

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA
SMART BOX TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI IPS
SMA NEGERI 10 PEKANBARU**

Oktarisa Azzahra Putri¹, Isjoni², Rizki Ananda Hasibuan³

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau

¹oktarisa.azzahra3889@student.unri.ac.id, ²isjoni@yahoo.com,

³rizkiananda@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine whether or not there is an effect of the application of the scramble model and smart box media on the history learning outcomes of class XI IPS students at SMA Negeri 10 Pekanbaru. The approach used in this study is a quantitative approach. The type of research used is a quasi-experimental study (quasi-experimental) with a nonequivalent control group design. The sample used was class XI IPS 2 students as the experimental class and class XI IPS 1 students as the control class. The results of the t-test analysis obtained a sig value of $0.001 > 0.05$, so H_a is accepted, namely there is an effect of the application of the scramble learning model assisted by smartbox media on the history learning outcomes of class XI IPS students at SMA Negeri 10 Pekanbaru. The results of the N-Gain test analysis obtained an N-Gain Score of 0.5870 and an N-Gain Percent of 58.69%, which means that the application of the scramble learning model assisted by smartbox media has moderate effectiveness and is quite effective in improving the history learning outcomes of class XI IPS students at SMA Negeri 10 Pekanbaru.

Keywords : *history learning outcomes scramble, smart box*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penerapan model *scramble* dan media *smart box* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Pekanbaru. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan desain penelitian nonequivalent control group design. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol. Hasil analisis uji-t diperoleh nilai sig $0,001 > 0,05$ maka H_a diterima yaitu terdapat pengaruh dari adanya penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *smart box* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 10 Pekanbaru. Hasil analisis uji n-gain diperoleh n-gain score 0,5870 dan n-gain persen 58,69% yang berarti penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan

media *smart box* memiliki keefektifan di kategori sedang dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 10 Pekanbaru.

Kata Kunci: hasil belajar sejarah, *scramble*, *smart box*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha untuk membentuk karakter peserta didik agar mereka dapat mengetahui dan membedakan antara baik buruknya dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan di sekolah melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik serta diwujudkan dengan adanya interaksi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk membuat suatu perencanaan kegiatan pembelajaran yang sistematis dan berpedoman pada kurikulum yang digunakan.

Pembelajaran sejarah memiliki posisi yang penting dalam sistem pendidikan. Pembelajaran sejarah merupakan salah satu upaya tepat untuk menyelipkan pendidikan multikultural di dalamnya. Sejarah merupakan bagian dari proses kehidupan yang harus senantiasa dilestarikan dan dikembangkan. Melalui pembelajaran sejarah, suatu generasi dapat mengetahui dan memahami kejadian-kejadian sejarah yang telah terjadi. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah memiliki

peranan yang sangat signifikan dalam pembentukan karakter siswa. Pembelajaran sejarah menjadi aspek yang krusial dalam menanamkan nilai-nilai seperti patriotisme, nasionalisme, dan karakter. Pembelajaran sejarah adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa, karena melalui mata pelajaran sejarah siswa bisa mendapatkan pengetahuan penting mengenai sejarah dan dapat mengambil contoh yang baik dari tokoh sejarah di masa lalu. Trianto (dalam Rulianto, 2018:129) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah yang baik seharusnya dapat membantu peserta didik untuk memahami materi-materi ajar dan mengaplikasikannya dalam kehidupan.

Seiring perkembangan zaman, guru harus aktif mengembangkan diri dan menemukan sesuatu yang baru untuk memajukan dunia pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang ideal berlangsung secara aktif, efektif, dan menyenangkan melalui model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang disampaikan.

Dalam pembelajaran sejarah, guru dapat mengaitkan materi-materi sejarah dengan kehidupan nyata peserta didik di lingkungan mereka masing-masing agar materi yang diajarkan guru dapat bermanfaat bagi peserta didik itu sendiri.

Penggunaan model sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran sejarah dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Model pembelajaran digunakan guru sebagai pedoman merencanakan pembelajaran dan berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Joyce & Weil (dalam Khoerunnisa & Aqwal, 2020:2) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2025 di SMA Negeri 10 Pekanbaru, diperoleh gambaran pembelajaran sejarah di kelas XI IPS secara umum sudah berlangsung dengan baik. Guru telah berupaya menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif melalui berbagai kegiatan seperti diskusi, tanya-jawab,

serta presentasi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak sepenuhnya berpusat pada guru, melainkan sudah melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun, keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih minim. Beberapa siswa masih enggan untuk ikut berpendapat atau berkontribusi dalam kegiatan kelompok.

