

Implikasi Metode Pembelajaran Scramble Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam: Tinjauan Literatur Naratif

Mohammad Usman¹, Khoirul Komar², Abd Mufid³, Khoirul Anwar⁴

^{1, 2, 3, 4} Tarbiyah, Institut Agama Islam Miftahul Ulum Pamekasan, Indonesia

e-mail: mohammadusmankrp@gmail.com

ABSTRACT

Few studies have examined how the Scramble method affects learning interest. The focus is typically on cognitive factors, motivation, and active engagement in learning. To date, no study has attempted to integrate these findings in the context of enhancing interest in the learning of Islamic Religious Education. This study uses a narrative literature review (NLR) to address this topic by examining literature related to the Scramble method and Islamic Religious Education (PAI) instruction published between 2020 and 2026. Data were sourced from Google Scholar, SINTA, Publish or Perish, and Mendeley Desktop. This involved identification, relevance screening, data reduction, tabulation, data extraction, and thematic analysis. The study shows that research on the Scramble method and PAI learning is mostly concentrated in secondary education, while studies specifically targeting primary education, particularly those analyzing learning interest, remain quite limited. Using the Scramble method has beneficial effects on cognitive and affective aspects, including learning interest. It has been shown to enhance cognitive abilities such as understanding, memory retention, analytical skills, problem-solving, concentration, creativity, and learning outcomes. Affectively, this method fosters motivation, self-confidence, responsibility, cooperation, and participation, creating an enjoyable learning experience.

ABSTRAK

Kajian implikasi metode Scramble terhadap minat belajar peserta didik relatif sedikit dan umumnya berorientasi pada aspek kognitif, motivasi, dan keaktifan dalam konteks dan lokus tertentu. Belum ada yang mengintegrasikan dalam konteks peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam. Melalui Narrative Literature Review (NLR), kajian ini akan membahas hal itu dengan menelaah literatur terkait Scramble dan pembelajaran PAI yang terbit dalam rentang tahun 2020–2026. Data diperoleh dari database Google Scholar, SINTA, Publish or Perish, dan Mendeley Desktop, dengan instrumen kajian: identifikasi, skrining relevansi, reduksi data, tabulasi, ekstraksi data, dan analisis tematis. Hasil menunjukkan bahwa kajian terkait Scramble dan pembelajaran PAI lebih banyak berada pada jenjang pendidikan menengah, sementara pada jenjang pendidikan dasar masih relatif terbatas, termasuk orientasi analisis pada minat belajar. Penerapan Scramble memberi implikasi positif terhadap aspek kognitif dan afektif, termasuk minat belajar. Pada aspek kognitif, Scramble meningkatkan pemahaman, daya ingat, kemampuan analitis, pemecahan masalah, konsentrasi, dan kreativitas belajar. Pada aspek afektif, metode ini mendorong motivasi, kepercayaan diri, tanggung jawab, kerja sama, partisipasi, serta terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan.

ARTICLE HISTORY

Received 23-05-2026

Accepted 30-06-2026

KEYWORDS

Islamic Religious Education; Narrative Literature Review; Cooperative Learning; Scramble; Learning Interest.

KATA KUNCI

Pendidikan Agama Islam; Narrative Literature Review; Pembelajaran Kooperatif; Scramble; Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) menempati posisi strategis dalam membentuk karakter, moral, dan spiritualitas peserta didik, baik dalam konteks lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Dalam praktiknya, hal demikian tidak hanya menuntut PAI untuk menghasilkan peserta didik yang memahami materi keagamaan, tetapi juga mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memahami konsep secara mendalam, berpikir kritis, serta memiliki minat dan motivasi belajar yang baik. Namun, tidak sedikit temuan penelitian yang menjelaskan bahwa pemilihan model pembelajaran PAI di berbagai jenjang masih menghadapi banyak persoalan, terutama terkait rendahnya keaktifan, minat, motivasi, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik (Aulia, 2025). Di mana kegiatan belajar mengajar cenderung dilaksanakan dengan metode ceramah dan berpusat pada guru, sementara peserta didik lebih banyak mendengarkan dan menghafal daripada terlibat secara aktif dalam proses belajar (Susanti, 2024).

Pola pembelajaran semacam ini berisiko menimbulkan kejenuhan, membuat materi PAI dipersepsikan sebagai pelajaran yang monoton, dan pada akhirnya menurunkan minat belajar peserta didik. Padahal minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Ketika minat belajar rendah, peserta didik cenderung pasif, mudah teralihkannya, dan kurang termotivasi untuk mendalami materi (Rahayu et al., 2023). Sebagai respons atas persoalan ini, salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*, yakni model pembelajaran melalui aktivitas menyusun atau mencocokkan huruf, kata, kalimat, atau konsep yang telah diacak menjadi satuan yang bermakna dan sesuai dengan materi yang dipelajari (Mustafidah & Chotimah, 2025). Artinya, pembelajaran dikemas dengan aktivitas menyerupai permainan yang menuntut kecepatan berpikir, kerja sama kelompok, dan ketelitian, sehingga suasana kelas dapat menjadi lebih hidup dan partisipatif dibandingkan dengan metode ceramah.

