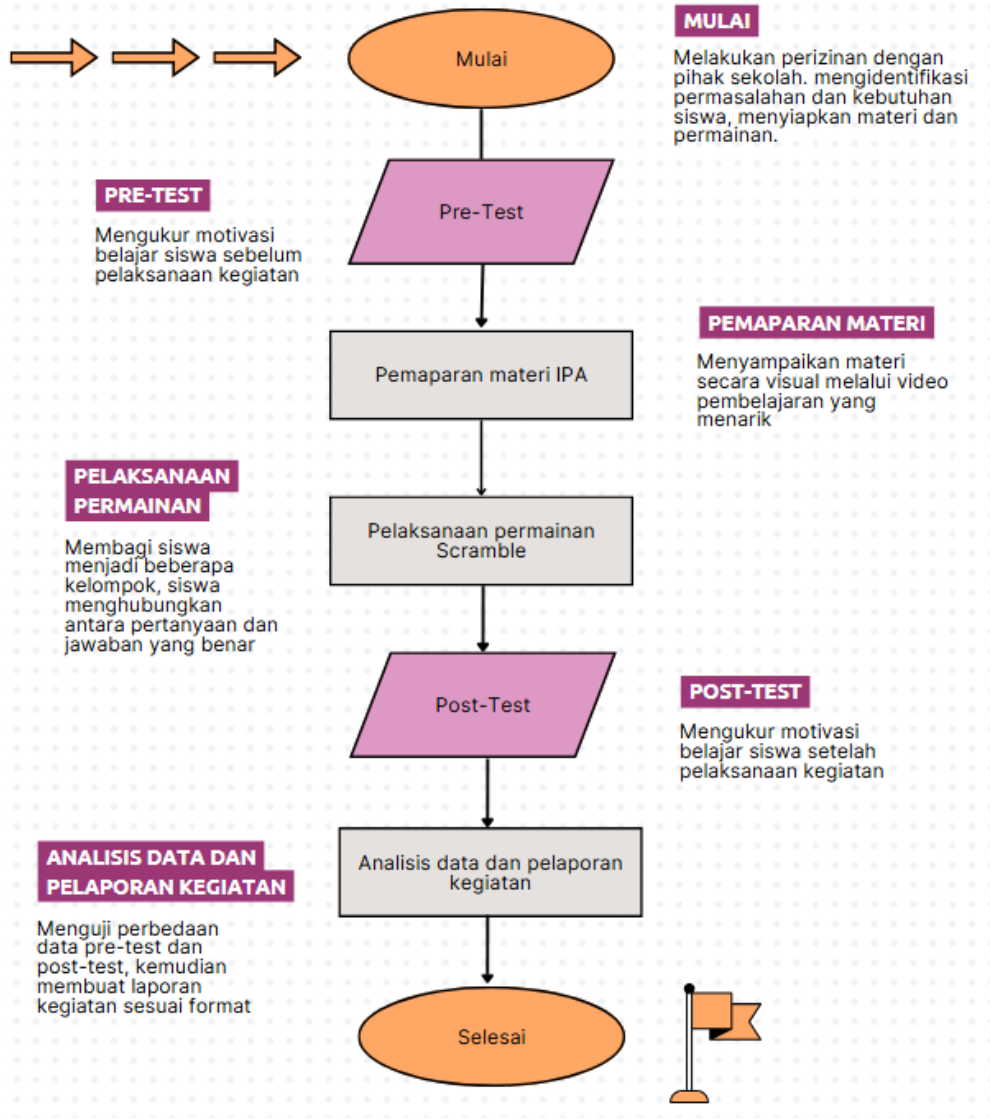
1. Pada model pembelajaran ini siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang masing-masing beranggotakan 5 orang, masing-masing kelompok akan diberikan 3 potongan kertas soal dan 6 potongan kertas jawaban secara acak.
2. Games ini akan dibagi menjadi dua babak.
3. Pada babak pertama, setiap kelompok memiliki waktu selama 15 menit untuk menentukan jawaban yang benar serta memasangkan kertas jawaban dengan kertas soal.
4. Setiap soal benar memiliki nilai 1 poin dan akan dikumulatifkan untuk mendapatkan 3 kelompok dengan nilai tertinggi. Kelompok tercepat dalam menjawab benar akan memperoleh poin tertinggi sebanyak 5 poin.
5. Setelah babak pertama berakhir dan didapatkan 3 kelompok dengan skor tertinggi, kelompok tersebut akan melanjutkan games babak kedua.
6. Pada babak kedua, setiap kelompok memiliki waktu selama 15 menit untuk menentukan jawaban yang benar dengan adanya 5 soal tambahan yang tingkat kesulitannya lebih tinggi.
7. Kelompok dengan jawaban benar terbanyak dan tercepat akan menjadi juara 1, diikuti dengan juara 2 dan juara 3.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk menguji perbedaan antara dua data berpasangan sebelum dan sesudah intervensi. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh metode *Scramble* terhadap perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (Aziz & Astutik, 2023). Proses analisis ini memungkinkan identifikasi perbedaan yang muncul antara kedua kondisi, sehingga memberikan gambaran mendalam terkait efektivitas metode yang digunakan dalam penelitian.

