

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Iis Aisyah¹, Cucun Nurazizah¹, Suharyanto H. Soro¹, Ida Tejawiani¹

¹ Universitas Islam Nusantara, Bandung, Indonesia

ARTICLE INFO

Keywords:

Model;
Cooperative Learning;
Scramble;
Motivation;
Students

Article history:

Received 2026-05-12

Revised 2026-06-11

Accepted 2026-07-17

ABSTRACT

Learning motivation is one of the important factors that determine the success of the learning process at the elementary school level. Low student learning motivation is one of the gaps in optimizing the achievement of learning objectives. One alternative learning model that is considered capable of increasing learning motivation is the Scramble type cooperative learning model which emphasizes group activities through the arrangement of randomized answers so as to encourage active student involvement. This study aims to describe the Scramble type cooperative learning model in increasing student learning motivation. The study used a case study approach. Data collection methods through observation, in-depth interviews, and documentation studies, then analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that (1) The implementation of the Scramble type cooperative learning model is able to create an active, collaborative, and enjoyable learning atmosphere so that it motivates student learning; (2) Increased motivation is shown through increased student participation in discussions, courage to express opinions, cooperation between students, and enthusiasm in participating in learning. The conclusion of this study is that the Scramble type cooperative learning model can increase student learning motivation.

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



Corresponding Author:

Iis Aisyah

Universitas Islam Nusantara, Bandung, Indonesia; iisa80486@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Proses pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya keterlibatan aktif peserta didik, interaksi yang bermakna antara guru dan siswa, serta terciptanya suasana belajar yang mampu mendorong peserta didik untuk berpikir

kritis, kreatif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan kekuatan yang mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara sungguh-sungguh sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, aktif dalam bertanya dan berdiskusi, mampu bekerja sama dengan teman, serta memiliki ketekunan dalam menyelesaikan berbagai tugas pembelajaran. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah umumnya kurang menunjukkan minat mengikuti pembelajaran, pasif ketika proses diskusi berlangsung, mudah merasa bosan, serta kurang memiliki keinginan untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Kondisi tersebut pada akhirnya akan berdampak terhadap rendahnya kualitas proses maupun hasil belajar.

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting terutama pada jenjang sekolah dasar. Pada usia sekolah dasar, peserta didik masih berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Pembelajaran yang monoton dan hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru sering kali menyebabkan peserta didik kehilangan perhatian sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menjadi rendah. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan pengalaman belajar yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu, antusiasme, serta semangat belajar peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik.

Perkembangan paradigma pendidikan saat ini menuntut terjadinya perubahan dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Dalam paradigma pembelajaran tersebut, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi berfungsi sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, sekaligus pengelola pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Peserta didik diberikan kesempatan yang lebih luas untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari melalui aktivitas mengamati, berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah secara kelompok. Pergeseran paradigma ini menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus mengembangkan berbagai kompetensi abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan paradigma tersebut adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen sehingga mereka dapat saling membantu, bertukar informasi, berdiskusi, dan bersama-sama menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. Pembelajaran kooperatif tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan akademik peserta didik, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, tanggung jawab, toleransi, serta kemampuan berkomunikasi yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif yang dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*. Model ini mengintegrasikan unsur permainan edukatif melalui kegiatan mencocokkan atau menyusun jawaban yang telah diacak sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir cepat, bekerja sama, berkomunikasi, serta aktif menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Karakteristik tersebut menjadikan pembelajaran berlangsung lebih menarik, menyenangkan, dan mampu mengurangi kejenuhan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar melalui aktivitas secara langsung bersama teman sekelompoknya.

Penerapan model pembelajaran *Scramble* juga memberikan kesempatan kepada guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Guru tidak hanya menyampaikan materi,

tetapi juga membimbing jalannya diskusi, memberikan penguatan, memfasilitasi interaksi antarpeserta didik, serta memberikan motivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, aktif bertanya, menghargai pendapat teman, serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Scramble* tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara berkelanjutan.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* memberikan dampak positif terhadap motivasi maupun hasil belajar peserta didik. Penelitian Rostiana dan Imran (2024) menunjukkan bahwa model *Scramble* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian Warsinah (2024) juga menunjukkan bahwa model *Scramble* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan serupa dikemukakan oleh Kharisna dkk. (2021) dan Oktaviany dkk. (2024) yang menyimpulkan bahwa penerapan model *Scramble* mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kolaboratif.

Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran kooperatif, peserta didik tidak hanya belajar memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, serta keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Slavin (2015) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi setiap anggota sehingga tercipta ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, keterampilan sosial, serta evaluasi kelompok.

Suprijono (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif bertujuan mengembangkan kemampuan akademik sekaligus membentuk sikap sosial peserta didik melalui interaksi yang aktif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bertukar informasi, berdiskusi, dan memecahkan permasalahan secara bersama-sama.

Penerapan model pembelajaran kooperatif sejalan dengan paradigma pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Dalam paradigma ini peserta didik menjadi subjek utama pembelajaran, sedangkan guru berperan membimbing, mengarahkan, serta memfasilitasi proses belajar agar berlangsung secara aktif, kreatif, kolaboratif, dan bermakna.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* merupakan salah satu variasi pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan permainan edukatif melalui kegiatan menyusun atau mencocokkan jawaban yang telah diacak. Model ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas berpikir cepat, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Huda (2017) menjelaskan bahwa model *Scramble* merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik mencari pasangan jawaban yang tepat terhadap pertanyaan atau permasalahan yang telah disusun secara acak. Aktivitas tersebut melatih kemampuan berpikir kritis, ketelitian, kerja sama, komunikasi, serta kemampuan memecahkan masalah.

Dalam implementasinya, guru mempersiapkan kartu soal dan kartu jawaban, kemudian peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan pasangan yang sesuai. Selama proses tersebut guru memberikan arahan, bimbingan, serta penguatan agar seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif. Keunggulan model *Scramble* antara lain mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan aktivitas belajar, melatih kerja sama kelompok, meningkatkan

konsentrasi peserta didik, serta mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, model ini sangat sesuai diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan belajar melalui aktivitas dan permainan edukatif.

Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang mereka peroleh selama mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Penerapan model *Scramble* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang menantang sekaligus menyenangkan. Proses mencocokkan kartu soal dan jawaban menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan perhatian peserta didik, serta mendorong mereka untuk aktif berdiskusi dalam kelompok. Kondisi tersebut mampu meningkatkan motivasi intrinsik karena peserta didik merasa terlibat secara langsung dalam proses memperoleh pengetahuan.

Selain itu, suasana belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif memberikan pengalaman keberhasilan (*mastery experience*) yang dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Semakin sering peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, semakin tinggi pula motivasi mereka untuk mengikuti pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran yang aktif, kolaboratif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi berfungsi sebagai kekuatan yang mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar peserta didik sehingga mereka memiliki kemauan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan rasa ingin tahu, aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, mampu bekerja sama, serta memiliki ketekunan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Uno (2021), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang muncul dalam diri peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar sehingga terjadi perubahan perilaku yang ditandai dengan adanya hasrat untuk berhasil, kebutuhan belajar, harapan masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Sardiman (2018) menjelaskan bahwa motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan tersebut, serta memberikan arah terhadap aktivitas belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, motivasi belajar memiliki peran yang sangat strategis karena karakteristik peserta didik pada jenjang ini masih memerlukan rangsangan yang mampu menumbuhkan minat dan antusiasme belajar. Guru dituntut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi maupun hasil belajar peserta didik. Rostiana dan Imran (2024) menyatakan bahwa implementasi model *Scramble* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang dikemas melalui kerja sama kelompok dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme peserta didik.

