

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBASIS POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI PPKN

Application of Scramble Learning Model Based on PowerPoint to Improve Student Learning Outcomes in Civics

¹Fretty C Stinjak, ²Sidrotul Fajriyah, ³Elfira Dwi Bahri, ⁴Ani Fitriyani,
⁵Rossy Nur Hidayati, ⁶Eka Lailita Eti Varina

Universitas Bina Bangsa, Serang, Banten, Indonesia,

E-mail: ¹Frettysintinjak40@gmail.com, ²Sidrotulf@gmail.com,
³elfiradwibahri02@gmail.com, ⁴Aniftryni2404@gmail.com,
⁵Rossynurhidayati04@gmail.com, ⁶Ekalailita00@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan minimnya partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran PPKn di SDN Junti 2, Desa Junti, Kecamatan Jawilan. Kondisi ini menjadi fokus kegiatan KKM kelompok 88 Universitas Bina Bangsa yang dilaksanakan selama 14-30 Juli 2025, yang berupaya mengatasi masalah tersebut dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan partisipasi aktif mereka melalui penerapan metode pembelajaran scramble berbantuan PowerPoint pada siswa kelas 1 dan 3.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode scramble diterapkan dengan menyajikan soal berupa kalimat acak yang harus disusun ulang siswa secara berkelompok. Proses pembelajaran didukung oleh visualisasi menarik dari PowerPoint.

Terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, yang dibuktikan dengan rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest. Selain itu, metode ini berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, interaktif, dan kolaboratif, di mana siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran.

Penerapan metode pembelajaran scramble berbantuan PowerPoint efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn, serta dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang inovatif bagi guru.

Kata kunci : Metode scramble, PowerPoint, PPKn, Hasil belajar, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

This research was prompted by the low learning outcomes and lack of active student participation in PPKn subjects at SDN Junti 2, Junti Village, Jawilan District. This issue became the focus of the KKM group 88 from Bina Bangsa University conducted from July 14-30, 2025, which sought to address the problem caused by monotonous conventional teaching methods.

This study aims to improve students' learning outcomes and active participation by implementing the scramble learning method with the assistance of PowerPoint for first and third-grade students.

This research employs the Classroom Action Research (CAR) method. The scramble method was implemented by presenting jumbled sentences that students, working in groups, had to rearrange. The learning process was supported by engaging visualizations from PowerPoint.

There was a significant improvement in students' learning outcomes, as evidenced by a higher average posttest score compared to the pretest. The method also successfully created a more dynamic, interactive, and collaborative classroom environment, with students showing high enthusiasm for the lessons.

Conclusion: *The implementation of the scramble learning method with PowerPoint assistance is effective in improving students' conceptual understanding and learning outcomes in PPKn, and it can serve as an innovative alternative teaching method for educators.*

1. PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan minimnya partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran PPKn di SDN Junti 2, Desa Junti, Kecamatan Jawilan. Kondisi ini menjadi permasalahan yang menantang, mengingat metode pembelajaran yang selama ini digunakan cenderung konvensional dan monoton. Menyikapi fenomena ini, kelompok KKM 88 Universitas Bina Bangsa berinisiatif melakukan intervensi dengan menerapkan metode scramble berbantuan PowerPoint di kelas 1 dan 3. Inisiatif ini didukung oleh temuan serupa dari penelitian di SDN Kiara II yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, dari 60,8% menjadi 91,3%, setelah diterapkannya model scramble (Fikri, 2020). Selain itu, model pembelajaran ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, seperti yang ditunjukkan oleh hasil penelitian di SD 3 Jurang Kudus (Mujtaba et al., 2025).

Pendidikan merupakan proses yang berlangsung sepanjang hayat (long life education), di mana kegiatan belajar-mengajar dapat terjadi kapanpun dan di manapun (Ujud et al., 2023). Melalui pendidikan, setiap warga negara dapat mengembangkan potensi dan keterampilan sebagai bekal kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, sistem pendidikan merupakan faktor krusial penentu kemajuan suatu bangsa. Sesuai dengan Permendikbud No. 57 Tahun 2021, sistem pendidikan di Indonesia saat ini berfokus pada pendidikan karakter, dengan dilakukannya penilaian di semua mata pelajaran (Mahrus, 2021). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, kemampuan berpikir kritis menjadi hal yang

sangat penting, meskipun kenyataannya kemampuan ini masih tergolong rendah, sebagaimana tercermin dari studi PISA di mana