DOI: https://doi.org/10.20527/ilung.v4i4

Berikut diagram alir metode pelaksanaan kegiatan.



Gambar 1. Diagram Alir Metode Pelaksanaan Kegiatan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru Kecamatan Banjarbaru, Kalimantan Selatan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif serta menggali dan mengembangka potensi siswa dalam pembelajaran IPA. Manfaat pada kegiatan yang dilakukan agar terciptanya pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan serta mendukung sejilah dalam pengembangan metode pembelajaran terutama pada mata pembelajran IPA. Jumlah murid di Kelas 9A SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru Kecamatan Banjarbaru ini berjumlah 25 orang, tujuh orang anak tidak berhadir pada saat pengambilan data, sehingga jumlah murid pada saat kegiatan tersebut berjumlah 18 orang.

DOI: https://doi.org/10.20527/ilung.v4i4

Gambar 2. Pengenalan materi IPA melalui pemaparan materi oleh tim peneliti

Acara dimulai dari mengukur motivasi belajar siswa dengan menggunakan lembar *pre-test*. Nilai rata-rata motivasi belajar sebelum intervensi (*pre-test*) adalah 69,0. Selanjutnya, siswa dikenalkan pada materi IPA dengan metode *Scramble*, dilanjutkan dengan diskusi dan refleksi. Setelah pelaksanaan metode tersebut, dilakukan post-test dan diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar sebesar 69,5, menunjukkan kenaikan 0,5 poin pada skala motivasi belajar siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa metode *Scramble* memberikan sedikit peningkatan motivasi belajar di kalangan peserta.

Gambar 3. Siswa bermain *Scramble*

Permainan dimulai dan hanya dalam waktu 5 menit sudah ada tim yang selesai dan dilanjutkan dengan tim-tim selanjutnya. Walaupun tidak semua tim mendapatkan jawaban yang benar dan cepat tetapi mereka terus berusaha memperbaikinya agar jawabannya benar dengan saling berdiskusi satu dengan yang lain. Setelah permainan tersebut selesai, kelompok juara diberikan *reward* berupa alat-alat tulis dan juga *snack*. Dengan adanya *reward* yang diberikan ini menjadi salah satu faktor yang membuat siswa-siswa tersebut menjadi termotivasi untuk ikut serta dalam kegiatan kami saat itu karena mereka ingin mendapat *reward* sama dengan teman-teman mereka yang lain.