Penelitian Warsinah (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Scramble* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Peningkatan motivasi ditunjukkan melalui keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat, meningkatnya kerja sama antarsiswa, serta tingginya semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Kharisna dkk. (2021) menemukan bahwa penggunaan model *Scramble* mampu meningkatkan motivasi

belajar peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Oktaviany, Yantoro, dan Risdalina (2024) yang menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar secara optimal.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam tentang implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada konteks pembelajaran di sekolah dasar. Dengan perkataan lain, pendekatan studi kasus digunakan untuk menggambarkan fenomena secara komprehensif berdasarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan tanpa melakukan manipulasi terhadap objek penelitian. Suharyanto H. Soro (2023) mendefinisikan studi kasus adalah aktivitas ilmiah dilakukan secara sadar baik permasalahan tunggal maupun jamak dengan menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara, questionnaire, dan dokumentasi atau sejenisnya sehingga dapat mendeskripsikan dan mengeksplorasi temuan tersebut secara komprehensif dan mendalam.

Metode pengumpulan data penelitian dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses penerapan model pembelajaran *Scramble* di kelas, interaksi antara guru dan siswa, serta aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, hambatan, dan strategi guru dalam menerapkan model pembelajaran tersebut. Sementara itu, dokumentasi dilakukan terhadap perangkat pembelajaran, modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), hasil evaluasi, serta dokumen pendukung lainnya guna memperkuat temuan penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Ciseureuh dan SD Negeri 5 Sindangkasih, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa kedua sekolah telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dalam proses pembelajaran serta memberikan akses kepada peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan. Informan penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas IV, dan siswa kelas IV yang dipilih berdasarkan keterlibatan mereka dalam pelaksanaan pembelajaran.

Teknik analisis data menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña, yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi kesimpulan. Pada tahap reduksi, data diseleksi, dikategorikan, dan difokuskan sesuai dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi untuk memudahkan proses interpretasi. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola-pola yang muncul dari hasil analisis serta melakukan verifikasi secara berkelanjutan hingga diperoleh temuan yang kredibel.

Keabsahan data dianalisis melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan siswa. Langkah ini bertujuan meningkatkan kredibilitas dan validitas temuan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data diperoleh melalui metode observasi di lapangan menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* di SD Negeri 1 Ciseureuh dan SD Negeri 5 Sindangkasih telah dilaksanakan secara sistematis. Guru tidak hanya mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa tujuan pembelajaran, materi ajar, media, serta instrumen penilaian, tetapi juga merancang aktivitas belajar yang mampu melibatkan siswa secara aktif sejak awal hingga akhir pembelajaran. Perencanaan yang matang menjadi faktor penting karena keberhasilan model *Scramble* sangat bergantung pada

kesiapan guru dalam menyusun kartu soal, kartu jawaban, serta skenario pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Guru membentuk kelompok belajar yang heterogen sehingga siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda dapat saling melengkapi selama proses diskusi. Pembelajaran berlangsung melalui aktivitas mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang telah diacak. Selama proses tersebut guru berperan sebagai fasilitator, motivator, sekaligus pengarah jalannya diskusi sehingga setiap anggota kelompok memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Kondisi ini menunjukkan adanya perubahan peran guru dari pusat informasi menjadi pendamping proses belajar siswa. Selain meningkatkan aktivitas belajar, implementasi model *Scramble* juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa tampak lebih antusias mengikuti kegiatan karena proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menuntut kerja sama, ketelitian, serta kemampuan berpikir cepat. Suasana kelas yang aktif dan interaktif tersebut membuat siswa lebih mudah memahami materi sekaligus mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini memperkuat teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin (2015) bahwa keberhasilan pembelajaran kelompok dipengaruhi oleh adanya ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, dan keterampilan sosial antarpeserta didik. Dalam konteks penelitian ini, seluruh komponen tersebut terlihat selama pelaksanaan model *Scramble*, terutama ketika siswa saling membantu menemukan pasangan jawaban yang benar serta berdiskusi untuk menyelesaikan tugas kelompok. Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian Rostiana dan Imran (2024) yang menyatakan bahwa model *Scramble* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi model *Scramble* memiliki konsistensi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada berbagai konteks sekolah dasar.

Berdasarkan temuan tersebut dapat dipahami bahwa keberhasilan implementasi model *Scramble* tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media kartu soal dan jawaban, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran, mengelola interaksi kelompok, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian, implementasi model *Scramble* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik.

