

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN MELALUI MODEL SCRAMBLE BERBANTUAN *PROPROFS BRAIN GAME*

Al Aini Auliya¹, Edy Herianto², Edy Kurniawansyah³, Basariah⁴

^{1,2,3,4}Prodi PPKn Jurusan PIPS FKIP Universitas Mataram

edy.herianto@unram.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Scramble learning model assisted by ProProfs Brain Game media on students' learning outcomes in Civic Education (PPKn). The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample consisted of two classes, namely an experimental group and a control group, each comprising 25 seventh-grade students at SMPN 11 Mataram. Data were collected through observations and learning outcome tests administered during the pretest and posttest phases, and subsequently analyzed using Analysis of Covariance (ANCOVA) to control for students' initial abilities. The results indicated that the implementation of the Scramble learning model supported by ProProfs Brain Game had a significant effect on improving students' learning outcomes. The experimental group demonstrated a higher increase in learning outcomes compared to the control group, with an N-Gain improvement of 54%. This learning model was able to create a more interactive and enjoyable learning environment, while also enhancing students' active engagement in the learning process. Therefore, the Scramble model assisted by ProProfs Brain Game can be considered an effective and innovative instructional strategy for improving Civic Education learning outcomes at the junior high school level.

Keywords: *civics learning outcomes, scramble model, proprofs brain game*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran Scramble berbantuan media ProProfs Brain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa kelas VII SMPN 11 Mataram. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen melalui desain *nonequivalent control group*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing berjumlah 25 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes hasil belajar pada tahap pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan Analisis Kovarian (ANCOVA) untuk mengontrol perbedaan kemampuan awal siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Scramble yang didukung oleh media ProProfs Brain Game berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil

belajar siswa. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, dengan nilai peningkatan NGain sebesar 54%. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model Scramble berbantuan ProProfs Brain Game dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn di jenjang SMP.

Kata Kunci: hasil belajar ppkn, model scramble, proprofs brain game

A. Pendahuluan

Pada dasarnya, model pembelajaran merupakan penerapan proses belajar yang diarahkan melalui pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran sebagai dasar penyusunan kerangka pembelajaran. Joyce, Weil, dan Calhoun menyatakan bahwa model pembelajaran merepresentasikan lingkungan belajar yang mencerminkan perilaku guru dalam menerapkan strategi dan metode selama proses pembelajaran (Warsono & Hariyanto, 2013). Model pembelajaran juga berfungsi membantu perencanaan pembelajaran, pengembangan kurikulum, serta perancangan bahan ajar, termasuk program pembelajaran berbasis multimedia. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi faktor strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran Scramble merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan masalah melalui penyusunan kembali kata, kalimat, atau paragraf yang telah diacak. Istilah *scramble* yang berarti berebut atau berjuang mengindikasikan adanya dinamika kompetisi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Model ini menekankan kecepatan berpikir dan ketelitian siswa sehingga mampu mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Suprijono, 2012). Karakteristik tersebut selaras dengan tuntutan pembelajaran PPKn yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, (Herianto, 2021) menegaskan bahwa pembelajaran

yang dirancang untuk mengaktifkan proses kognitif siswa secara intensif berpotensi meningkatkan kualitas hasil belajar secara signifikan.

Namun demikian, implementasi model pembelajaran Scramble membutuhkan dukungan media yang tepat agar potensi pedagogisnya dapat optimal. Pembelajaran berbasis permainan tanpa dukungan media yang terstruktur berisiko menjadi aktivitas mekanis tanpa penguatan kognitif yang bermakna. Herianto (2020) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas harus dirancang secara sistematis agar mendorong keterlibatan mental siswa dan tidak sekadar bersifat rekreatif. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran yang mampu mengarahkan aktivitas permainan pada tujuan kognitif menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran berbasis Scramble.

