



Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Balige

Surya Ganda Pasaribu¹, Taripar Aripin Samosir², Rusmauli Simbolon³

¹Mahasiswa, Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

^{2,3}Dosen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

*correspondence: suryapasaribu15@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti terlihat dari kurangnya perhatian, ketekunan, keberanian berpendapat, kedisiplinan, dan keterlibatan. Keadaan tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran *Scramble* lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang dibelajarkan tanpa Model Pembelajaran *Scramble* di kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027. Penelitian kuantitatif menggunakan eksperimen semu (*Quasi Eksperimental design*) berbentuk kelompok kontrol tidak ekuivalen (*Nonequivalent control group design*). Populasi penelitian seluruh anak kelas VIII di UPTD SMP Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027. sejumlah 168 siswa. Dengan teknik pengambilan sampel bertujuan (*Purposive Sampling*), Sampel penelitian berjumlah 60 siswa, terdiri dari 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Instrumen berupa angket motivasi belajar 26 item melalui pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif, skor peningkatan ternormalisasi (*N-Gain Score*), uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Lavene*, dan uji t sampel independen (*Independent Sample t-Test*). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 3,23 menjadi 3,81, sedangkan kelas kontrol dari 3,46 menjadi 3,75. Rata-rata N-Gain eksperimen sebesar 0,7451 dan kontrol 0,5455. Hasil uji t menunjukkan t_{hitung} 9,244 lebih besar dari t_{tabel} 1,671 pada taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan 58. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran *Scramble* lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang dibelajarkan tanpa Model Pembelajaran *Scramble* di kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027.

Kata Kunci: *Scramble*, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Kristen.

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga formal yang berperan penting dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas melalui proses pendidikan yang terencana dan sistematis. Pendidikan tidak hanya bertujuan mengembangkan pengetahuan, tetapi juga membentuk spiritualitas, kepribadian, kecerdasan, moral, dan keterampilan peserta didik. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh (Republik Indonesia, 2003).

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Guru perlu memilih metode dan model pembelajaran yang sesuai agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga memiliki motivasi untuk belajar. Motivasi merupakan dorongan yang mengarahkan seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan. Dalam pendidikan, motivasi menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Uno, 2016).

Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti (PAK) memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, moral, dan perilaku siswa berdasarkan nilai-nilai Kristiani. Pembelajaran PAK tidak hanya menekankan pemahaman secara kognitif, tetapi juga mendorong siswa untuk menghayati dan menerapkan ajaran Kristen dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai permasalahan, salah satunya rendahnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis pada April 2026 di UPTD SMP Negeri 1 Balige, Kecamatan Balige, Kabupaten Toba, ditemukan bahwa siswa kelas VIII masih menunjukkan motivasi belajar yang rendah dalam pembelajaran PAK dan Budi Pekerti. Hal tersebut terlihat dari kurangnya perhatian ketika guru menjelaskan, rasa bosan, minimnya kegiatan pembelajaran yang menarik, rendahnya kemauan mencari dan memecahkan masalah, tidak mengerjakan tugas, lebih senang bekerja bersama teman daripada mandiri, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, kurang disiplin, serta tidak mempelajari kembali materi yang telah diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, baik secara mental, fisik, maupun sosial. Keterlibatan tersebut dapat membantu siswa menggunakan kemampuan berpikir dan bernalar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Jusman et al., 2022). Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Scramble*, yaitu model pembelajaran yang mengajak siswa menemukan jawaban melalui penyusunan kata, kalimat, atau konsep yang disajikan secara acak. Model ini mendorong siswa untuk berpikir cepat, teliti, berkonsentrasi, bekerja sama, dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Dengan demikian, suasana belajar dapat menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Aprilianti dan Nindiati (2025) menyatakan bahwa model *Scramble* dapat mendorong keaktifan siswa dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran.

Penggunaan *Scramble* juga memiliki kaitan dengan peningkatan motivasi belajar. Jannah et al. (2019) menunjukkan bahwa model *Scramble* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa melalui aktivitas kerja sama dan keterlibatan dalam menyelesaikan tugas. Sejalan dengan itu, Nugraheni dan Rahmi (2023) menyatakan bahwa model kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media gambar dapat meningkatkan rasa ingin tahu

dan antusiasme siswa. Aktivitas kelompok dalam model ini juga memungkinkan siswa bekerja sama, membagi tugas, dan berinteraksi dalam menyelesaikan masalah pembelajaran.