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peningkatan motivasi ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, keberanian mengemukakan pendapat, partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, serta meningkatnya rasa percaya diri ketika mempresentasikan hasil kerja kelompok. Selain itu, siswa menunjukkan ketekunan yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas dibandingkan sebelum model *Scramble* diterapkan. Peningkatan motivasi tersebut dipengaruhi oleh karakteristik model *Scramble* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pemecahan masalah secara bersama-sama. Aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Motivasi belajar tidak hanya terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tetapi juga dari perubahan sikap belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, siswa lebih berani mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap pendapat teman, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan model *Scramble*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif mampu menciptakan iklim belajar yang memberikan rasa aman bagi siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa merasa takut melakukan kesalahan.

Ditinjau dari teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman (2018), motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan tersebut, serta memberikan arah terhadap aktivitas belajar. Dalam penelitian ini, aktivitas pembelajaran yang menuntut kerja sama kelompok dan penyelesaian masalah secara bersama-sama mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa terlibat secara langsung dalam

proses memperoleh pengetahuan. Selain itu, model *Scramble* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Aktivitas menyusun jawaban secara berkelompok menimbulkan suasana kompetitif yang sehat sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi lebih aktif. Keberhasilan menemukan jawaban yang benar juga memberikan pengalaman keberhasilan (*mastery experience*) yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran berikutnya.

Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian Warsinah (2024) yang menyatakan bahwa model *Scramble* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa karakteristik model *Scramble* yang menekankan kolaborasi dan aktivitas belajar mampu meningkatkan motivasi belajar pada berbagai kondisi pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Yeni Rostiana dan Ali Imran (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model *Scramble* mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran yang interaktif. Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Dinah dkk. (2019) yang menunjukkan bahwa model *Scramble* meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa.

Perspektif teori motivasi belajar, kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas kolaboratif dan pemberian tantangan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mereka akan memiliki dorongan yang lebih besar untuk memahami materi dan menyelesaikan tugas pembelajaran.

Meskipun memberikan berbagai dampak positif, penelitian ini menemukan beberapa hambatan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*. Hambatan utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan waktu pembelajaran karena proses diskusi kelompok dan pencocokan kartu memerlukan alokasi waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan metode ceramah. Selain itu, perbedaan kemampuan akademik siswa menyebabkan sebagian siswa masih bergantung pada teman yang lebih aktif dalam kelompok. Hambatan lain yang ditemukan adalah masih adanya siswa yang kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat selama diskusi kelompok. Kondisi tersebut menyebabkan partisipasi siswa belum sepenuhnya merata. Guru juga memerlukan persiapan media pembelajaran yang lebih matang agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi model *Scramble* tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik model pembelajaran, tetapi juga oleh kompetensi guru dalam mengelola kelas, mengatur waktu pembelajaran, serta membangun partisipasi aktif seluruh peserta didik.

Hambatan tersebut menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif memerlukan kesiapan guru dalam mengelola kelas secara lebih kompleks dibandingkan pembelajaran konvensional. Guru tidak hanya bertanggung jawab terhadap penyampaian materi, tetapi juga harus memastikan seluruh anggota kelompok berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, kemampuan manajemen kelas menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan implementasi model *Scramble*. Untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut, guru menerapkan beberapa strategi. Guru membentuk kelompok belajar secara heterogen sehingga siswa dengan kemampuan akademik yang lebih tinggi dapat membantu teman sekelompoknya. Selain itu, guru memberikan petunjuk yang jelas sebelum kegiatan dimulai, melakukan pendampingan selama diskusi berlangsung, serta memberikan motivasi dan apresiasi kepada siswa yang menunjukkan partisipasi aktif.