DOI: https://doi.org/10.20527/ilung.v4i4

Ketika ingin menyampaikan sebuah materi pembelajaran terkhusus bagi siswa SMP bukan hal yang mudah karena di zaman sekarang informasi, terutama terkait pembelajaran sangat mudah didapatkan sehingga anak didik menjadi mudah bosan apabila diberikan metode pembelajaran dengan cara ceramah tanpa adanya visualisasi yang menarik. Saat ini, banyak guru masih mengandalkan metode ceramah, padahal sudah tersedia berbagai metode pembelajaran baru yang lebih efektif. Jika guru hanya menyampaikan materi secara satu arah, siswa cenderung merasa mengantuk, jenuh, bahkan bosan. Namun, jika guru mencoba menggunakan atau menggabungkan metode lain, proses belajar bisa menjadi lebih efektif dan berhasil. Selain itu, siswa juga bisa menemukan cara belajar yang paling cocok untuk diri mereka melalui metode yang digunakan (Nisa'i et al., 2022). Berdasarkan penelitian ini, metode pembelajaran yang interaktif sangat berpengaruh terhadap antusias siswa. Maka dari itu, metode pembelajaran yang baik bagi siswa dalam memahami pembelajaran adalah seperti metode-metode yang dipraktekan tersebut. Kemampuan verbal dapat ditingkatkan melalui proses tanya jawab, saling sapa dan untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan adanaya permainan yang dimana nantinya akan mendapatkan reward.

Hal yang penting juga dalam proses belajar di sekolah, yaitu memunculkan emosi positif bagi siswa, karena emosi tersebut dapat mempengaruhi konsentrasi siswa dalam menyerap pembelajaran yang diberikan. Maka dari itu, bagi guru yang mengajar pada Sekolah Menengah Pertama sangat disarankan untuk tidak terus-menerus menggunakan model belajar yang monoton seperti hanya ceramah saja. Hal ini karena anak didik pada Sekolah Menengah Pertama memiliki energi yang besar sehingga akan lebih baik jika pembelajaran dengan sistem dipraktekan, misalnya seperti pelajaran IPA dengan praktik atau *games* yang menyesuaikan dengan pembelajaran tersebut sehingga dengan begitu anak lebih terpacu untuk berpikir dan mengungkapkan apa yang ada dipikirannya, serta pembelajaran pun menjadi aktif dan menarik.

Penelitian ini memilih metode *scramble* dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas menyusun kata secara berkelompok. Kelebihan pada metode ini dapat meningkatkan motivasi, melatih konsentrasi, serta memperkuat daya ingat dan kerja sama. Namun, metode ini juga memiliki kelemahan, yaitu kurang cocok untuk materi yang bersifat abstrak atau memerlukan penjelasan mendalam, serta bisa membuat proses belajar menjadi kurang terstruktur jika tidak dipandu dengan baik. Dibandingkan metode ceramah yang lebih pasif, *scramble* dianggap lebih sesuai dengan karakteristik siswa SMP yang membutuhkan pendekatan belajar yang menarik. Tetapi pada praktiknya, *Scramble* dapat melatih kerja sama, kreativitas, daya ingat, dan kecepatan berpikir siswa sehingga efektif meningkatkan motivasi belajar walaupun tidak banyak pada penelitian ini. Peningkatan tersebut bisa jadi terbatas karena beberapa faktor-faktor yang telah disebutkan sebelumnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian di kelas 9A SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru menunjukkan adanya beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Dari sisi guru, kurangnya variasi model dan metode pembelajaran selain ceramah menyebabkan siswa mudah bosan dan kehilangan fokus. Selain itu, keterbatasan ruang kelas menghambat penerapan metode yang lebih interaktif, serta masih terdapat guru yang kurang mampu memberikan motivasi yang efektif bagi perkembangan siswa. Sedangkan dari sisi siswa, mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru, tetapi sulit untuk diakomodasi oleh guru, sehingga mereka lebih memilih berinteraksi dengan teman sebaya. Selain itu, siswa kurang berani menjawab saat diminta mengulang materi, kurang fokus dalam pembelajaran, serta masih sering saling mengejek karena kurangnya pemahaman tentang hubungan interpersonal dan empati. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA

DOI: https://doi.org/10.20527/ilung.v4i4

di SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru menjadi lebih menarik dan interaktif ketika menggunakan metode kreatif seperti media visual (*power point*), diskusi, dan permainan edukatif (*Scramble*). Kegiatan ini mampu meningkatkan motivasi, kemampuan berpikir, dan kerja sama siswa. Reward yang diberikan juga menjadi dorongan positif bagi siswa untuk lebih aktif. Pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan emosi positif, dan tidak monoton sangat disarankan agar siswa lebih fokus, antusias, dan mudah memahami materi.