Model *Scramble* memiliki kemiripan dengan *word square*, tetapi berbeda dalam penyajian jawabannya. Pada *Scramble*, jawaban disediakan dalam susunan huruf yang diacak sehingga siswa harus menyusun kembali huruf tersebut menjadi jawaban yang benar. Pelaksanaannya dapat dilakukan dengan membagikan lembar soal dan pilihan jawaban yang telah diacak. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam menemukan penyelesaian. Menurut Damayanti dalam Siahaan (2023), model *Scramble* menggunakan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok sehingga membutuhkan kerja sama dan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran *Scramble* memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran PAK dan Budi Pekerti, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Aktivitas menyusun jawaban, bekerja sama, berkonsentrasi, dan terlibat secara langsung dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh penggunaan model *Scramble* terhadap motivasi belajar PAK dan Budi Pekerti siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Balige penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model tersebut terhadap motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen (*quasi-experimental design*). Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, yaitu penelitian yang melibatkan dua kelompok, terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Scramble*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan model *Scramble*. Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan motivasi belajar yang terjadi setelah proses pembelajaran.

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Keberadaan kelas kontrol berfungsi sebagai kelompok pembandingan sehingga perubahan yang terjadi pada kelompok eksperimen dapat dianalisis secara lebih objektif. Apabila terdapat peningkatan motivasi belajar pada kelompok eksperimen setelah penerapan model *Scramble* dan hasil pengujian statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, maka dapat diketahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, desain penelitian ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang objektif, sistematis, dan terukur mengenai pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Sehubungan dengan judul penelitian, yaitu "Pengaruh Penggunaan Model *Scramble* terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Balige," penelitian dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 1 Balige, Kecamatan Balige, Kabupaten Toba. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan terkait motivasi belajar siswa

dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Scramble* sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Balige yang berjumlah 168 siswa. Dari populasi tersebut, penelitian melibatkan dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas VIII-E sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 30 siswa dan kelas VIII-B sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 30 siswa. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *Scramble*, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan model yang tidak menggunakan *Scramble*. Kedua kelompok selanjutnya diberikan *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti sebelum dan sesudah proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Scramble

Model pembelajaran merupakan gambaran atau penyederhanaan dari suatu objek, konsep, atau sistem yang merepresentasikan bentuk aslinya secara lebih ringkas dan mudah dipahami. Dalam konteks pendidikan, model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu acuan yang menggambarkan prosedur atau tahapan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran memberikan gambaran mengenai bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Ciri khas dari suatu model pembelajaran adalah adanya rangkaian langkah atau prosedur yang terstruktur sehingga dapat dijadikan pedoman selama proses pembelajaran berlangsung (Adolf & Reswita, 2022).

Istilah *Scramble* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki makna perebutan, perjuangan, atau perjuangan untuk mendapatkan sesuatu. Dalam konteks pembelajaran, *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan melalui kegiatan yang melibatkan penyusunan kata, kalimat, atau konsep yang telah diacak. Guru menyediakan lembar soal dan lembar jawaban yang dilengkapi dengan alternatif jawaban tertentu, kemudian siswa dituntut untuk menemukan dan menyusun jawaban yang paling tepat (Widiarti, 2019). Dengan demikian, model *Scramble* tidak hanya menempatkan siswa sebagai penerima informasi, tetapi memberikan kesempatan kepada mereka untuk terlibat secara langsung dalam proses menemukan jawaban.

Model *Scramble* memiliki beberapa bentuk yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pertama, *Scramble* kata, yaitu permainan menyusun kata atau huruf yang telah dikacaukan susunannya sehingga membentuk kata tertentu yang memiliki makna. Misalnya, susunan huruf "sikha" disusun menjadi "kasih" atau "atiskacu" menjadi "sukacita". Kedua, *Scramble* kalimat, yaitu kegiatan menyusun kata-kata yang diacak menjadi sebuah kalimat yang logis, bermakna, tepat, dan benar. Misalnya, kata "mengasihi-engkau-aku" disusun menjadi "Aku mengasihi engkau". Ketiga, *Scramble* wacana, yaitu kegiatan menyusun beberapa kalimat yang diacak menjadi sebuah wacana yang memiliki susunan logis dan makna yang utuh.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, model *Scramble* dapat disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari. Guru dapat menggunakan kata-kata yang berkaitan dengan nilai-nilai Kristiani, tokoh Alkitab, ajaran Yesus Kristus, buah Roh, kasih, pengampunan, pelayanan, maupun materi lain yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran. Melalui kegiatan menyusun kata atau kalimat tersebut, siswa tidak hanya dilatih untuk menemukan jawaban, tetapi juga diarahkan untuk memahami makna dari materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian, model *Scramble* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang menggabungkan aktivitas berpikir, kerja sama, ketelitian, dan keterlibatan siswa.