Kajian terkait *Scramble* dalam pembelajaran PAI beberapa tahun terakhir tidak hanya mengkaji hasil belajar, tetapi juga minat belajar, motivasi, keaktifan, pemahaman, kemampuan berpikir kritis, fokus belajar, dan kemampuan berkolaborasi. Dalam konteks PAI, penggunaan *Scramble* telah diterapkan pada berbagai materi dan jenjang pendidikan, mulai dari Budi Pekerti, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), Al-Qur'an, Al-Qur'an dan Hadis, hingga bidang keislaman lainnya. Misalnya, kajian Mufaizah di MI Plus Cahaya Kamilah Sidoarjo menemukan bahwa penerapan metode *Scramble* yang dilakukan melalui mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan dinyatakan efektif dalam meningkatkan aktivitas dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis (Mufaizah et al., 2025). Kemudian, kajian Meilanie dan Jasiah pada peserta didik MA Darul Ulum, bahwa *Scramble* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, keberanian mengajukan pertanyaan, antusiasme mengikuti diskusi kelompok, dan keberanian menyampaikan pendapat, terutama dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang mereka amati (Meilanie & Jasiah, 2024).

Begitu juga dengan temuan Sharifah Aini pada peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 18 Surabaya. Dari 20 peserta didik yang diteliti, kajian itu menyatakan bahwa metode *Scramble* efektif dalam membentuk keterampilan berpikir kritis peserta didik, sekaligus mendorong mereka menjadi lebih aktif dan berani menyampaikan pendapat. Efektivitas tersebut juga terlihat dari hasil belajar, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 94,53, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 52,19 (S. Aini et al., 2024). Temuan serupa juga dinyatakan oleh Yusuf Zaeni Taziri dalam penelitiannya di kelas VIII C SMPN 5 Majalengka yang melibatkan 18 peserta didik. Ia menyatakan bahwa ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan sebanyak 28% dalam setiap siklus uji coba, dengan nilai rata-rata yang meningkat dari 67 menjadi 75 dan 81 (Taziri & Tarsinah, 2026).

Dalam hal ini, Dara Nur Fadilla mengatakan, bahwa berdasarkan eksperimen dan kelas kontrol di SMPN 1 Sumberrejo, diketahui bahwa penggunaan metode *Scramble* dinyatakan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional melalui ceramah (Fadilla et al., 2024). Temuan-temuan tersebut dikuatkan oleh kajian meta-analisis Sitti Aisyah Mu'min dari 23 artikel tentang model pembelajaran kooperatif. Ia menyatakan bahwa metode *Scramble* memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam pembelajaran PAI. Metode ini memperoleh *effect size* sebesar 7,95, tertinggi dibandingkan sebelas model

pembelajaran kooperatif lainnya yang rata-rata memiliki *effect size* sebesar 2,13 (Mu'min & La Fua, 2026). Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Scramble* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan serta mendorong keaktifan peserta didik, sehingga berpotensi mendukung keberhasilan pembelajaran PAI (Mu'min & La Fua, 2026).

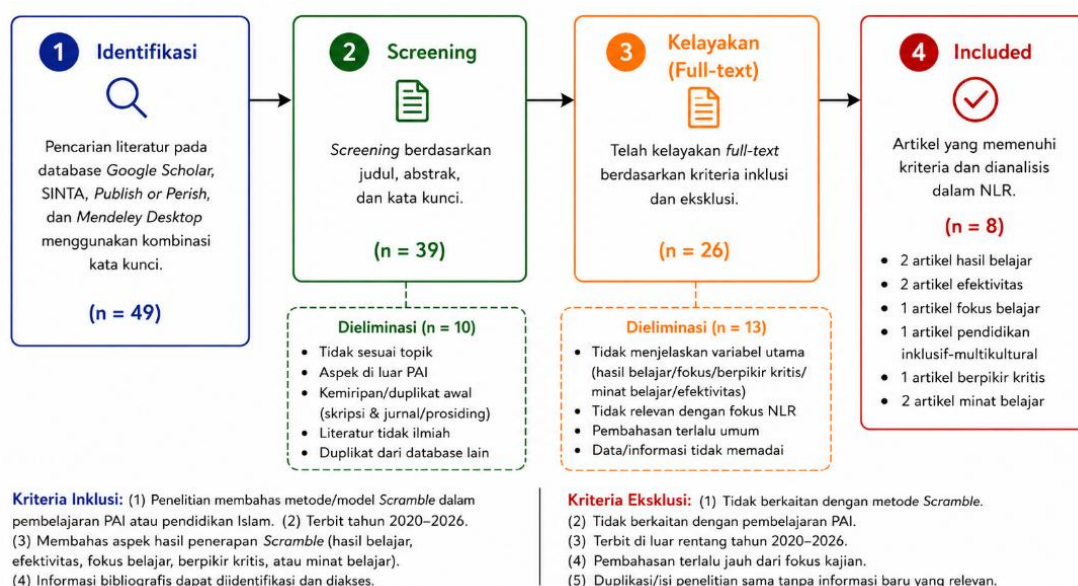
Dari penelitian terdahulu tersebut diketahui bahwa belum ada pemetaan tentang bagaimana metode *Scramble* berkaitan dengan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI, terutama dalam konteks kajian *Narrative Literature Review* (NLR) atau *Systematic Literature Review* (SLR) sebagai model kajian literatur yang sistematis. Penelitian sebelumnya umumnya berada dalam konteks kelas atau sekolah tertentu dengan karakteristik subjek, materi, dan desain penelitian yang berbeda-beda, sehingga temuan yang dihasilkan belum memberikan gambaran utuh mengenai implikasi *Scramble* terhadap minat belajar PAI. Artinya, terdapat celah kajian, di mana persoalannya bukan lagi pada terbatasnya penelitian mengenai penerapan metode *Scramble* dalam pembelajaran PAI, melainkan belum tersusunnya sintesis literatur yang secara khusus mengkaji implikasi metode *Scramble* terhadap minat belajar PAI. Untuk itu, kajian ini memanfaatkan *Narrative Literature Review* untuk mengidentifikasi implikasi metode *Scramble* terhadap minat belajar PAI, termasuk kecenderungan jenjang pendidikan, materi, serta kecenderungan temuan yang dihasilkan pada jenjang pendidikan apa penelitian.