Berdasarkan temuan, terdapat faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi hal tersebut berasal dari faktor internal dan faktor eksternal adalah sebagai berikut.

1. Faktor Internal
   Keadaan fisiologis sangat berpengaruh pada kemampuan belajar seseorang. Nutrisi harus cukup, kekurangan kadar makanan mengakibatkan kelesuan, lekas mengantuk, lekas lelah, sukar menerima pelajaran, dsb. Disini terlihat para murid masih sering mengkonsumsi makanan-makanan instan yang mengandung zat kimia yang lama kelamaan akan berdampak pada kesehatan fisik anak.
2. Faktor Psikologis
   Faktor Psikologis sebagai faktor dalam merupakan faktor utama menentukan intensitas belajar anak yang meliputi minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif anak.
3. Faktor Eksternal
   Faktor lingkungan sosial budaya yaitu berupa kontrol dari para orang tuadan orang lain. Faktor lingkungan alami yaitu berupa lingkungan sekolah yang kurang asri, dimana sangat sedikit ditemukan pepohonan atau tanaman serta suhu ruangan yang panas membuat anak sulit untuk berkonsentrasi dalam proses belajar-mengajar.
4. Faktor Instrumental
   Muatan kurikulum mempengaruhi intensitas dan frekuensi belajar anak didik. Guru yang menjejalkan bahan pelajaran untuk mencapai target kurikulum akan memaksa anak didik belajar dengan keras tanpa mengenal lelah dan dapat membatasi para guru untuk melakukan inovasi pada metode pembelajaran. Sarana dan fasilitas sekolah masih kurang memadai sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar seperti gedung sekolah yang kecil, perpustakaan, buku pegangan siswa, dan keterbatasan alat peraga dalam membantu guru mengajar serta tidak adanya lapangan untuk berolahraga. Kekurangan guru bisa menjadi masalah karena mata pelajaran seperti masih kurangnya kemampuan dan penerapan pengelolaan kelas yang baik oleh para guru.

Pengujian data dilakukan dengan analisis statistik menggunakan *software* SPSS. Hasil analisis statistik terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1. *Tests of Normality*

	Kolmogorov-Smirnov[a]			**Shapiro-Wilk**		
	Statistic	**df**	**Sig.**	**Statistic**	**df**	**Sig.**
Pretest	,187	18	,098	,945	18	,359
Posttest	,117	18	,200*	,959	18	,591

Berdasarkan tabel output *tests of normality* ini pada bagian uji *kolmogorov-smirnov*, diketahui nilai *sig*. untuk *pre-test* sebesar 0,359 (p > 0,05) dan nilai *post-test* sebesar 0,591 (p > 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa skor *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Setelah data diketahui terdistribusi normal, maka dilanjutkan ke uji beda menggunakan *paired sample t-test*.

Tabel 2. *Paired Samples Correlations*

DOI: https://doi.org/10.20527/ilung.v4i4

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	18	,594	,009

Berdasarkan hasil *paired samples correlations* pada tabel, terdapat hubungan antara skor *pre-test* dan *post-test* dengan nilai korelasi sebesar 0,594. Nilai signifikansi (*p-value*) adalah 0,009. Karena nila p < 0,05, ini menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3. *Paired Samples Test*

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre-test – Post-test	-1.556	4,805	1,132	-3,945	-0,834	-1,374	20	.187