Langkah-langkah Model Pembelajaran Scramble

Model pembelajaran *Scramble* dapat diterapkan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Shoimin (2014) menjelaskan bahwa penerapan model *Scramble* dapat dilakukan melalui tahap persiapan, kegiatan inti, dan tindak lanjut.

Pada tahap persiapan, guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang dapat digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban yang sebelumnya telah diacak sedemikian rupa. Guru juga membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan menyiapkan kartu sesuai dengan jumlah kelompok yang telah ditentukan. Pada tahap ini, guru perlu memastikan bahwa soal dan pilihan jawaban memiliki tingkat kesesuaian dengan materi yang akan dipelajari sehingga kegiatan *Scramble* tidak hanya menjadi permainan, tetapi tetap memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.

Tahap kedua adalah kegiatan inti. Pada tahap ini, masing-masing kelompok menerima soal dan alternatif jawaban yang telah disiapkan oleh guru. Siswa kemudian berdiskusi bersama anggota kelompok untuk memahami pertanyaan, mencari jawaban yang sesuai, dan menyusun jawaban yang telah diacak. Setiap anggota kelompok diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam menemukan jawaban. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk berpikir secara cepat dan teliti sekaligus melatih kemampuan bekerja sama. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan, memberikan penjelasan apabila terdapat kesulitan, serta memastikan setiap siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

Tahap ketiga adalah tindak lanjut. Kegiatan tindak lanjut disesuaikan dengan hasil belajar dan kebutuhan siswa. Guru dapat memberikan tugas pengayaan dengan bahan yang berbeda tetapi memiliki bentuk latihan yang serupa. Selain itu, siswa dapat diberikan kegiatan untuk menyempurnakan susunan teks apabila terdapat susunan yang belum logis, mengubah materi bacaan melalui kegiatan memparafrasekan atau menyederhanakan bacaan, mencari makna kosakata baru dan menggunakannya dalam kalimat, serta memperbaiki kesalahan tata bahasa yang ditemukan dalam teks. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya berlatih menemukan susunan kata atau kalimat yang benar, tetapi juga dikembangkan untuk berpikir kritis dan analitis (Shoimin, 2014).

Hubungan Model Pembelajaran Scramble dengan Motivasi Belajar

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) dapat membatasi kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif. Ketika siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa

memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi, berdiskusi, menemukan jawaban, dan menyelesaikan permasalahan, proses pembelajaran dapat menjadi kurang menarik. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung sekaligus mendorong munculnya motivasi belajar.

Model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu model yang menekankan aktivitas siswa melalui latihan soal dan kegiatan menemukan jawaban yang tepat dari sejumlah alternatif jawaban yang tersedia. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, berkonsentrasi, berdiskusi, dan mengambil keputusan bersama anggota kelompok. Kegiatan menyusun jawaban yang diacak juga memberikan unsur tantangan dalam pembelajaran sehingga siswa terdorong untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan demikian, *Scramble* dapat menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru.

Menurut Komalasari, model *Scramble* mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan secara kreatif dengan menyusun huruf atau kata yang telah diacak sehingga membentuk jawaban yang tepat. Sementara itu, Shoimin (2014) menjelaskan bahwa model *Scramble* dapat berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Karakteristik tersebut memberikan suasana belajar yang mengandung unsur permainan sekaligus tantangan. Situasi pembelajaran yang demikian dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan.

Penggunaan model *Scramble* diharapkan dapat menjadikan suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan. Ketika siswa terlibat langsung dalam kegiatan menyusun jawaban, mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga melakukan aktivitas berpikir dan bekerja sama. Keterlibatan tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan keberanian dalam mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, kegiatan tersebut dapat diarahkan pada pemahaman nilai-nilai Kristiani sehingga aktivitas belajar tidak hanya berorientasi pada penyelesaian soal, tetapi juga pada pemahaman materi.