METODE PENELITIAN

Basis penelitian ini adalah *Narrative Literature Review* (NLR) dengan pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih untuk mengintegrasikan temuan penelitian terdahulu mengenai penerapan metode atau model pembelajaran *Scramble* dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui integrasi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan metode *Scramble*, efektivitas penerapannya, serta implikasinya terhadap aspek kognitif, aspek afektif, dan secara khusus minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. Dalam penelitian ini, penulis mengikuti tahapan analisis Kitchenham & Charters yang meliputi (1) identifikasi dan perumusan *research question*, (2) pencarian literatur, (3) seleksi kriteria inklusi dan eksklusi, (4) ekstraksi data, dan (5) penyimpulan (Kitchenham & Charters, 2007).

Sumber data diperoleh dari *database* akademik seperti Google Scholar, SINTA, Publish or Perish, dan Mendeley Desktop dengan rentang tahun penerbitan 2020–2026. Penelusuran literatur dilakukan menggunakan kata kunci utama yang berkaitan dengan fokus penelitian, yaitu *metode Scramble*, *model pembelajaran Scramble*, *pembelajaran Scramble dalam PAI*, *Scramble Pendidikan Agama Islam*, dan *minat belajar*. Kata kunci tersebut juga dikombinasikan dengan istilah turunan, seperti *hasil belajar*, *efektivitas pembelajaran*, *fokus belajar*, *berpikir kritis*, serta *motivasi atau minat belajar*. Penelusuran dilakukan secara kombinatorik pada basis data akademik untuk memperoleh literatur yang berkaitan dengan penggunaan metode *Scramble* dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI (Green et al., 2006). Strategi penelusuran tersebut dilakukan untuk memperluas cakupan literatur sekaligus memastikan bahwa artikel yang diperoleh memiliki keterkaitan dengan variabel dan fokus kajian penelitian.

Kriteria seleksi dan reduksi dilakukan untuk menjamin kualitas dan relevansi artikel yang dikaji. Dari 49 artikel yang ditemukan pada tahap awal, dilakukan proses penyaringan sehingga diperoleh 39 artikel yang memenuhi persyaratan awal. Selanjutnya, artikel tersebut disaring kembali berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi hingga diperoleh 29 artikel yang relevan, kemudian dilakukan penelaahan lebih mendalam terhadap kesesuaian isi dan fokus penelitian hingga ditetapkan 8 artikel sebagai sumber utama. Tahapan reduksi tersebut dilakukan secara bertahap agar artikel yang dianalisis benar-benar memiliki keterkaitan substantif dengan fokus penelitian mengenai penerapan metode *Scramble* dalam pembelajaran PAI. Dalam hal ini, kriteria inklusi dalam seleksi ini meliputi kesesuaian tema bahasan, publikasi dalam rentang tahun 2020–2026, ketersediaan akses teks penuh (*full-text*), serta relevansi langsung dengan model *Scramble* pada pembelajaran PAI atau pendidikan Islam. Sebaliknya, kriteria eksklusi diterapkan pada artikel yang tidak sesuai dengan tema eksplanasi, berupa dokumen non-jurnal (*seperti prosiding, skripsi, tesis, atau buku*), ulasan yang terlalu umum, tidak relevan dengan kata kunci, serta adanya duplikasi artikel pada basis data yang berbeda. Berikut lebih jelasnya;



