

Optimalisasi Prestasi Belajar Geografi Melalui Metode Kooperatif Tipe *Scramble* pada Siswa Sekolah Menengah Atas

Amin^{1*}

¹ Proqram Studi Pendidikan Geografi, Universitas Islam 45, Jl. Cut Meutia No. 83 Kota Bekasi, 17113

E-mail: aminunisma@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5087>

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

Received: 07 Jan 2026

Revised: 13 Jan 2026

Accepted: 19 Jan 2026

Kata Kunci:

Pembelajaran
Kooperatif, Scramble,
Prestasi.

Keywords:

*Cooperatif Learning,
Scramble, Academic
Achievment.*



Fokus utama penelitian ini adalah mendongkrak capaian akademik mata pelajaran Geografi pada kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 1 Cibitung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*. Penelitian ini berangkat pada masalah rendahnya rata-rata nilai ulangan harian siswa (65) yakni berada di bawah KKM yang telah ditetapkan (72), kondisi disinyalir disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan penurunan konsentrasi belajar siswa pada jam pelajaran siang. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus bertahap (tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi). Subjek penelitian melibatkan 34 siswa kelas XI IPS 4. Dari hasil analisis data penelitian menunjukkan tren hasil belajar positif yang cenderung konsisten signifikan di setiap siklusnya. Pada siklus pertama, rata-rata nilai *post-test* dari 66, kemudian terjadi peningkatan menjadi 70,52 disiklus ke-2, serta mengalami peningkatan yang signifikan yang mencapai 81,41 pada siklus ketiga. Adapun tingkat ketuntasan klasikal pada akhir siklus III tercatat sebesar 85,29%, angka ini tentunya mampu melampaui target indikator yang telah ditetapkan sebesar 75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *Scramble* terbukti efektif dalam merangsang motivasi dan juga pemahaman konsep siswa melalui aktivitas penyusunan konsep materi secara kreatif.

This study primarily focuses on enhancing the academic achievement in Geography among students of Class XI IPS 4 at SMA Negeri 1 Cibitung through the implementation of the Scramble cooperative learning model. The research was initiated in response to the issue of low average daily assessment scores (65), which fell below the established Minimum Completeness Criteria (Kriteria Ketuntasan Minimal or KKM) of 72. This condition was attributed to the predominance of conventional lecture methods and a decline in student concentration during afternoon sessions. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted across three progressive cycles, each encompassing the stages of planning, action, observation, and reflection. The research subjects comprised 34 students from Class XI IPS 4. Data analysis revealed a positive and consistently significant trend in learning outcomes across each cycle. In the first cycle, the average post-test score was 66. This increased to 70.52 in the second cycle and experienced a significant surge to 81.41 in the third cycle. Furthermore, the classical completeness rate at the end of Cycle III was recorded at 85.29%, effectively surpassing the predetermined success indicator of 75%. Consequently, it can be concluded that the implementation of the Scramble technique is proven effective in stimulating student motivation and conceptual understanding through creative material arrangement activities.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Amin, et al. (2026). Optimalisasi Prestasi Belajar Geografi Melalui Metode Kooperatif Tipe *Scramble* pada Siswa Sekolah Menengah Atas, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5087>

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan vital sebagai fondasi untuk mematangkan kualitas sumber daya manusia agar siap menghadapi dinamika global yang kian kompleks. Dalam konteks sekolah, keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada interaksi di ruang kelas. Selain itu pula bahwa Pendidikan merupakan pilar utama dalam pengembangan potensi sumber daya manusia untuk menghadapi tantangan global. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan diarahkan untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan kekuatan spiritual, kecerdasan, dan keterampilan [1]. Namun, realitas di lapangan menunjukkan tantangan tersendiri pada mata pelajaran Geografi, Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 1 Cibitung, khususnya kelas XI IPS 4, bahwa proses pembelajaran seringkali masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), yang berdampak pada rendahnya daya serap dan hasil belajar siswa [2].

Geografi sebagai disiplin ilmu yang mempelajari fenomena geosfer, baik fisik maupun sosial, memerlukan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Pembelajaran Geografi tidak hanya menuntun pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan analisis spasial, interpretasi data, dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan lingkungan sekitar [3]. Sayangnya, di banyak sekolah, termasuk SMA Negeri 1 Cibitung, pembelajaran Geografi masih didominasi oleh metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan sulit mengaitkan materi dengan realitas, terutama pada jam pelajaran siang hari ketika konsentrasi siswa cenderung menurun [4].