Indonesia berada di peringkat ke-7 dari bawah (Syafitri et al., 2021). Salah satu upaya untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran inovatif seperti scramble. Sesuai dengan sifat jawabannya, scramble terdiri atas berbagai bentuk, yaitu scramble kata, scramble kalimat, dan scramble wacana (Rahma & Setyawan, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran PPKn melalui implementasi model scramble berbantuan PowerPoint. Penelitian ini dilaksanakan selama 14-30 Juli 2024 dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Target luaran dari kegiatan ini adalah siswa mampu menyusun ulang kalimat soal acak secara berkelompok dengan lebih baik, didukung oleh visualisasi PowerPoint yang menarik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai posttest yang lebih tinggi dibanding pretest, serta terciptanya suasana kelas yang lebih dinamis, interaktif, dan kolaboratif. Dengan demikian, metode scramble berbantuan PowerPoint ini terbukti efektif dalam memperbaiki pemahaman konseptual dan hasil belajar siswa PPKn, serta layak dijadikan sebagai metode pembelajaran alternatif yang inovatif di jenjang Sekolah Dasar.

2. METODOLOGI

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berfokus pada perbaikan pembelajaran melalui siklus tindakan yang terencana dan terukur. Penelitian ini

dilaksanakan sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Kelompok 88 Universitas Bina Bangsa yang berlangsung pada tanggal 14 hingga 30 Juli 2025. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 dan 3 di SDN Junti 2, Desa Junti, Kecamatan Jawilan. Desain PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran secara langsung di dalam kelas dan melakukan intervensi dengan segera.

Adapun prosedur pelaksanaan program ini diawali dengan tahap persiapan yang sangat matang. Peneliti menyusun materi ajar PPKn dan membuat soal scramble sendiri berdasarkan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi. Selain itu, disiapkan juga presentasi PowerPoint yang dirancang semenarik mungkin dengan menambahkan gambar, ikon, dan animasi yang relevan untuk menunjang pembelajaran. Setelah semua media dan instrumen penelitian disiapkan, kegiatan berlanjut ke tahap pelaksanaan. Proses pembelajaran diawali dengan sesi pendahuluan yang berisi motivasi dan penjelasan tujuan. Setelah itu, peneliti melakukan apersepsi singkat untuk mengulas materi sebelumnya, lalu menyajikan materi inti menggunakan PowerPoint.

Memasuki kegiatan inti, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dengan tujuan melatih kerja sama dan komunikasi antar siswa. Guru kemudian menjelaskan aturan main metode scramble, lalu menampilkan soal-soal acak di layar proyektor. Siswa ditantang untuk menyusun ulang kata-kata tersebut menjadi kalimat yang benar dalam batas waktu tertentu, di mana setiap kelompok yang berhasil akan mendapatkan poin. Penggunaan PowerPoint sangat efektif karena soal dapat ditampilkan dengan jelas dan terstruktur sehingga semua siswa dapat melihatnya. Setelah soal terjawab, peneliti dan siswa bersama-sama mendiskusikan jawaban yang benar untuk memastikan pemahaman. Kegiatan sebelumnya siswa cenderung pasif dan bosan dengan ditutup dengan sesi penutup, yaitu membuat kesimpulan bersama dan memberikan evaluasi (posttest) untuk mengukur hasil belajar siswa secara objektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan metode pembelajaran scramble menggunakan media PowerPoint pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SDN Junti 2, Desa Junti, Kecamatan Jawilan, yang berlangsung dari tanggal 14 hingga 30 Juli 2025, menunjukkan hasil yang sangat positif. Kegiatan ini, sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Kelompok 88 Universitas Bina Bangsa, berfokus pada upaya mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Hasil dan pembahasan berikut disajikan secara berkesinambungan dan terstruktur untuk menguraikan capaian yang berhasil diraih.

Capaian paling signifikan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa yang terukur secara kuantitatif. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan melalui pretest dan posttest, terlihat perbedaan yang sangat mencolok. Sebelum intervensi, rata-rata nilai pretest siswa berada pada angka 61,5. Angka ini mencerminkan pemahaman konseptual yang masih rendah dan terbatas, khususnya pada materi PPKn yang bersifat abstrak. Namun, setelah metode scramble diterapkan, rata-rata nilai posttest meningkat drastis hingga mencapai 86,3. Peningkatan lebih dari 20 poin ini membuktikan bahwa metode pembelajaran scramble sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran. Temuan ini konsisten dengan penelitian serupa oleh (Fikri 2020), yang juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan di SDN Kiara II setelah penerapan model yang sama.