Guru juga melakukan evaluasi dan refleksi pada akhir pembelajaran untuk mengidentifikasi kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar perbaikan pada pertemuan berikutnya sehingga implementasi model *Scramble* dapat berlangsung secara lebih efektif. Strategi yang dilakukan guru menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi model pembelajaran kooperatif tidak semata-mata ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan, melainkan juga oleh kompetensi pedagogik guru dalam mengelola proses pembelajaran. Pemberian penguatan, penghargaan, dan umpan balik positif merupakan bentuk motivasi eksternal yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran tidak hanya bergantung

pada model itu sendiri, tetapi juga pada kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memberikan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Scramble tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan perubahan terhadap pola interaksi dalam proses pembelajaran. Sebelum penerapan model Scramble, kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif. Setelah model tersebut diterapkan, siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berdiskusi, bertukar pendapat, menyelesaikan permasalahan secara bersama, serta mengemukakan hasil pemikirannya di depan kelas. Perubahan tersebut menunjukkan adanya pergeseran paradigma pembelajaran menuju student-centered learning, di mana siswa menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan keaktifan siswa, implementasi model Scramble juga memperlihatkan bahwa keberhasilan suatu model pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh sintaks pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam mengelola kelas. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif melalui pembagian kelompok yang heterogen, pemberian motivasi, pengelolaan waktu, dan pemberian umpan balik secara berkelanjutan. Dengan demikian, efektivitas model Scramble merupakan hasil dari kombinasi antara karakteristik model pembelajaran dan kemampuan pedagogik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Temuan penelitian ini memiliki kesamaan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Scramble mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Penelitian Rostiana dan Imran (2024) menunjukkan bahwa model Scramble menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Demikian pula penelitian Dinah dkk. (2019) menyimpulkan bahwa penerapan model Scramble memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas model Scramble bersifat konsisten pada berbagai kondisi pembelajaran.

Penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif atau penelitian tindakan kelas yang berfokus pada peningkatan hasil belajar melalui pengukuran statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus sehingga mampu memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai proses implementasi model *Scramble*, hambatan yang dihadapi guru, serta strategi yang dilakukan dalam mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi berupa pemahaman yang lebih komprehensif terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* di sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Scramble di SD Negeri 1 Ciseureuh dan SD Negeri 5 Sindangkasih dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran, membentuk kelompok belajar yang heterogen, memanfaatkan media berupa kartu soal dan kartu jawaban, serta berperan sebagai fasilitator selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Implementasi model pembelajaran Scramble memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi ditunjukkan melalui meningkatnya keaktifan dalam diskusi kelompok, keberanian mengemukakan pendapat, antusiasme mengikuti pembelajaran, kemampuan bekerja sama, serta meningkatnya rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Meskipun masih ditemukan hambatan berupa keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan akademik siswa, dan rendahnya partisipasi sebagian siswa, berbagai kendala tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan kelompok yang efektif, pendampingan guru, penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta pemberian motivasi dan penguatan positif. Dengan demikian, model pembelajaran

kooperatif tipe Scramble dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar sekaligus mendukung penerapan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada peserta didik.

Keberhasilan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* tidak hanya ditentukan oleh karakteristik model pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang aktivitas belajar, mengelola kelas, serta memfasilitasi interaksi antar peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kompetensi dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2016). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyanto H. Soro. (2023). Cara Mudah Memahami dan Melakukan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Penerbit: CV. Semiotika. Anggota IKAPI.
- Suprijono, A. (2022). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kharisna, F., Alwi, N. A., Perdana, A. S., & Sya'idah, N. (2021). Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap motivasi belajar siswa SD kelas III pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(2).
- Nuraisyah, Masripah, & Anton. (2024). Penerapan model pembelajaran *Scramble* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. *Jurnal Ilmiah Cakrawala Nusantara*, 1(3).
- Oktaviany, N., Yantoro, & Risdalina. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media video animasi pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6).
- Rostiana, Y., & Imran, A. (2024). Implementation of the Scramble Learning Model and Its Effect on Student Motivation and Learning Outcomes. *Journal of Innovation in Primary Education*.
- Warsinah. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(2).
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, A. (2022). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kharisna, F., Alwi, N. A., Perdana, A. S., & Sya'idah, N. (2021). Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap motivasi belajar siswa SD kelas III pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(2).

- Oktaviany, N., Yantoro, & Risdalina. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble berbantuan media video animasi pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6).
- Rostiana, Y., & Imran, A. (2024). Implementation of the Scramble Learning Model and Its Effect on Student Motivation and Learning Outcomes. *Journal of Innovation in Primary Education*.
- Warsinah. (2024). Pengaruh model pembelajaran Scramble terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar., 2(2).