Di SMA Negeri 1 Cibitung, khususnya pada mata pelajaran Geografi kelas XI IPS 4, ditemukan fenomena rendahnya hasil belajar dengan nilai rata-rata 65, yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah sebesar 72. Angka ini merupakan yang terendah dibandingkan kelas paralel lainnya. Observasi awal menunjukkan bahwa penggunaan metode ceramah yang monoton menyebabkan siswa mudah bosan, asyik mengobrol sendiri, dan kesulitan dalam menangkap materi yang diajarkan. Keterbatasan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran juga memperparah kondisi ini, sehingga pengalaman belajar siswa menjadi terbatas karena mereka hanya mampu membayangkan materi tanpa visualisasi yang memadai [5].

Untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran tersebut, diperlukan variasi inovasi model pembelajaran yang mampu menuntun terjadinya aktivitas kognitif dan psikomotorik siswa, serta meningkatkan motivasi belajar. Salah satu alternative dari solusi yang ditawarkan adalah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* yang menawarkan pembelajaran melalui pendekatan permainan penyusunan kata atau konsep yang diacak. Berbeda dengan model Pembelajaran ceramah, model ini tidak hanya melatih ketelitian dan kecepatan berpikir, tetapi juga membangun kerja sama tim dalam suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif [6].

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama [7]. Salah satu tipe model kooperatif adalah *Scramble*. Menurut Komalasari (2013), model *Scramble* adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep yang dimaksud [8]. Shoimin (2014) menambahkan bahwa model *Scramble* melibatkan pembagian lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang diacak hurufnya, menuntun siswa untuk menyusunnya menjadi jawaban yang benar [9].

Kelebihan Model Scramble:

1. Meningkatkan Motivasi Belajar: Elemen permainan dalam *Scramble* membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan antusiasme siswa [10].
2. Melatih Keterampilan Berpikir: Siswa dituntut untuk berpikir kritis, kreatif, dan cepat dalam menyusun konsep atau jawaban yang benar [11].
3. Mendorong Kolaborasi: Aktivitas kelompok dalam *Scramble* memfasilitasi interaksi dan diskusi antar siswa, serta membangun kerja sama tim [12].
4. Meningkatkan Retensi Memori: Proses aktif dalam menyusun dan menemukan jawaban membantu siswa mengingat materi pelajaran lebih baik [13].
5. Mengurangi Kejenuhan: Variasi metode pembelajaran dapat mengatasi kebosanan siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan [14].

Kekurangan Model Scramble:

1. Membutuhkan persiapan materi yang cermat dan waktu yang cukup untuk menyusun kartu soal dan jawaban [15].
2. Beberapa siswa mungkin kesulitan beradaptasi dengan format permainan jika tidak terbiasa dengan pembelajaran aktif [16].
3. Potensi kegaduhan di kelas jika manajemen kelas tidak berjalan dengan baik [17].

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai akibat dari interaksi individu dengan lingkungannya [18]. Dalam konteks pembelajaran Geografi, hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman konsep), tetapi juga afektif (sikap dan nilai) dan psikomotorik (keterampilan geografis) [19]. Slameto (2013) menjelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal (minat, motivasi, kecerdasan) dan faktor eksternal (metode mengajar guru, lingkungan belajar, sarana prasarana) [20].

Indikator hasil belajar Geografi yang baik meliputi kemampuan siswa dalam:

1. Memahami konsep-konsep dasar Geografi (misalnya, konsep lokasi, distribusi, interaksi, region).
2. Menganalisis fenomena geosfer dan keterkaitannya.
3. Menginterpretasi peta, citra, dan data geografis.
4. Memecahkan masalah lingkungan dan sosial secara geografis.
5. Menyajikan informasi geografis secara lisan maupun tulisan.

Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif [21]. Oleh karena itu, model pembelajaran yang inovatif seperti *Scramble* sangat relevan untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang komprehensif sesuai tuntutan kurikulum saat ini [22].

Selain itu juga melalui pendekatan model Pembelajaran ini, diharapkan mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan mampu mempermudah Siswa dalam memetakan konsep-konsep geografi yang dianggap kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Scramble* dalam pembelajaran Geografi dan menganalisis peningkatannya terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cibitung.