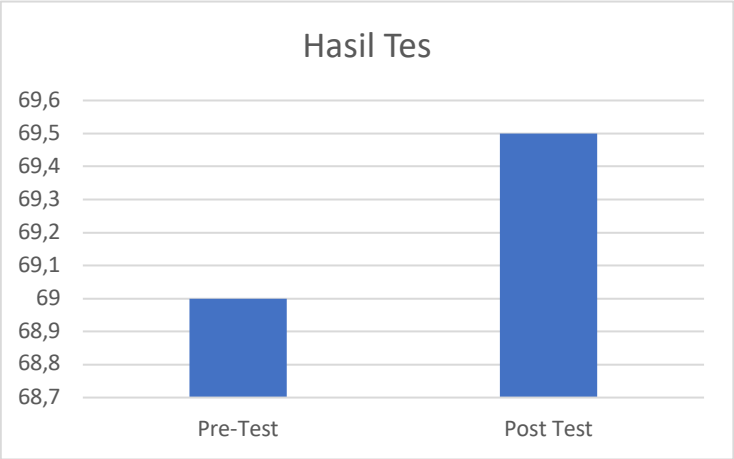
Berdasarkan pengujian menggunakan *paired sample t-test*, didapat nilai signifikansi = 0,187 (p > 0,05) yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar individu sebelum dan sesudah diberikan metode *Scramble* (Ha ditolak). Dapat disimpulkan bahwa pemberian metode *Scramble* tidak memberikan perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar individu sebelum dan sesudah perlakuan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil pengujian *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi sebesar 0,187 (p > 0,05).

Secara statistik, suatu hasil tidak bermakna apabila nilai *p-value* > 0,05. Berdasarkan hasil yang sudah didapatkan melalui uji *paired sample t test*, nilai signifikansi adalah 0,187 (p>0,05) sehingga hasil dari penelitian ini secara statistik dapat dikatakan tidak bermakna atau tidak signifikan. Secara data univariat, terdapat perbedaan dari sebelum (Mean = 68,78; Standar deviasi = 5,298) dan sesudah (Mean = 70,33; Standar deviasi = 5, 369) diberikan metode *Scramble*. Kemudian, skor minimun dari sebelum diberikan metode *Scramble* adalah 59 dan setelah diberikan metode *Scramble* adalah 62. Hasil ini menunjukkan bahwa secara univariat terdapat peningkatan antara motivasi belajar individu sebelum dan sesudah diberikan metode *Scramble*.

Secara data lapangan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada temuan ini juga sejalan dengan studi-studi lain dari Zainudin (2018), Aziz & Astutik (2023), serta Handayani *et al*. (2023), yang menyimpulkan bahwa metode *Scramble* secara praktis efektif dalam meningkatkan motivasi, fokus, dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Namun, pada penelitian ini menunjukkan terdapat ketidaksesuaian, hal ini disebabkan oleh ukuran sampel yang kecil yaitu hanya 18 subjek saja, keterbatasan waktu intervensi selama program berjalan, atau variasi dalam implementasi metode *Scramble* yang belum optimal secara teknis di lapangan.

DOI: https://doi.org/10.20527/ilung.v4i4

Penelitian ini memilih metode *scramble* dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas menyusun kata secara berkelompok. Kelebihan pada metode ini dapat meningkatkan motivasi, melatih konsentrasi, serta memperkuat daya ingat dan kerja sama. Namun, metode ini juga memiliki kelemahan, yaitu kurang cocok untuk materi yang bersifat abstrak atau memerlukan penjelasan mendalam, serta bisa membuat proses belajar menjadi kurang terstruktur jika tidak dipandu dengan baik. Dibandingkan metode ceramah yang lebih pasif, *scramble* dianggap lebih sesuai dengan karakteristik siswa SMP yang membutuhkan pendekatan belajar yang menarik. Tetapi pada praktiknya, *Scramble* dapat melatih kerja sama, kreativitas, daya ingat, dan kecepatan berpikir siswa sehingga efektif meningkatkan motivasi belajar walaupun tidak banyak pada penelitian ini. Peningkatan tersebut bisa jadi terbatas karena beberapa faktor-faktor yang telah disebutkan sebelumnya.