Penggunaan media juga masih belum dilakukan secara konsisten pada setiap pertemuan. Dalam beberapa pertemuan, guru memanfaatkan penggunaan media seperti tayangan *powerpoint* atau video pembelajaran dalam menyampaikan materi. Tetapi pada pertemuan lainnya, pembelajaran masih berlangsung tanpa bantuan media sehingga berdampak pada kurangnya antusiasme siswa dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang menarik serta kurangnya variasi media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah juga masih belum merata. Sebagian siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM), tetapi sebagian siswa lainnya masih banyak yang memperoleh nilai di bawah standar.

Berdasarkan hasil pra-observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang masih dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya antusiasme siswa dalam pembelajaran, minimnya partisipasi siswa untuk berdiskusi, serta masih jarang pengguna media interaktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu diterapkan model serta media pembelajaran interaktif dan menarik agar pembelajaran sejarah dapat lebih menyenangkan serta partisipasi siswa pun dapat meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah adalah model pembelajaran *scramble*. Model *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan kartu soal dan kartu jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia (Shoimin, 2016:166). Model pembelajaran *scramble* memberikan berbagai manfaat untuk peserta didik

dan guru. Penerapan model ini memberikan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan namun tetap kondusif untuk belajar. Selain menggunakan model pembelajaran, guru juga harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Media pembelajaran merupakan unsur penting proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran harus menambah minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang diciptakan guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Media pembelajaran *smart box* merupakan sebuah alat atau media berbentuk kotak yang di dalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik dalam belajar (Polinda dkk, 2023:9760). Penggunaan media *smart box* berperan dalam melatih daya ingat siswa melalui pendekatan belajar sambil bermain. Media ini dapat merangsang kemampuan berpikir dalam menyelesaikan berbagai masalah yang terdapat di

dalam media *smart box* sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi. Media ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka-angka dan dianalisis dengan analisis statistik untuk mencari jawaban dari rumusan masalah suatu penelitian (Abdullah dkk. 2022:88). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan menggunakan desain *nonequivalent control group design*.

Dalam desain penelitian ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok akan diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan

perlakuan khusus (pembelajaran konvensional). Lalu kedua kelompok akan diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 yang berjumlah 39 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 1 berjumlah 39 sebagai kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sebanyak empat kali pertemuan di masing-masing kelas. Setiap pertemuan berlangsung selama dua jam pelajaran (2 x 45 Menit). Materi pembelajaran yang disampaikan mengenai dampak kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. Di kelas eksperimen, peneliti menggunakan bantuan media *smart box* untuk menjelaskan materi pembelajaran serta media kartu soal dan kartu jawaban (*scramble*) untuk diskusi kelompok. Sedangkan di kelas kontrol, peneliti menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Adapun hasil analisis deskriptif statistik data pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Data Pretest dan Posttest

	N	Min	Max	Mean
Pretest Eksperimen	39	53	87	71.36
Posttest Eksperimen	39	73	100	87.97
Pretest Kontrol	39	50	90	71.49
Posttest Kontrol	39	60	97	82.08
Valid N (listwise)	39			

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model *scramble* berbantuan media *smart box*, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen dan uji prasyarat analisis sebagai berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

Tahap Analisis	Jumlah Soal
Soal yang diuji	50
Soal valid	30
Soal tidak valid	20

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.949	30

Uji validitas diuji cobakan kepada siswa diluar sampel penelitian yaitu kelas XI IPS 4 yang berjumlah 40 orang dengan memberikan 50 soal pilihan ganda. Terdapat 30 instrumen soal yang dinyatakan valid. Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas. Hasil perhitungan reliabilitas diperoleh nilai $0,746 > 0,60$. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen dinyatakan reliabel. Selanjutnya

dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Sejarah	Pretest Eksperimen (SSB)	.959	39	.161
	Posttest Eksperimen (SSB)	.952	39	.096
	Pretest Kontrol (Konvensional)	.959	39	.171
	Posttest Kontrol (Konvensional)	.965	39	.261

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

Levene					
		Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.208	1	76	.650
	Based on Median	.153	1	76	.697
	Based on Median and with adjusted df	.153	1	71.449	.697
	Based on trimmed mean	.166	1	76	.684

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, diketahui bahwa jumlah sampel kurang dari 50 siswa, maka rumus yang digunakan adalah *shapiro-wilk*. Diperoleh nilai sig *pretest* dan *posttest* sebesar 0,161 dan 0,096 di kelas eksperimen dan nilai sig *pretest* dan *posttest* sebesar 0,171 dan 0,261 di kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kedua kelas berdistribusi normal karena nilai sig data $\geq 0,05$.