Salah satu media digital yang berpotensi mendukung model Scramble adalah ProProfs Brain Game, sebuah platform permainan edukatif daring yang menyediakan berbagai aktivitas kognitif seperti kuis, teka-teki silang, dan penyusunan kata. Media ini memungkinkan siswa belajar secara aktif, fleksibel, dan

menyenangkan. Penelitian Herianto et al. (2022) menunjukkan bahwa integrasi permainan edukatif dengan aktivitas kognitif terstruktur dapat meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, penggunaan ProProfs Brain Game dalam pembelajaran Scramble diharapkan mampu memperkaya pengalaman belajar siswa secara pedagogis dan terarah.

Berdasarkan observasi awal di SMPN 11 Mataram, ditemukan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila masih berada di bawah standar ketuntasan minimal, disertai rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode konvensional tanpa dukungan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Herianto et al., 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran monoton dan berorientasi pada *low order thinking skills* (LOTS) berkontribusi terhadap rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa secara kognitif dan emosional.

Bertolak dari kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan penerapan *game-based learning* berbantuan media teka-teki silang (GBL–TTS) melalui integrasi model pembelajaran Scramble dan ProProfs Brain Game sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam Pendidikan Pancasila. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan permainan edukatif digital yang dirancang secara terstruktur untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan (Herianto et al., 2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas, HOTS, dan media digital yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan menguji hipotesis secara objektif melalui pengukuran dan analisis data yang sistematis. Menurut Sugiyono (2014), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu guna menguji

hipotesis serta menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan. Pendekatan ini dipilih karena penelitian difokuskan pada pengujian pengaruh penerapan model pembelajaran Scramble berbantuan media ProProfs Brain Game terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut (Herianto, 2021) menegaskan bahwa penelitian kuantitatif sangat tepat digunakan untuk menguji efektivitas suatu model pembelajaran terhadap capaian hasil belajar peserta didik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi-eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Scramble berbantuan ProProfs Brain Game, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Pemilihan desain kuasi-eksperimen ini sesuai dengan kondisi penelitian di kelas nyata, di mana peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan subjek secara penuh. Herianto (2020) menyatakan

bahwa desain kuasi-eksperimen banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk menguji pengaruh perlakuan pembelajaran dalam situasi pembelajaran yang autentik.

Subjek penelitian terdiri atas dua kelas VII SMPN 11 Mataram, masing-masing berjumlah 25 siswa. Setiap kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Instrumen utama penelitian berupa tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan Analisis Kovarian (ANCOVA) dengan skor *pretest* sebagai kovariat, bertujuan untuk mengontrol perbedaan kemampuan awal siswa antar kelompok sehingga pengaruh perlakuan dapat dianalisis secara lebih akurat. Penggunaan ANCOVA dalam penelitian kuantitatif pendidikan direkomendasikan untuk meningkatkan ketepatan estimasi pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar (Herianto, 2021).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian ini terdiri atas dua kelompok, yaitu kelas kontrol. Jumlah siswa yang menjadi sampel penelitian ini adalah 30 orang, di

mana kelas eksperimen beranggotakan siswa 31 orang,. Angka 1 menunjukkan kategori kelas kontrol, sedangkan angka 2 menunjukkan kategori kelas eksperimen. Setiap peserta didik memperoleh nilai *pretest* sebagai gambaran kemampuan awal dan nilai *posttest* sebagai hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Pada kelas kontrol, nilai *pretest* berada pada rentang 44 sampai 72, sedangkan nilai *posttest* berada antara 51 sampai 83. Sementara itu, pada kelas eksperimen, nilai *pretest* berada pada rentang 45 sampai 75, dan nilai *posttest* berkisar antara 49 sampai 87. Berdasarkan pengamatan awal menurut pendapat saya, kedua kelompok mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest*, namun peningkatan pada kelas eksperimen tampak lebih tinggi dan lebih konsisten dibandingkan kelas kontrol. Pola ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pencapaian belajar yang kemungkinan dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, analisis terhadap data memerlukan pemenuhan uji Prasyarat penelitian ini mencakup uji normalitas, uji