Selain peningkatan nilai, perubahan pada aspek perilaku dan antusiasme siswa di dalam kelas menjadi temuan kualitatif yang tak kalah penting. Jika sebelumnya siswa cenderung pasif dan bosan dengan metode ceramah, kini mereka menjadi lebih aktif, antusias, dan berani bertanya maupun berpendapat. Suasana kelas yang awalnya kaku berubah menjadi lebih hidup dan dinamis. Proses pengerjaan soal scramble yang menantang berhasil menstimulasi rasa ingin tahu dan semangat kompetitif yang sehat di

antara siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mujtaba et al. 2025) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran dengan media audio visual yang interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, yang pada akhirnya memicu partisipasi aktif.



Gambar 1. Semangat para siswa-siswi setelah mengikuti metode pembelajaran

Metode ini juga berhasil menumbuhkan semangat kolaborasi dan kerja sama tim. Pengerjaan soal scramble yang dilakukan secara berkelompok mengharuskan siswa untuk berdiskusi, saling membantu, dan berbagi ide. Mereka belajar untuk mendengarkan pendapat teman, mengkomunikasikan gagasan mereka, dan bekerja sama demi mencapai jawaban yang benar. Peran guru dalam hal ini adalah sebagai fasilitator, bukan lagi sumber informasi tunggal, sehingga siswa memiliki kendali lebih besar atas proses belajar mereka. Kolaborasi ini tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga melatih keterampilan

sosial yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Faktor pendukung utama di balik keberhasilan ini adalah penggunaan media PowerPoint. PowerPoint tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga membuat materi menjadi lebih terstruktur dan menarik. Peneliti memanfaatkan fitur-fitur seperti gambar, ikon, dan animasi yang relevan, sehingga materi PPKn yang padat teks menjadi lebih mudah dipahami, terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual. Penggunaan PowerPoint untuk menampilkan soal scramble secara jelas di layar proyektor juga memastikan

semua siswa dapat melihat soal dengan baik dan terfokus pada tugas mereka.

Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang dominan (ceramah), metode scramble jauh lebih efektif. Metode ceramah cenderung satu arah dan membuat siswa menjadi pendengar pasif, yang mengakibatkan penurunan konsentrasi dan pemahaman. Sebaliknya, metode scramble menuntut siswa untuk aktif berpikir, menganalisis, dan menyusun ulang informasi. Proses yang menstimulasi pemikiran kritis ini membuat pemahaman siswa lebih mendalam dan tidak sekadar hafalan dangkal. Peningkatan signifikan pada hasil belajar dan perubahan sikap positif siswa menjadi bukti kuat bahwa pendekatan yang berpusat pada siswa jauh lebih unggul.



Gambar 2. Para siswa-siswi antusias mengikuti metode pembelajaran

Meskipun metode ini terbukti efektif, ada beberapa kendala yang sempat dihadapi di awal, terutama terkait alokasi waktu. Siswa membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan metode baru ini, yang terkadang membuat pengerjaan soal memakan waktu lebih lama. Namun, kendala ini dapat diatasi seiring berjalannya proses pembelajaran. Hal ini juga menunjukkan bahwa guru perlu fleksibel dan sabar dalam menerapkan metode baru.

Berdasarkan hasil yang memuaskan ini, metode scramble memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Harapannya metode ini tidak hanya berhenti di kelas 1 dan 3 SDN Junti 2, tetapi juga dapat diterapkan di kelas-kelas lain atau bahkan di mata pelajaran

lain yang membutuhkan pemahaman konsep. Pengembangan di masa depan juga dapat dilakukan dengan mengintegrasikan metode ini dengan teknologi modern, seperti aplikasi kuis online, untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan membuat pembelajaran semakin menarik dan relevan bagi siswa.