Motivasi belajar merupakan salah satu unsur penting yang berhubungan dengan keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi memberikan dorongan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar, mempertahankan perhatian, menyelesaikan tugas, dan berusaha mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan menunjukkan kemauan untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan berusaha memahami materi yang disampaikan. Sebaliknya, rendahnya motivasi dapat terlihat melalui kurangnya perhatian, mudah merasa bosan, tidak menyelesaikan tugas, serta rendahnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

Model *Scramble* memiliki karakteristik yang dapat memberikan rangsangan terhadap munculnya motivasi tersebut. Kegiatan menyusun kata, kalimat, atau jawaban yang diacak menghadirkan tantangan yang harus diselesaikan siswa. Tantangan tersebut dapat mendorong siswa untuk berkonsentrasi dan berusaha menemukan jawaban yang benar. Ketika dilakukan secara berkelompok, siswa juga memiliki kesempatan untuk bertukar pendapat, membagi tugas, dan saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan. Proses tersebut dapat menciptakan interaksi sosial yang mendukung keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian Aprilianti dan Nindiati (2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Scramble* dapat mendorong keaktifan siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa dapat berpartisipasi secara langsung. Jannah et al. (2019) juga menemukan adanya pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, Nugraheni dan Rahmi (2023) menjelaskan bahwa model kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media gambar dapat mendorong rasa ingin tahu, antusiasme, dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa karakteristik *Scramble* yang menggabungkan aktivitas, tantangan, dan kerja sama memiliki keterkaitan dengan keterlibatan siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa terdapat hubungan antara penggunaan model pembelajaran *Scramble* dengan motivasi belajar siswa. Semakin baik model *Scramble* diterapkan melalui persiapan yang matang, kegiatan kelompok yang terarah, pemberian soal yang sesuai, serta tindak lanjut pembelajaran, semakin besar kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut diharapkan dapat mendorong perhatian, ketekunan, rasa ingin tahu, kerja sama, dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, penerapan *Scramble* juga dapat digunakan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dalam memahami materi dan nilai-nilai Kristiani.

Berdasarkan pemikiran tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menguji secara empiris pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027. Dengan demikian, dugaan penelitian yang diajukan adalah bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang mendorong siswa untuk aktif, tekun, disiplin, mandiri, serta berusaha mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti diukur melalui delapan indikator, yaitu ketekunan mengerjakan tugas, keuletan menghadapi kesulitan, perbaikan mandiri, kemandirian belajar, konsistensi mengikuti pembelajaran, keyakinan berpendapat, disiplin belajar, dan evaluasi mandiri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah penerapan Model Pembelajaran *Scramble*. Rata-rata motivasi belajar meningkat dari 3,23 pada *pretest* menjadi 3,81 pada *posttest*, atau mengalami peningkatan sebesar 0,58. Pada *posttest*, indikator dengan rata-rata tertinggi adalah ketekunan mengerjakan tugas sebesar 3,88, sedangkan indikator keyakinan berpendapat memperoleh rata-rata terendah sebesar 3,70. Meskipun demikian, capaian tersebut tetap menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi awal. Penerapan *Scramble* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyusun jawaban yang diacak, berdiskusi, bekerja sama, menggunakan waktu secara efektif, dan menyelesaikan tugas secara aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang.

Pada kelas kontrol, rata-rata motivasi belajar meningkat dari 3,46 pada *pretest* menjadi 3,75 pada *posttest*, dengan peningkatan sebesar 0,29. Dengan demikian, kedua kelompok mengalami peningkatan, tetapi peningkatan kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan tersebut semakin terlihat dari hasil N-Gain, yaitu 0,7451 pada kelas eksperimen yang termasuk kategori tinggi dan 0,5455 pada kelas kontrol yang termasuk kategori sedang. Selisih N-Gain sebesar 0,19962 menunjukkan bahwa

peningkatan motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran *Scramble* lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data N-Gain berdistribusi normal dengan nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,476 pada kelas eksperimen dan 0,235 pada kelas kontrol. Uji homogenitas juga menunjukkan nilai signifikansi 0,949 sehingga kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Selanjutnya, hasil *Independent Samples t-Test* memperoleh $t_{hitung} = 9,244$ dengan $dk = 58$ dan $Sig. (2-tailed) < 0,001$. Untuk pengujian satu arah, diperoleh $Sig. (1-tailed) < 0,0005$. Karena $t_{hitung} = 9,244 > t_{tabel} = 1,671$ dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, motivasi belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan Model Pembelajaran *Scramble* lebih besar daripada siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan model tersebut.