homogenitas, serta uji hipotesis. antara kovariat dan variabel dependen. Deskripsi data ini perlu disampaikan terlebih dahulu agar memberikan gambaran awal mengenai struktur dan karakteristik data. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2018) yang menjelaskan bahwa sebelum melakukan analisis statistik parametrik, peneliti wajib memastikan bahwa data memenuhi asumsi-asumsi dasar seperti normalitas dan homogenitas agar hasil analisis menjadi sah dan dapat dipercaya. Selain itu, menurut Kerlinger (2006), deskripsi data awal sangat penting untuk memahami pola distribusi dan perbedaan awal antarkelompok sebelum memasuki tahap pengujian hipotesis. Oleh karena itu, penyajian gambaran awal data ini tidak hanya memberikan konteks bagi analisis selanjutnya, tetapi juga memperkuat dasar bahwa uji prasyarat perlu dilakukan untuk memastikan bahwa model analisis yang digunakan dalam uji analisis covarian (Ancova) dapat diinterpretasikan secara akurat dan bebas bias.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah data mengikuti distribusi normal dan suatu data harus diuji normalitasnya untuk memastikan kelayakan analisis parametrik (Handayani & 2021). Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan nilai NGain dari hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu *pretest* dan *posttest*. NGain didapatkan dari selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* dibagi selisih skor maksimal nilai *pretest*. Metode yang digunakan adalah uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan tabel 4.9 diketahui df (derajat kebebasan) untuk nilai Jumlah siswa pada kelas eksperimen adalah 31 orang, sedangkan pada kelas kontrol terdapat 30 orang. Dari hasil uji normalitas NGain Berdasarkan Tabel 4.9, jumlah sampel pada setiap kelompok tidak mencapai 50 peserta, sehingga pemilihan uji normalitas Shapiro–Wilk dalam penelitian ini sudah tepat. Data dapat dikategorikan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi pada uji Shapiro–Wilk melebihi 0,05.

Tabel 1 Hasil uji normalitas NGain Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Normality						
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Sig.
NGain Hasil Pretest dan Posttest	Pretest Eksperimen n	.221	31	.200	.933	.31
	Posttest Eksperimen n	.206	31	.200	.978	.31
	Pretest Kontrol	.211	30	.200	.969	.30
	Posttest Kontrol	.237	30	.200	.947	.30

Dari 1 dapat diketahui bahwa uji normalitas untuk nilai Nilai yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen menunjukkan signifikansi atau W hitung sebesar 0,200. Sedangkan nilai *pretest-posttest* kelas kontrol jug menunjukkan nilai sig. atau w-hitung sebesar 0,200. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, nilai w-hitung >w-tabel. Maka, dapat Dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan distribusi yang normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data bersifat homogen, sehingga dapat menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama (Rachmawati *et al.*, 2020). Uji

homogenitas yang tertera pada tabel 4.9 uji menggunakan *Levene* dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS 27. Pengambilan keputusan uji homogenitas berdasarkan ketentuan uji homogenitas yaitu apabila nilai signifikansi jika P-Value berada di atas 0,05, data dianggap memiliki varians yang homogen. Sebaliknya, bila nilai signifikansinya kurang dari 0,05, maka varians data tidak homogen (Rosa, 2023). Pada penelitian ini, Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan data N-Gain dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Tabel 2 Hasil Homogenitis NGain Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NGain Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Based on Mean	1.493	3	118	.220
	Based on Median	1.460	3	118	.229
	Based on Median and with adjusted df	1.460	3	109.007	.229
	Based on trimmed mean	1.493	3	118	.220