Berdasarkan output hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi 0,650. $> 0,05$. Jadi dapat

disimpulkan bahwa seluruh data bersifat homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *t-test*. Pengujian hipotesis menggunakan uji *t-test* dilakukan untuk mengetahui apakah perlakuan yang diberikan berpengaruh atau tidak terhadap objek yang sedang diteliti.

Tabel 6 Hasil Uji T-Test

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means				
Nilai	Equal variances assumed	F		Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed		.208	.650		3.341	76	.001	5.897	1.765
Equal variances not assumed					3.341	74.672	.001	5.897	1.765

Berdasarkan output hasil uji *t-test* di atas, dapat diperoleh nilai sig (2-tailed) pada tabel adalah $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari adanya perlakuan penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *smart box* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Pekanbaru. Untuk mengetahui besarnya pengaruh dari penerapan *t*, maka dilakukan analisis menggunakan uji *n-gain*.

Tabel 7 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	39	.15	1.00	.5870	.23423
Ngain_Persen	39	15.00	100.00	58.6966	23.42340
Valid N (listwise)	39				

Berdasarkan data diatas, didapatkan nilai *n-gain score* sebesar 0,5870 dan persentase gain sebesar 58,69%. Hasil ini menjelaskan bahwa model pembelajaran *scramble* dan media *smartbox* memiliki efektivitas dalam kategori sedang dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Pekanbaru.

Penggunaan model *scramble* menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok dan berpikir kritis untuk mencari penyelesaian soal. Bantuan media *smart box* membantu menjelaskan materi pembelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa dapat belajar sambil bermain tetapi tetap fokus memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati bahwa siswa terlihat lebih bersemangat ketika diterapkannya model pembelajaran *scramble*

berbantuan media *smart box*. Siswa lebih leluasa dan tidak takut untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya karena pada awal pembelajaran telah dijelaskan bahwa kesalahan merupakan bagian dari proses belajar, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung dalam suasana yang terbuka dan mendukung partisipasi siswa. Konsep belajar sambil bermain juga terjalan dengan baik. Suasana pembelajaran tetap menyenangkan namun siswa tetap fokus dan memperhatikan penjelasan yang disampaikan peneliti.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sejarah siswa setelah diterapkannya model *scramble* berbantuan media *smart box*. Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 71,35 dan nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 87,97. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar sejarah siswa dari sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *scramble* berbantuan media *smart box*.

Hasil pengujian juga menunjukkan perbedaan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar pada *posttest* kedua kelompok. Rata-rata nilai

posttest kelas eksperimen sebesar 87,97 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 82,08. Dengan demikian, peningkatan nilai hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dan berbeda secara signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan analisis uji n-gain, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *smart box* memberikan pengaruh yang cukup efektif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa. Meskipun peningkatan yang dihasilkan berada pada kategori sedang, hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran sejarah untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Penerapan model *scramble* berbantuan media *smart box* dilaksanakan secara efektif dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS. Siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi, keberanian untuk

bertanya, serta keterlibatan dalam diskusi kelompok. Media *smart box* mendukung proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain tanpa mengurangi fokus pada materi.

- b. Penerapan model *scramble* berbantuan media *smart box* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Pekanbaru. Berdasarkan hasil analisis uji-t, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga Hipotesis Alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nol (H_o) ditolak. Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diterapkannya model pembelajaran *scramble* berbantuan media *smart box* yaitu dari 71,35 menjadi 87,97.
- c. Penerapan model *scramble* berbantuan media *smart box* memiliki keefektifan di kategori sedang dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Pekanbaru. Berdasarkan hasil analisis uji n-gain, diperoleh nilai *mean n-gain score* sebesar 0,5870

termasuk dalam kategori sedang dan nilai *mean n-gain* persen sebesar 58,69% termasuk kategori cukup efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S.M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *FONDATIA*, 4(1), 1-27.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>.
- Polinda, A. dkk. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 9758-9762.
<https://doi.org/10.31004/cdj.v4i5.20921>.
- Rulianto & Hartono, Febri. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4 (2), 127-134.
<https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24256>.
- Shoimin, Aris. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.