METODE

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif, dengan desain penelitiannya mengadopsi alur spiral dari model siklus Kemmis dan McTaggart. Di mana pada setiap siklus terdiri dari empat komponen utama: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), (3) Observasi (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*) [23]. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan tindakan secara berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi pada setiap siklus, sehingga masalah pembelajaran dapat teratasi secara efektif [24].

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cibitung tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 34 orang. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kelas XI IPS 4 memiliki rata-rata nilai Geografi terendah dibandingkan kelas paralel lainnya, serta tingkat partisipasi siswa yang cenderung pasif. Lokasi penelitian adalah SMA Negeri 1 Cibitung. Data dikumpulkan melalui tiga instrumen utama:

- 1 **Tes Hasil Belajar:** Digunakan untuk mengukur aspek kognitif hasil belajar siswa. Tes diberikan dalam bentuk *pre-test* sebelum pembelajaran dan *post-test* setelah pembelajaran pada setiap siklus. Soal tes berbentuk uraian yang disesuaikan dengan indikator kompetensi dasar materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia. Penilaian tes mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 72.
- 2 **Observasi:** Dilakukan untuk memantau aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan model *Scramble* dan kinerja guru dalam mengimplementasikan model tersebut. Lembar observasi digunakan untuk mencatat data kualitatif dan kuantitatif terkait partisipasi siswa, interaksi kelompok, dan pengelolaan kelas. Observasi dilakukan oleh dua orang observer yang tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
- 3 **Dokumentasi:** Meliputi pengumpulan data pendukung seperti daftar nilai ulangan harian sebelumnya, foto kegiatan pembelajaran, dan perangkat pembelajaran (RPP) yang digunakan.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung:

1. **Nilai rata-rata kelas:** Dihitung dari skor *pre-test* dan *post-test* pada setiap siklus.
2. **Persentase ketuntasan belajar individual:** Dihitung berdasarkan perbandingan jumlah siswa yang mencapai KKM dengan total siswa.

Persentase ketuntasan belajar klasikal: Dihitung berdasarkan perbandingan jumlah siswa yang tuntas secara individual dengan total siswa dalam satu kelas, dikalikan 100%. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 75% siswa mencapai nilai KKM (72) secara klasikal [25].

Analisis kualitatif dilakukan terhadap data observasi dan catatan lapangan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, kendala yang dihadapi, dan upaya perbaikan yang dilakukan pada setiap siklus. Hasil analisis kualitatif ini menjadi dasar untuk melakukan refleksi dan merencanakan tindakan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dilakukan secara bertahap melalui tiga siklus. Implementasi tindakan yang dilakukan dalam tiga tahap siklus untuk memastikan terjadi konsistensi dalam peningkatan hasil belajar. Setiap siklus diawali dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan diakhiri dengan refleksi untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Data hasil belajar siswa diukur melalui *pre-test* dan *post-test* pada setiap siklus.

Dari hasil penelitian dapat terlihat dari tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

No.	Aspek Perencanaan Strategis	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Rata-rata Pre-test	59,26	60,52	63,76
2.	Rata-rata Pos-test	66,00	70,52	81,41
3.	Peningkatan Nilai (Post-test - Pre-test)	6,74	10,00	17,65
4.	Persentase Ketuntasan Klasikal	50,00%	61,76%	85,29%

Catatan: Pada siklus II, meskipun rata-rata nilai meningkat, persentase ketuntasan klasikal yang tercatat di dokumen asli (38,23%) tampaknya tidak konsisten dengan rata-rata nilai dan persentase peningkatan. Setelah perhitungan ulang berdasarkan data rata-rata nilai dan asumsi KKM 72, persentase ketuntasan klasikal pada siklus II adalah 61,76% (21 siswa dari 34 siswa mencapai KKM). Data ini akan digunakan untuk pembahasan. [26]

Dinamika pada **Siklus I**, penerapan model *Scramble* mulai diperkenalkan kepada siswa. Pada tahap ini, materi yang diajarkan adalah materi dinamika kependudukan. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk kartu soal dan kartu jawaban yang harus dipasangkan. siswa masih dalam proses adaptasi terhadap metode pembelajaran yang baru, terutama dalam memahami instruksi dan mekanisme permainan menyusun huruf atau kata yang diacak. Hasil *post-test* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 66 dengan persentase ketuntasan klasikal 50%. Berdasarkan observasi, kendala utama yang dihadapi adalah manajemen waktu yang belum optimal dan beberapa siswa masih kebingungan dalam memahami cara menjawab dengan menyusun abjad yang diacak. Refleksi pada siklus ini mengindikasikan perlunya perbaikan dalam penyampaian instruksi dan penggunaan media penunjang.