Gambar 1: Alur Pencarian Literatur

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis tematik (*thematic analysis*). *Pertama*, identifikasi dan reduksi relevansi literatur. *Kedua*, *screening* atau pemeriksaan relevansi kata kunci. *Ketiga*, tabulasi tema literatur ke dalam tiga kelompok, yaitu Efektivitas *Scramble* terhadap Pembelajaran PAI, Implikasi *Scramble* terhadap aspek kognitif peserta didik, Implikasi *Scramble* terhadap aspek afektif peserta didik. *Keempat*, dilakukan interpretasi, integrasi, dan sintesis terhadap temuan dari setiap kelompok tema untuk menemukan persamaan, perbedaan, serta pola hasil penelitian yang dapat memperkuat posisi penelitian mengenai metode *Scramble* dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. (Amruddin et al., 2022). Berikut data objek yang akan dianalisis:

Tabel 1. Objek Kajian

No	Penulis	Judul	Sumber
1	Y. Oktavia (2020)	“Pengaruh Metode <i>Scramble</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir,”	Asatiza: Jurnal Pendidikan, Vol. 1, No. 2, 286–297 (SINTA 3)
2	F. Hakim (2021)	“Efektivitas Metode <i>Scramble</i> Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Balonggabus Sidoarjo,”	eL Bidayah, Vol. 3, No. 2, 161–178 (SINTA 4)
3	Aprizal Ahmad et al (2022)	“Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,”	Jurnal Al-Thariqah, Vol. 7, No. 2, 503–514 (SINTA 3)
4	A. Aziz & A.P. Astutik (2023)	“Efektivitas Media <i>Scramble</i> dalam Meningkatkan Fokus Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti,”	Intizar, Vol. 29, No. 2, 147–162 (SINTA 3)
5	S. M. Agustina (2023)	“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i> Terhadap Pendidikan Islam Inklusif-Multikultural,”	Edu Society, Vol. 3, No. 3, 1168–1175 (SINTA 5)
6	N. Sa'adah, Hidayati et al (2026)	“Model Kooperatif <i>Scramble</i> Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil dan Keaktifan Belajar PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII,”	Kompetensi, Vol. 19. No.1, 26–35. (SINTA 5)
7	L. Mustafidah & C. Chotimah (2025)	“Penerapan Metode <i>Scramble</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX SMP Negeri 2 Peterongan Jombang,”	YASIN, Vol. 5, No. 2, 895–912 (SINTA 5)
8	V. P. Rahayu, et al (2023)	“Pengaruh Metode <i>Scramble</i> dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah	Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam,

HASIL PENELITIAN

Dari 49 penelitian yang penulis kumpulkan sebelum direduksi, ditemukan bahwa karya ilmiah mengenai penerapan metode *Scramble* dalam pembelajaran PAI dalam rentang tahun 2020–2026 lebih banyak dilakukan pada jenjang pendidikan menengah, khususnya SMP, SMA, SMK, dan MA, sementara penelitian pada jenjang sekolah dasar relatif terbatas. Dari sisi materi, penelitian didominasi oleh mata pelajaran PAI secara umum; beberapa juga pada materi Budi Pekerti, disusul SKI yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan aktivitas penyusunan dalam *Scramble*. Penggunaan *Scramble* pada materi Al-Qur'an Hadis juga mulai berkembang dalam rentang tahun terbaru. Dari sisi orientasi kajian, aspek kognitif masih menjadi fokus utama, diikuti oleh motivasi dan keaktifan belajar. Sementara minat belajar masih relatif jarang dikaji, meski dalam rentang tahun 2023-2026 semakin terlihat. Hal ini menunjukkan terdapat perkembangan fokus kajian dari pencapaian hasil belajar menuju aspek motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik. Adapun rincian temuan dari 8 artikel yang dikaji sebagai berikut;

Tabel 2. Temuan dan Implikasi

No	Penulis	Efektivitas <i>Scramble</i>	Implikasi Kognitif	Implikasi Afektif
1	S. M. Agustina (2023)	Skor pembelajaran naik 20,06%	Berpikir kritis, gagasan variatif, berpikir dari berbagai sudut pandang	Motivasi dan fleksibilitas menerima gagasan
2	N. Sa'adah et al. (2026)	Hasil belajar meningkat 64%	Meningkatkan intelektualitas dan ketelitian dalam menyusun informasi	Antusiasme, empati, percaya diri, dan pengurangan kejenuhan.
3	L. Mustafidah & C. Chotimah (2025)	Minat belajar meningkat, terutama pada materi haji.	Berpikir kritis, analitis, pemecahan masalah, kreativitas.	Suasana menyenangkan, minat, dan kolaborasi meningkat.
4	F. Hakim (2021)	Mengatasi hasil belajar rendah dan pembelajaran monoton.	Pemahaman materi dan daya pikir tingkat tinggi.	Motivasi, keterlibatan, tanggung jawab, dan kebersamaan.
5	V. P. Rahayu et al. (2023)	Berpengaruh 27,5% terhadap hasil belajar SKI..	Aktif mencari dan menganalisis jawaban.	Minat belajar meningkat dan kejenuhan berkurang.
6	A. Aziz & A. P. Astutik (2023)	Kelulusan mencapai 100% pada siklus III.	Literasi membaca, pemahaman, dan imajinasi meningkat.	Semangat, fokus, dan kondisi psikologis positif.
7	Y. Oktavia (2020)	Berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PAI.	Menghafal istilah dan melatih daya pikir tingkat tinggi.	Partisipasi, disiplin, dan kompetisi sehat meningkat.
8	Aprizal Ahmad et al. (2022)	Meningkatkan mutu pembelajaran	Konsentrasi, kecepatan berpikir, dan kreativitas meningkat.	Percaya diri dan keberanian berpendapat meningkat.