Temuan ini sesuai dengan teori Istarani yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan Model Pembelajaran *Scramble* adalah meningkatkan motivasi belajar melalui penggunaan lembar kerja yang telah dipersiapkan (Istarani, 2015). Kegiatan menyusun jawaban secara acak memberikan tantangan yang mendorong siswa untuk berkonsentrasi, berpikir, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, peningkatan *pretest-posttest*, N-Gain kategori tinggi, serta hasil uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Scramble* berpengaruh terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang dibelajarkan dengan model *Scramble* lebih besar dari siswa yang dibelajarkan tanpa model *Scramble* dikelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Balige Tahun pembelajaran 2026/2027. Secara deskriptif, rata-rata keseluruhan motivasi belajar kelas eksperimen meningkat dari 3,23 pada pretest menjadi 3,81 pada posttest atau mengalami kenaikan sebesar 0,58, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 3,46 menjadi 3,75 atau naik sebesar 0,29. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,7451 berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,5455 berada pada kategori sedang. Hasil *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai t hitung sebesar 9,244 dengan $dk = 58$. Berdasarkan uji satu arah kanan pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, nilai t tabel yang digunakan adalah 1,671, sehingga t hitung lebih besar daripada t tabel ($9,244 > 1,671$). Output SPSS menunjukkan nilai $Sig. (2-tailed) < 0,001$, sehingga nilai $Sig. (1-tailed) < 0,0005$ dan lebih kecil daripada 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada posttest kelas eksperimen, indikator tertinggi adalah tekun dalam mengerjakan tugas sebesar 3,88, sedangkan indikator terendah adalah keyakinan berpendapat sebesar 3,70. Dengan demikian, tujuan penelitian telah tercapai, yaitu diketahui bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027.

DAFTAR PUSTAKA

Adolf, Bastian, and Reswita, (2022) “*Model Dan Pendekatan Pembelajaran.*” edited by Sri Wahyuni, 1st ed., hal 20. Indramayu: Cv.Adanu Abimata.

- Amin, and L.Y.P Sumendap, (2022) *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM.
- Aprilianti, Atik, and Dina Sri Nindiati, (2025) "The Effect of Scramble Learning Model on Learning Motivation in Indonesian Language for Second Grade Students." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 10, no. 2 : 275–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>.
- Harahap, Neni Fitriana, Dkk. (2021) "Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa." *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3: 198–203.
- Harefa, Agnes Renostini, Dkk. (2021) "Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas VIII Smp N 1 Somolomolo" 32, no. 3: 167–86.
- Indonesia, Republik. (2003) "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," 1–57.
- Istarani. (2018) *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Edited by Abdussalam and M Siddik. 3rd ed. MEDAN: MEDIA PERSADA.
- Jannah, Halfi Raodahtul, Dkk. (2019) "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Di Kelas III SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor." *Akrab Juara* 4: 189–95.
- Jusman, dkk. (2022) "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi." *Jurnal Bisnis Dan Kewirausahaan* 11, no. 1: 64–74.
- Kharisna, Feby, Dkk. (2021) "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd Kelas Iii Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Cerdas Proklamator* 9, no. 2: 20–27. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v9i2.89>.
- Maharani, Elisa, Dkk. (2024) "*Motivasi Belajar Dalam Pendidikan (Konsep, Teori, Dan Faktor Yang Memengaruhi)*." edited by Noufal Fahriza, Pertama., hal 33. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Mayasari, Novi, and Johar Alimuddin. (2023) "*Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*." edited by Kang Emha, PERTAMA., hal 55. JAWA TENGAH: Cv. Rizquna Karangsalam.
- Nababan, Benida Dina, Dkk. (2024) "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas V Sdn 173135 Lbn Baringin Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 3, no. 3: 2815–30.
- Nugraheni, Risma, and Laili Rahmi. (2023) "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble Berbantu Media Gambar Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Pekanbaru." *Indo Green Jurnal* 1 : 130–38.

- Sardiman. (2016) *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. 23rd ed. PT Rajagrafindo persada, 2016.
- Shoimin, Aris. (2014) “68 Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kurikulum 2013.” edited by Rose KR, 1st ed., hal 167-168. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Siahaan, Sertiana. (2023) “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Scramble Dalam Pokok Bahasan Mengasihi Dan Menghasilkan Perubahan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen.” *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 1, no. 1: 127–36. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.210>.
- Siregar, Eveline, and Hartini Nara. (2015) “*Teori Belajar Dan Pembelajaran*.” edited by Asep Jamaludin, Keempat., hal 53-55. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. (2020) *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. 6th ed. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&d*. II. ALFABETA, CV.
- Uno, Hamzah B. (2018) “*Teori Motivasi & Pengukurannya*.” 1st ed. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiarti, Ambari Nur. (2019) “*Model-Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*.” edited by Siti Rahayu mugi, Pertama., hal 66. Surabaya: Cv. Pustaka Media Guru.