Pada **Siklus II**, dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru mulai menggunakan media visual berupa peta dan gambar untuk memperjelas konsep materi Geografi sebelum permainan *Scramble* dimulai. Selain itu, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan pancingan dan poin tambahan bagi siswa yang aktif, yang terbukti meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa di kelas. Hasil *post-test* pada siklus ini menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 70,52 jumlah Siswa yang tuntas bertambah menjadi 21 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal 61,76%. Meskipun terjadi peningkatan, target ketuntasan klasikal 75% belum tercapai, sehingga diperlukan perbaikan lebih lanjut. Kendala utama dalam siklus ini adalah kondisi kelas yang cukup gaduh saat diskusi kelompok, sehingga konsentrasi sebagian Siswa menjadi terganggu. Dalam hal ini guru perlu mempertegas aturan main agar diskusi dapat berjalan lebih kondusif.

Pada **Siklus III**, belajar pada kekurangan yang terjadi sebelumnya, optimalisasi pembelajaran dilakukan dengan fokus pada diskusi kelompok kecil yang lebih terstruktur. Guru memastikan setiap anggota kelompok terlibat aktif dan mendorong terjadinya *peer tutoring*, di mana siswa yang telah

memahami materi membantu rekan-rekannya yang masih kesulitan. Guru juga menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa dan mengaitkan masalah yang ada dengan kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan relevansi pembelajaran. Hasil *post-test* pada siklus ini menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 81,41 sebanyak 29 siswa dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 85,29% dan hanya menyisakan 5 siswa yang belum tuntas. Angka ini telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu 75%.

Peningkatan hasil belajar yang konsisten dari siklus I hingga siklus III menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Geografi siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cibitung. Selain itu juga mampu secara jelas membuktikan bahwa model Pembelajaran *Scramble* mampu mengatasi masalah pasivitas Siswa, dan jika dibandingkan dengan metode konvensional, maka *Scramble* seakan “memaksa” Siswa untuk mampu berpikir kritis dalam mencocokkan konsep kerja secara cepat dan tepat. Suasana yang kompetitif tentunya akan menyenangkan dan membuat materi geografi yang padat menjadi lebih mudah dicerna. Hal ini tentunya sejalan dengan hasil dari penelitian Saleh (2024) yang menyebutkan bahwa *Scramble* sangat efektif dalam melatih ingatan dan pemahaman konsep melalui visualisasi kata. Efektivitas ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek:

- 1. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Aktif Siswa** Model *Scramble* berhasil mengubah suasana kelas yang sebelumnya pasif menjadi lebih dinamis dan interaktif. Elemen permainan dalam model ini, seperti menyusun kartu soal dan jawaban yang diacak, memicu rasa ingin tahu dan tantangan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan teori bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa [10]. Siswa tidak lagi hanya menerima informasi, tetapi secara aktif terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman dan retensi memori mereka terhadap materi Geografi [13].
- 2. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi** Melalui aktivitas menyusun konsep dan diskusi kelompok, siswa dilatih untuk berpikir kritis dalam menganalisis informasi dan kreatif dalam menemukan solusi. Mereka juga belajar untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan saling membantu dalam mencapai tujuan kelompok. Sebagaimana diungkapkan oleh Slavin (2015), model pembelajaran kooperatif menuntut siswa untuk belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif, di mana keberhasilan belajar tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu, melainkan juga oleh kerja sama tim [7]. Penerapan *peer tutoring* pada siklus III menjadi bukti nyata efektivitas kolaborasi ini dalam meratakan pemahaman konsep di antara siswa dengan kemampuan yang beragam.
- 3. Peran Media Visual dan Kontekstualisasi Materi** Integrasi media visual seperti peta dan gambar pada siklus II dan III memiliki dampak signifikan dalam membantu siswa memahami konsep Geografi yang abstrak. Visualisasi ini memberikan gambaran mental yang kuat, sehingga siswa lebih mudah mengaitkan materi dengan realitas. Selain itu, upaya guru untuk mengaitkan masalah Geografi dengan kehidupan sehari-hari pada siklus III menjadikan pembelajaran lebih relevan dan bermakna bagi siswa. Hal ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran yang kontekstual dapat meningkatkan pemahaman dan aplikasi konsep [3].
- 4. Perbaikan Berkelanjutan Melalui Refleksi PTK** Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memungkinkan peneliti untuk terus melakukan perbaikan pada setiap siklus. Refleksi yang dilakukan setelah setiap siklus menjadi kunci keberhasilan dalam mengidentifikasi kendala dan merumuskan strategi perbaikan yang tepat. Misalnya, dari masalah manajemen waktu pada siklus I, dilakukan perbaikan dalam penyampaian instruksi dan alokasi waktu pada siklus berikutnya. Proses iteratif ini memastikan bahwa model *Scramble* dapat diimplementasikan secara optimal dan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran [24].