PEMBAHASAN

Konsep dan Efektivitas Model *Scramble*

Model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan proses belajar dalam kelompok dengan memadukan unsur permainan bahasa, di mana peserta didik akan mencari jawaban atas pertanyaan melalui penyusunan kata, kalimat, atau paragraf yang telah diacak. Secara konseptual, model ini dikembangkan untuk meningkatkan konsentrasi, kecepatan berpikir dan motivasi, serta menciptakan kondisi kelas yang variatif (Agustina, 2023). Kondisi ini akan menimbulkan stimulus masalah yang harus diselesaikan melalui proses berpikir sekaligus interaksi antar peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih aktif (Fadilla et al., 2024). Dalam hal ini, model pembelajaran *Scramble* memiliki variasi

bentuk yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan tingkat kemampuan peserta didik. Variasi tersebut meliputi *Scramble* kata, yaitu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna; *Scramble* kalimat, yaitu menyusun kata-kata yang diacak menjadi struktur kalimat yang logis, serta *Scramble* paragraf dan wacana, yaitu menyusun sejumlah bagian teks hingga membentuk uraian yang memiliki keterkaitan makna. Variasi tersebut menunjukkan bahwa *Scramble* memiliki fleksibilitas dalam penerapannya, serta dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, *Scramble* tidak hanya berfungsi sebagai permainan untuk menemukan jawaban, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mengenali struktur, hubungan, dan makna suatu informasi (S. Aini et al., 2024).

Mufaizah menjelaskan bahwa penerapannya dapat mengikuti tahapan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Tahapan tersebut kemudian diwujudkan melalui aktivitas konkret berupa penyampaian materi, pembentukan kelompok kecil, pemberian kartu soal dan jawaban yang telah diacak, diskusi, pencocokan jawaban, hingga evaluasi (Mufaizah et al., 2025). Dalam hal ini, guru tentu perlu mempersiapkan materi serta kartu soal dan jawaban sebelum pembelajaran, sementara penilaian dilakukan berdasarkan kecepatan dan ketepatan penyelesaian tugas. Hal ini menunjukkan bahwa *Scramble* bukan sekadar permainan, melainkan memiliki struktur pembelajaran yang sistematis dan berorientasi pada penghubungan pemahaman materi dengan kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan secara cepat dan tepat (Taziri & Tarsinah, 2026). Efektivitas *Scramble* dapat diperkuat melalui integrasi media pembelajaran yang sesuai sebagai bagian dari stimulus dalam memahami materi sebelum penyusunan.

Video pembelajaran dalam hal ini juga dapat digunakan pada tahap mengamati untuk membangun rasa ingin tahu peserta didik. Atau penggunaan video, audio, gambar, dan presentasi digital juga membuat materi lebih konkret, dinamis, dan interaktif. Misalnya, penayangan video kisah Rasul, film edukasi, atau audio bacaan ayat dan semacamnya (Aini et al., 2024). Integrasi tersebut mendorong pergeseran dari *teacher-centered* menuju *student-centered* karena peserta didik aktif mengamati, mengingat, berdiskusi, memilih, dan menyusun informasi. Tentu, unsur kompetisi turut meningkatkan partisipasi dan kedisiplinan peserta didik (Oktavia, 2020). Meski demikian, efektivitasnya tetap bergantung pada kesiapan guru dalam menyiapkan media, mengatur waktu, kelompok, dan kondisi kelas. Bahwa kegaduhan dan keterbatasan waktu menjadi kendala yang perlu diatasi melalui penataan ruang dan persiapan kelompok (Mufaizah et al., 2025). Selain itu, keberhasilan penerapan *Scramble* juga dipengaruhi oleh kesesuaian media dengan karakteristik materi dan kemampuan peserta didik, sehingga media yang digunakan tidak hanya menarik secara visual, tetapi benar-benar membantu peserta didik memahami dan menyusun informasi yang diberikan. Dengan demikian, efektivitas integrasi *Scramble* dan media pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyesuaikan media, materi, pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta pengelolaan kelas secara terpadu (Sa'adah et al., 2026).

Implikasi Model *Scramble* terhadap Aspek Kognitif Peserta Didik

Berdasarkan delapan literatur yang dianalisis, model pembelajaran *Scramble* menunjukkan implikasi kognitif yang relatif konsisten, mencakup pemahaman materi, ketelitian, berpikir kritis, kemampuan analitis, pemecahan masalah, konsentrasi, dan kreativitas. Dalam hal ini, *Scramble* dapat melatih siswa berpikir kritis dan menghasilkan gagasan yang bervariasi dari berbagai sudut pandang (Agustina, 2023), termasuk peningkatan intelektual dan ketelitian siswa dalam menyusun informasi (Sa'adah et al., 2026). *Scramble* juga dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas sekaligus (Mustafidah & Chotimah, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa model ini dapat membuat materi lebih mudah dipahami dan bertahan pada kognisi siswa (Hakim, 2021). Literasi membaca dan daya imajinasi siswa dalam model ini juga dapat berkembang (Aziz & Astutik, 2023), di mana *Scramble* dapat mempermudah siswa dalam menghafal istilah-istilah sulit dalam materi, seperti nama tokoh sejarah, melalui adanya peningkatan konsentrasi serta kecepatan berpikir (Hakim, 2021).