Berdasarkan pada tabel 4.9 diatas menunjukkan nilai sig. Based on Mean untuk variabel hasil belajar sebesar 1.493. Berdasarkan kriteria uji homogenitas, nilai 0,220 (P-Value) yang hasil dengan nilai di atas 0,05 menunjukkan bahwa varians data hasil belajar siswa bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah seluruh uji prasyarat terpenuhi. Berdasarkan hasil uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Kondisi ini menunjukkan bahwa analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik. Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (2-tailed) Hasil dengan nilai di atas 0,05 mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik. Pada penelitian ini digunakan uji statistik parametrik yaitu jenis *Analisis Kovarian* (Ancova). Menurut Kerlinger (2006), Ancova merupakan teknik analisis yang menggabungkan analisis varians dan analisis regresi, yang digunakan untuk membandingkan rata-rata antar kelompok dengan mengendalikan pengaruh variabel kovariat. ANCOVA digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Scramble* yang

didukung media *Proprofs Brain Game* terhadap hasil belajar siswa setelah mengontrol variabel kovariat berupa nilai pretest, sehingga perbedaan hasil belajar posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dibandingkan secara lebih akurat serta bebas dari pengaruh kemampuan awal siswa. Alasan menggunakan uji jenis *Analisis Covarian* adalah alasan ini menurut siapa alasan menggunakan ancova dikarenakan penelitian membandingkan hasil belajar antara dua kelompok dengan kondisi awal yang berbeda, sehingga diperlukan teknik analisis yang dapat mengontrol variabel kovariat (nilai pretesnya). dengan menggunakan ancova pengaruh pretest dapat dihilangkan secara statistik sehingga pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar dapat diuji secara akurat dan bebas bias (jika ada perbedaan pada variabel terikat itu disebabkan pada variabel bebas bukan karena kemampuan awal yang berbeda). Adapun hasil pengajuan hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Anova

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Posttest					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	3771.458 ^a	2	1885.729	141.893	<.001
Intercept	7.313	1	7.313	.050	.461
Pretest	2898.514	1	2898.514	218.098	<.001
Model	1205.970	1	1205.970	90.739	<.001
Error	770.893	58	13.291		
Total	305827.000	61			
Corrected Total	4542.282	60			

a. R Squared = .830 (Adjusted R Squared = .826)

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS versi IBM Statistics pada tabel *Test of Between Subject Effects* dapat dijelaskan bahwa uji *Anova* dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa setelah mengontrol perbedaan kemampuan pada *Pretest*. Maka, interpretasi dilakukan pada variable kovariat *Pretest* memiliki nilai signifikan < 0,001 nilai tersebut lebih kecil dari pada nilai signifikan 0,05. Sehingga dapat dinyatakan bahwa skor *pretest* berpengaruh secara signifikan terhadap skor *Posttest*. Dengan demikian, penggunaan *Anaalisis Covarian* untuk mengontrol perbedaan kemampuan awal antar siswa dapat dinilai secara metodologi. Dari hasil *Test of Between Subject Effects*, diperoleh nilai F sebesar 90,739 dengan nilai signifikan < 0,001 dikarenakan nilai signifikan tersebut berada dibawah.

Berdasarkan nilai 0,05, Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa setelah dikontrol oleh kovariat *pretest*. Rata-rata perbedaan nilai (Mean Square) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 8,938, dengan standar error 0,938 dan interval kepercayaan 95% berada pada rentang -7,060 hingga 10,816. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Scramble* memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil ini memiliki signifikansi praktis, menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* berdampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan pada rata-rata N-Gain hasil belajar. Perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan rata-rata perbedaan nilai (Mean Difference) sebesar 8,938

poin, dengan standar error 0,938 dan interval kepercayaan 95% dalam rentang -7,060 hingga 10,816. Hal ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran Scramble pada kelompok eksperimen menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Model pembelajaran *Scramble* menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang berinteraksi langsung melalui permainan edukatif dengan menggunakan media *propops brain game* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat (Hanafiah & Suhana 2010) Model pembelajaran Scramble dapat dikategorikan sebagai suatu model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa dalam berpikir cepat untuk menyusun atau menemukan jawaban yang benar melalui kegiatan permainan yang menantang dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat (Hamdani, 2011) model pembelajaran *Scramble* dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain dengan cara Menyusun potongan-potongan informasi menjadi jawaban yang benar,

sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan *NGain* hasil belajar sebesar 54%, ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak nyata terhadap hasil belajar mereka. Hal ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Ikka Nursabana, 2024) yang menyatakan bahwa Penerapan model pembelajaran Scramble berpotensi meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan memanfaatkan permainan menyusun kata dan huruf yang diacak untuk membentuk kata-kata bermakna dan membuat kelompok menjadikan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran dan lebih memahami materi yang diajarkan guru. (Asrianti, 2024) terdapat pengaruh model pembelajaran Scramble berpengaruh terhadap hasil belajar Siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMPN 1 Sikur. Berdasarkan hasil uji statistik dan penguatan dari teori serta penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap

Peningkatan pencapaian belajar siswa, dengan peningkatan rata-rata sebesar 54%. Model ini terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, memotivasi, dan menyenangkan bagi siswa., sehingga materi dapat dipahami siswa lebih mudah dan menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis secara nyata.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Scramble berbantuan media ProProfs Brain Game berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa kelas VII SMPN 11 Mataram. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Scramble berbantuan media digital memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas permainan edukatif dan

keterlibatan aktif siswa mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, model pembelajaran Scramble berbantuan ProProfs Brain Game dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada jenjang sekolah menengah pertama.

Berdasarkan kesimpulan penelitian, disarankan agar guru PPKn dapat mempertimbangkan penerapan model pembelajaran Scramble berbantuan media ProProfs Brain Game sebagai variasi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Guru diharapkan mampu menyesuaikan penggunaan media permainan edukatif dengan karakteristik materi dan peserta didik agar tujuan dapat tercapai secara optimal. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan sampel yang lebih luas, durasi perlakuan yang lebih panjang, atau dengan mengkaji variabel lain seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini diharapkan dapat memperkaya

temuan empiris terkait efektivitas model pembelajaran berbasis permainan digital dalam pembelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Warsono, H., & Hariyanto, M. S. (2013). *Pembelajaran Aktif dan Asesmen*. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2012). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Alfabeta.
- Setiawan, & Maulani. (2023). Crossword Puzzle sebagai Metode Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 21(4), 95–102.
- Murdani, M. H., Sukardi, S., & Handayani, N. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1745–1753.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.775>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468.
- Yati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 6 Muaro Jambi. *EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 8–15.
- Yosepten, S. P. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 20 Kota Bengkulu*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Sugiyono, S. (2014). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Handayani, E. S., & Subakti, H (2021). Uji Normalitas data menggunakan metode empirical distribution function dengan memanfaatkan MATLAB dan Minlab 19. *Jurnal Basicedu: Research in Elementari Education*, 5(1), 151-164.
- Baiq Yulia, R.A., Herianto, E., Sawaludin., Sumardi Lalu. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Scramble dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PPKN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Nursabana, I (2024) Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Budi Mulia. Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.
- Asrianti, B. Y. R. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ppkn*. 09.

- Herianto, E. (2021). *How to Apply HOTS-based E-learning in Higher Education ?* 2(2), 157–169.
- Herianto, E., Alqadri, B., & Fauzan, A. (2024). *Pengembangan Model Pembelajaran Self-Regulated Learning melalui Aktivitas Portofolio berbasis HOTS di Perguruan Tinggi.* 10, 576–587.
- Herianto, E., Ismail, M., & Mustari, M. (2023). *Jurnal Gema Ngabdi Mewujudkan Pembelajaran yang Inovatif di Madrasah Melalui Pelatihan Portofolio Berbasis HOTS.* 68–77.
- Herianto, E., I. Tripayana, R. Setyowati. (2022). *Blended learning model based on portfolio and HOTS : How is it developed in LPTKs ?* 1(4), 46-53.
- Herianto, E., Ismail, M., Sumardi, L. (2025). *Peningkatan Profesionalisme Pendidik melalui Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah di Kota Mataram.* 3(7), 442-450.