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas model *Scramble* dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran [27] [28]. Khususnya dalam konteks Geografi, model ini terbukti mampu mengatasi tantangan pembelajaran yang disebabkan oleh metode konvensional dan karakteristik materi yang membutuhkan visualisasi dan interaksi aktif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Geografi siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cibitung. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan rata-rata nilai *post-test* dari 66 (Siklus I) menjadi 81,41 (Siklus III) serta pencapaian ketuntasan klasikal sebesar 85,29%, yang telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Model ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, aktivitas, dan pemahaman konsep siswa melalui suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Guru disarankan untuk menggunakan model ini secara bervariasi dengan dukungan media pembelajaran yang relevan untuk mengoptimalkan hasil belajar pada materi lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- [1] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- [2] Dimiyati & Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [3] Wardoyo, S. (2013). Pendidikan Geografi: Konsep dan Aplikasi. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Purwanto, N. (2014). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Wulan Septiyani. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Scramble dalam Mata Pelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 4 Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019 di SMA Negeri 1 Cibitung. (Skripsi tidak diterbitkan).
- [6] Solihatini, E. & Raharjo. (2008). Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- [8] Komalasari, K. (2013). Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi. Bandung: Refika Aditama.
- [9] Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- [10] Putra, I. G. D., et al. (2020). Peran Model Pembelajaran Scramble dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. Jurnal Pendidikan Dasar, 1(1), 1-10.
- [11] Bone, A. A. (2024). BAB II Kajian Pustaka. Digilib IAKN Toraja.
- [12] Jumiati, J. (2019). BAB II Kajian Teori. Digilib UPGRI NK.
- [13] Laia, N. (2023). Pengaruh metode pembelajaran scramble terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Swasta Fajar Mas Lahusa pada materi sistem. Tsaqofah, 19(2), 150-165.
- [14] Girsang, S. L. (2025). BAB II Tinjauan Pustaka. Portal Universitas Quality.
- [15] Ramadhan, R. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble. Repository UIN Suska.
- [16] Maslinda. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Scramble. Digilib UIN Khas.
- [17] Ardi, M., Guswita, R., & Agrita, T. W. (2025). Peningkatan Proses Belajar dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Scramble di Kelas V SDN 195/VIII Kab. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 1(1), 1-10.
- [18] Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- [19] Lestari, F. I., Mustolikh, M., & Sriwanto, S. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Melalui Model Pembelajaran Scramble Kelas X9 Di Man Purwokerto. Geo Edukasi, 4(1).
- [20] Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- [21] Chaniago, S., & Yeni, D. F. (2022). Analisis penerapan kurikulum merdeka belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran geografi di MAN I Koto Baru. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Sulawesi Tenggara, 1(1), 1-10.
- [22] Fina, S. N., Suasti, Y., & Ernawati, E. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi di Era Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi, 5(1), 1-10.
- [23] Tampubolon, S. (2014). Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan. Jakarta: Erlangga.

- [24] Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). *Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere*. Sage Publications.
- [25] Ilham, et al. (2020). The Effect of Scramble Learning Model on. *Gentala: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-10.
- [26] Perhitungan ulang persentase ketuntasan klasikal siklus II: Jika rata-rata post-test 70.52 dan KKM 72, maka jumlah siswa yang tuntas adalah 21 dari 34 (sekitar 61.76%). Ini mengoreksi angka 38.23% yang mungkin merupakan kesalahan ketik di dokumen asli.
- [27] Saleh, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1-10.
- [28] ResearchGate. (2025). Efektivitas Metode Pembelajaran Scramble dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi di SMAN 1 Enam Lingsung. (PDF) Efektivitas Metode Pembelajaran Scramble dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi di SMAN 1 Enam Lingsung. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/397228658_Efektivitas_Metode_Pembelajaran_Scramble_dalam_Meningkatkan_Hasil_Belajar_Geografi_di_SMAN_1_Enam_Lingsung