Aktivitas *Scramble* dalam mengidentifikasi, menghubungkan, dan menyusun kembali informasi yang diacak pada dasarnya menstimulasi jenjang kognitif menengah hingga tinggi secara bersamaan, karena siswa tidak cukup hanya mengingat informasi, tetapi juga harus menganalisis relasi antar unsurnya untuk memperoleh susunan jawaban yang benar. Dalam teori konstruktivisme Piaget, pengetahuan dibangun secara

aktif oleh individu melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap informasi baru, bukan diterima secara pasif (Mandar, 2025). Relevansi ini diperkuat oleh konsep *scaffolding* dalam konsep *discovery learning* Bruner, di mana penyediaan struktur bantu seperti kartu soal dan media lainnya memungkinkan siswa menemukan sendiri pola dan makna dari materi yang dipelajari, alih-alih menerimanya secara instruktif dari guru (Khoiriyah & Murni, 2021). Hal ini menegaskan bahwa *Scramble* mendorong siswa menjadi pengolah informasi secara aktif, sehingga pembelajaran bergeser dari sekadar transmisi informasi, menjadi proses aktif dalam mengolah, memahami, dan mengonstruksi pengetahuan.

Implikasi Model *Scramble* terhadap Aspek Afektif Peserta Didik

Selain berimplikasi pada ranah kognitif, model *Scramble* juga berimplikasi pada aspek afektif peserta didik, yakni mencakup motivasi belajar, keaktifan, kolaborasi, kepercayaan diri, tanggung jawab, serta terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Dalam hal ini, *Scramble* dapat meningkatkan motivasi belajar dan fleksibilitas siswa dalam menerima perbedaan gagasan antar peserta didik (Agustina, 2023), termasuk peningkatan antusiasme, empati, dan kepercayaan diri yang beriringan dengan kerja sama kelompok (Sa'adah et al., 2026). Selain itu, *scramble* dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif (Mustafidah & Chotimah, 2025). Pola serupa juga tampak pada dimensi keterlibatan dan tanggung jawab individu, di mana *Scramble* dapat mendorong keterlibatan dan solidaritas siswa terhadap keberhasilan kelompoknya (Hakim, 2021).

Tentu hal itu akan berdampak pada berkurangnya rasa malas siswa, dengan terciptanya suasana kelas yang membahagiakan dan berpengaruh positif terhadap kondisi psikologis. Peningkatan partisipasi, kedisiplinan, dan jiwa kompetitif yang sehat menandakan adanya peningkatan kepercayaan diri dan keberanian siswa (Oktavia, 2020). Aktivitas menyusun kartu jawaban dalam *Scramble* menuntut siswa merespons secara aktif terhadap stimulus pembelajaran, sehingga secara alami mendorong perpindahan dari tahap penerimaan pasif menuju keterlibatan emosional yang lebih tinggi. Pola ini juga sejalan dengan teori interdependensi positif yang menegaskan bahwa keberhasilan individu dalam kelompok bergantung pada kontribusi seluruh anggota dalam memunculkan rasa tanggung jawab kolektif dan kolaborasi (Bressoud et al., 2025). Selain itu, unsur permainan, tantangan, dan kompetisi sehat dalam *Scramble* relevan dengan konsep *self-determination* Deci dan Ryan yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik tumbuh optimal ketika tiga kebutuhan psikologis terpenuhi dalam proses belajar (Nisa et al., 2024).

Implikasi *Scramble* dalam hal ini juga menjangkau dimensi yang lebih mendalam, yaitu internalisasi nilai moral, spiritual, dan sosial melalui dialog interaktif dalam kelompok, yang pada gilirannya membentuk karakter siswa yang lebih disiplin dan berintegritas (Mufaizah et al., 2025). Dimensi ini memiliki relevansi khusus dalam konteks pembelajaran PAI yang tidak semata-mata berorientasi kognitif, tetapi juga pada pembentukan akhlak, sehingga penguatan afektif melalui *Scramble* sejalan dengan tujuan pendidikan agama itu sendiri, bukan sekadar efek samping dari metode pembelajaran, di mana *Scramble* juga dapat menciptakan pergeseran perilaku siswa dari pasif menjadi aktif, dari jenuh menjadi antusias, dan dari kurang percaya diri menjadi lebih berani berpartisipasi (S. Aini et al., 2024). Pergeseran inilah yang menjadikan *Scramble* berpotensi mendukung pembelajaran *student-centered* dengan adanya keterlibatan emosional dan sosial siswa.