Gambar 4. Perbandingan nilai motivasi belajar *pre-test* (69,0) dan *post-test* (69,5)

4. KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Banjarbaru bertujuan menciptakan pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA. Implementasi metode berhasil mencapai tujuan tersebut yang dilakukan melalui diskusi berbasis PPT dan permainan *Scramble*. Penyediaan reward juga menjadi faktor pendukung yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini terbukti dari respons positif dan antusiasme siswa kelas 9A yang terdiri 18 dari 25 siswa mengikuti rangkaian kegiatan. Meskipun demikian, hasil uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,187 ($p > 0,05$) yang mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan durasi pelaksanaan yang hanya dilakukan satu kali, ukuran sampel yang kecil, keterbatasan waktu intervensi selama program berjalan, dan variasi dalam implementasi metode *Scramble* yang belum optimal secara teknis di lapangan.

Secara keseluruhan, penggunaan metode pembelajaran kreatif, seperti permainan yang melibatkan kerja sama kelompok dan pemberian stimulus positif, sangat efektif dalam menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan wawasan bahwa emosi positif dan pendekatan personal, seperti sapaan antusias, dapat memengaruhi konsentrasi dan semangat siswa. Namun, penelitian selanjutnya dapat memerhatikan kendala yang dihadapi peneliti sehingga agar efektivitas

metode berjalan lebih baik. Kendala tersebut dari keterbatasan subjek penelitian, kurangnya variasi metode pengajaran, dan masih adanya siswa yang kurang fokus atau kurang percaya diri. Faktor internal seperti kondisi fisiologis dan psikologis siswa serta faktor eksternal juga turut berkontribusi pada hasil penelitian, seperti lingkungan belajar yang kurang mendukung turut memengaruhi proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anditiasari, N., Pujiastuti, E., & Susilo, B. E. (2021). Systematic literature review: pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Aksioma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(2), 236-248.

Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86. https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958.

Aziz, A., & Astutik, A. P. (2023). Efektivitas Media *Scramble* dalam Meningkatkan Fokus Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Intizar*, 29(2). https://doi.org/10.19109/intizar.v29i2.20765.

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40.

Habibah, S. U., Fathani, A. H., & Nursit, I. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berdasarkan Resiliensi Matematis Siswa yang Memiliki Kegemaran Bidang Seni Kaligrafi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 1. https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1083.

Handayani, F. E., Purbasari, I., & Setiadi, G. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Scramble* Melalui Kemampuan Kognitif Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS Kelas V di SD 5 Bae Kudus. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 221-225. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1599.

Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis artikel metode motivasi dan fungsi motivasi belajar siswa. *IJI Publication*, 1(3), 198-203. https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121.

Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiri. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 2(2), 51-59.

Nasem, N., Rudiyana, R., & Wulandari, Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Sumber Energi Melalui Metode *Scramble* Pada Siswa Kelas Iv Mi Taufiqurrahman I Depok. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 66–73. https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.277.

Nisa'i, S. H., Syofyan, H., Hotimah, U., & Nurhayati, R. (2022). Penggunaan Metode Ceramah dalam Pembelajaran IPA di Kelas Rendah dan Tinggi. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 5, No. 01).

Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 289-301. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.

Sianipar, F. A., Zulfah, Z., & Astuti, A. (2023). Analisis Bibliometrik Terhadap Motivasi Belajar Berbasis Vos Viewer. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(1), 126-130.

Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding Pada Zone Of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran. Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya, 4(1), 79-92.

Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi COVID-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90-101. https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878.

Tanjung, R., Hanafiah, H., Arifudin, O., & Mulyadi, D. (2021). Kompetensi manajerial kepala sekolah dalam meningkatkan kinerja guru sekolah dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(4), 291-296. https://doi.org/10.54371/jiip.v4i4.272.

Tanjung, R.., Supandi, & Moch Toyyib, A. . (2021). Penerapan Metode *Scramble* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri Pasirkaliki Ii Karawang. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 124–133. https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.299.

Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z.(2016). Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA. *Jurnal Psikologi* ,2(1).

Zainudin, N. A. (2018). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Penerapan Model *Scramble*. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 81–90. https://doi.org/10.24256/pijies.v1i1.382.