Gambar 3. Dokumentasi bersama para guru SDN Junti 2

Sebagai simpulan, penerapan metode pembelajaran scramble berbantuan PowerPoint sangat berhasil dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran PPKn. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa inovasi dalam metode dan media pembelajaran sangat krusial untuk menciptakan proses belajar yang efektif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era modern.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan oleh KKM Kelompok 88 Universitas Bina Bangsa pada 14-30 Juli 2025 di SDN Junti 2, Desa Junti, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran scramble berbantuan PowerPoint terbukti sangat efektif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran PPKn. Metode ini berhasil memberikan dampak positif yang signifikan pada berbagai aspek, mulai dari peningkatan hasil belajar siswa hingga perubahan sikap dan antusiasme mereka. Data evaluasi menunjukkan adanya kenaikan rata-rata nilai siswa yang drastis, membuktikan bahwa metode yang interaktif dapat meningkatkan pemahaman konseptual yang

lebih mendalam dibandingkan metode konvensional. Selain itu, metode ini berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga menumbuhkan partisipasi aktif siswa yang sebelumnya cenderung pasif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa inovasi dalam metode dan media pembelajaran memiliki peran krusial dalam menciptakan proses belajar yang bermakna.

Melihat keberhasilan yang telah dicapai, terdapat beberapa saran dan peluang pengembangan yang dapat dipertimbangkan di masa mendatang. Pihak sekolah, khususnya para guru di SDN Junti 2, sangat disarankan untuk mengadopsi metode scramble ini sebagai salah satu alternatif pembelajaran. Metode ini memiliki fleksibilitas untuk diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran PPKn, tetapi juga pada mata pelajaran lain yang relevan. Lebih lanjut, metode ini juga berpotensi besar untuk dikembangkan dengan mengintegrasikannya dengan teknologi digital yang lebih modern, seperti aplikasi kuis online atau platform game edukasi, agar pembelajaran menjadi semakin menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Hasil penelitian ini juga dapat disosialisasikan kepada guru-guru lain melalui berbagai forum, seperti Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), untuk menyebarluaskan manfaatnya secara lebih luas. Singkatnya, keberhasilan ini tidak hanya menjadi capaian bagi KKM Kelompok 88, tetapi juga menjadi motivasi untuk terus berinovasi demi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan rasa terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kerja sama, sehingga program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Kelompok 88 Universitas Bina Bangsa dapat

terlaksana dengan baik dari tanggal 14 hingga 30 Juli 2025. Apresiasi tulus kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Bina Bangsa, yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan berharga untuk melaksanakan penelitian ini. Kami juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing Lapangan kami, yang telah memberikan arahan dan dukungan berkelanjutan dari awal hingga akhir program.

Tak lupa, kami juga menyampaikan terima kasih kepada Bapak Kepala Desa Junti beserta seluruh jajarannya, Bapak/Ibu Kepala Sekolah SDN Junti 2 beserta dewan guru, dan yang paling utama, kepada seluruh adik-adik siswa/siswi kelas 1 dan 3 SDN Junti 2 atas partisipasi aktif, semangat, dan antusiasme luar biasa selama proses pembelajaran. Dukungan dari semua pihak tersebut merupakan kunci keberhasilan penelitian ini, yang diharapkan dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi kemajuan pendidikan di SDN Junti 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Fikri, Y. M. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn Kelas V SD Negeri Kiara II. *SHES: Conference Series*, 3(3), 1658–1663.
- Hakim, A., Israwaty, I., & Nurtasyah. (2024). Penerapan Model Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SDN 166 Tangru. *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 146–156.
- Mahrus, M. (2021). Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran dalam Sistem Pendidikan Nasional. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, 3(1), 41–80. <https://doi.org/10.35719/jieman.v3i1.5>
- Mujtaba, A., Khamdun, & Oktavianti, I. (2025). Efektivitas model pembelajaran scramble berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pendidikan pancasila di sekolah dasar. *COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education Journal of Elementary Education*, 8(3), 489–500.
- Rahma, R. O., & Setyawan, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa Kelas Iii Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 1(2), 99–104. <https://doi.org/10.59966/pandu.v1i2.146>
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). AKSIOLOGI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS (Kajian Tentang Manfaat dari Kemampuan Berpikir Kritis).

Journal of Science and Social
Research, 4(3), 320.
<https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.682>

Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi,
N., & Ramli, M. R. (2023).
Penerapan Model Pembelajaran
Discovery Learning Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Sma Negeri 10 Kota
Ternate Kelas X Pada Materi
Pencemaran Lingkungan. *Jurnal
Bioedukasi*, 6(2), 337–347.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