Implikasi *Scramble* terhadap Minat Belajar PAI dan Tantangan Implementasinya

Dari paparan di atas, dapat dipahami bahwa model *Scramble* berimplikasi positif terhadap minat belajar PAI karena mengubah pengalaman belajar yang cenderung pasif, teoritis, dan berbasis hafalan menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Peningkatan minat terutama terjadi karena *Scramble* menghadirkan permainan, tantangan, kerja kelompok, dan kompetisi sehat yang membuat siswa terlibat langsung dalam proses menemukan dan menyusun jawaban. Aktivitas tersebut tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, antusiasme, kepercayaan diri, dan kepuasan dalam belajar (Mahmudi & Arief, 2025). Daya tarik *Scramble* terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung.

Adanya keterlibatan peserta didik di dalamnya mendorong perhatian dan rasa senang terhadap aktivitas pembelajaran. Unsur tantangan dalam *Scramble* juga memungkinkan munculnya pengalaman *flow*

ketika siswa berkonsentrasi karena tugas yang dihadapi cukup menantang, tetapi masih dapat diselesaikan (Aini & Fahriza, 2020). Kondisi ini memperkuat motivasi intrinsik sebagaimana dijelaskan oleh Deci dan Ryan. Oleh karena itu, *Scramble* meningkatkan minat bukan semata-mata karena unsur permainan, tetapi karena permainan tersebut membuat siswa terlibat, tertantang, merasa mampu, dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Efek ini menjadi relevan bagi PAI dan SKI yang banyak memuat materi teks, hafalan, dan narasi sehingga berpotensi menimbulkan kejenuhan (Meilanie & Jasiah, 2024).

Meskipun demikian, efektivitas *Scramble* bergantung pada kesiapan guru dan pengelolaan pembelajaran. Tantangan utama meliputi waktu persiapan kartu soal dan jawaban, perubahan kebiasaan siswa dari pasif menjadi aktif, pengelolaan kelas agar aktivitas kelompok tidak menimbulkan kegaduhan. Dari sisi manajemen kelas, aktivitas kelompok yang interaktif berisiko menimbulkan kegaduhan yang mengganggu kelas sekitar, ditambah variasi kemampuan siswa yang dapat membuat sebagian peserta didik tertinggal dalam kecepatan. Dalam hal ini, faktor eksternal seperti kecanduan gadget turut menjadi penghambat minat belajar siswa, termasuk risiko perilaku menyontek jawaban teman atau sekadar menerima tanpa melalui proses analisis kreatif. Kesemuanya amat membutuhkan pengawasan guru yang memadai (Hakim, 2021; Mustafidah & Chotimah, 2025; Oktavia, 2020).

Secara manajerial, keberhasilan metode pembelajaran aktif sangat bergantung pada kemampuan guru mengelola struktur, waktu, dan dinamika kelompok, bukan hanya kualitas desain aktivitasnya. Karena itu, guru perlu merancang materi secara matang, memberikan instruksi yang jelas, membentuk kelompok heterogen, mengatur waktu dan ruang kelas, serta menggunakan media yang menarik. *Scramble* juga sebaiknya dipadukan dengan strategi lain agar unsur permainan tetap mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media Audio-Visual, presentasi yang menarik, dan gambar berwarna dapat menambah konsentrasi serta mengatasi kejenuhan (Aziz & Astutik, 2023; Rahayu et al., 2023; Sa'adah et al., 2026). Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menyisipkan *ice breaking*, penghargaan bagi kelompok berprestasi, membentuk siswa agar saling membantu rekan, dan menumbuhkan empati dan tanggung jawab bersama (Haryati & Puspitaningrum, 2023).

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa *Scramble* berimplikasi positif terhadap pembelajaran PAI, baik aspek kognitif maupun afektif, serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Aspek kognitif terlihat dari menguatnya daya paham, daya ingat, daya analitis, pemecahan masalah, konsentrasi, dan kreativitas. Sementara itu, aspek afektif terlihat dari adanya interaksi, kerja sama, kompetisi sehat, serta penguatan motivasi, kepercayaan diri, tanggung jawab, dan keterlibatan. Peningkatan minat terjadi karena *Scramble* dapat mengubah karakter pembelajaran yang teoritis, berbasis hafalan, dan monoton menjadi aktivitas yang menuntut perhatian, rasa ingin tahu, tantangan, kolaborasi, dan partisipasi langsung. Unsur permainan dan tantangan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sementara keberhasilan menyelesaikan tugas dan interaksi kelompok dapat membangun keterhubungan sosial.

Meski demikian, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, perencanaan materi dan media pembelajaran pendukung, pengelolaan kelas, karakteristik siswa, serta kesesuaian model dengan materi pembelajaran. Sementara itu, keterbatasan kajian ini terletak pada sedikitnya kajian mengenai implikasi *Scramble* pada minat belajar PAI yang masih terbatas, termasuk penerapannya dalam lingkup pendidikan dasar. Sehingga pemahaman mengenai bagaimana *Scramble* membentuk minat belajar PAI masih belum komprehensif. Untuk itu, penelitian selanjutnya perlu menguji secara lebih khusus pengaruh dan mekanisme *Scramble* dalam menumbuhkan minat belajar PAI, terutama pada jenjang pendidikan dasar dan berbagai karakteristik materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, S. M. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Pendidikan Islam Inklusif-Multikultural. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 1168–1175. <https://doi.org/10.56832/edu.v3i3.403>

- Aini, N. Q., & Fahriza, I. (2020). Flow akademik pada pendidikan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(3), 369–376. <https://doi.org/10.51212/jdp.v13i3.1633>
- Aini, S., Ruman, & Asrori. (2024). *Model Scramble pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Berpikir Kritis Siswa*. CV. Zamron Pressindo.
- Amruddin, A., Priyanda, R., Agustina, T. S., Nyoman Sri Ariantini, N. S., Rusmayani, N. G. A. L., Aslindar, D. A., Ningsih, K. P., Wulandari, S., Putranto, P., & Yuniati, I. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*.
- Aulia, R. (2025). Dinamika Kesulitan Belajar Siswa dalam Perspektif Psikologi dan Lingkungan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi (JIPP)*, 3(1), 11–18. <https://doi.org/10.61116/jipp.v3i1.515>
- Aziz, A., & Astutik, A. P. (2023). Efektivitas Media Scramble dalam Meningkatkan Fokus Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Intizar*, 29(2), 176–188. <https://doi.org/10.19109/intizar.v29i2.20765>
- Bressoud, N., Samson, A. C., Gay, P., Plagnol, G. G., Audrin, C., Lucciarini, E., & Shankland, R. (2025). How signature strengths develop positive interdependence and empowerment in an inclusive education context. *Journal of Research in Special Educational Needs*, 25(1), 82–93. <https://doi.org/10.1111/1471-3802.12713>
- Fadilla, D. N., Silfiyah, K., Muhammad, A. A., & Shofiyuddin, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 5(3), 260–268. <https://doi.org/10.58401/salimiya.v5i3.1552>
- Green, B. N., Johnson, C. D., & Adams, A. (2006). Writing Narrative Literature Reviews for Peer-Reviewed Journals: Secrets of the Trade. *Journal of Chiropractic Medicine*, 5(3), 101–117. [https://doi.org/10.1016/S0899-3467\(07\)60142-6](https://doi.org/10.1016/S0899-3467(07)60142-6)
- Hakim, F. (2021). Efektivitas Metode Scramble dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Balonggabus Sidoarjo. *el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(2), 161–178. <https://doi.org/10.33367/jiee.v3i2.1917>
- Haryati, F. D., & Puspitaningrum, D. (2023). Implementasi Ice Breaking Sebagai Pematik Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Al-Ilmi: Jurnal Pengkajian Islam*, 4(1), 99–106. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v4i1.2133>
- Khoiriyah, B., & Murni, M. (2021). Peran Teori “Discovery Learning” Jerome Bruner Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 2(2), 67–80. <https://doi.org/10.54150/thawalib.v2i2.20>
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering*.
- Mahmudi, M. B., & Arief, A. (2025). Strategi Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan dan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Qosim: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 96–103. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.662>
- Mandar, Y. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223–237. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v10i1.829>
- Meilanie, & Jasiah. (2024). Increasing Student Activity Using the Scramble Model in SKI Subjects at MA Darul Ulum. *Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 83–87. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/231>
- Mu'min, S. A., & La Fua, J. (2026). Analysis of the Effect of Cooperative Learning on PAI Learning Outcomes: A Meta-Analysis. *Dirasah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 26–40. <https://doi.org/10.31332/jpi.v7i1.14050>
- Mufaizah, Astutik, Y., & Rodiyah, S. K. (2025). Inovasi Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Dengan Metode Scramble di MI Plus Cahaya Kamilah Sidoarjo. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.30739/tarbiyatuna.v6i1.3926>

- Mustafidah, L., & Chotimah, C. (2025). Penerapan Metode Scramble Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX SMP Negeri 2 Peterongan Jombang. *YASIN: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, 5(2), 895–912. <https://doi.org/10.58578/yasin.v5i2.5058>
- Nisa, M., Shobihah, S. S., Firmansyah, M. I., Fakhrudin, A., & Anwar, S. (2024). An Affective Domain Evaluation in Islamic Education: A Perspective From Self-Determination Theory. *Progresiva: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 13(01), 101–114. <https://doi.org/10.22219/progresiva.v13i01.31509>
- Oktavia, Y. (2020). Pengaruh Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 286–297. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i2.90>
- Rahayu, V. P., Suhirman, & Nurlaili. (2023). Pengaruh Metode Scramble dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MA Makrifatul Ilmi Bengkulu Selatan. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 20(1), 64–75. <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v20i1.5563>
- Sa'adah, N., Hidayati, & Fitriza, R. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Hasil dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di SMPN 27 Padang. *Kompetensi*, 19(1), 26–35. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v19i1.429>
- Susanti, S. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.529>
- Taziri, Y. Y. Z., & Tarsinah. (2026). Penerapan Metode Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta'lim: The Islamic Religious Educational Journal*, 5(1), 16–24. <https://doi.org/10.65585/jt.v5i1.211>