

ABSTRAK

Nor Amalia Shaleha. NIM. 200101070167. *Penerapan Model Pembelajaran Scramble dengan Media Kotak Ajaib Materi Asma'ul Husna Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas V MIN 3 Tabalong.* Pembimbing Skripsi Dr. Hj. Mila Hasanah. M.Ag. pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2024.

Kata Kunci: Penerapan Model *Scramble*, Kotak Ajaib, Akidah Akhlak

Peneitian ini dilatarbelakangi oleh kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak, yaitu metode mengajar yang digunakan guru kurang bervariasi guru menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut membuat peserta didik pasif sehingga mereka ribut, bosan dan tidak semangat belajar. Melihat keadaan tersebut maka guru yang bersangkutan mencoba memberikan warna baru dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* didukung media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *scramble* dengan media kotak ajaib materi asma'ul husna pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas V MIN 3 Tabalong meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif adapun subjek dari penelitian ini yaitu guru mata pelajaran akidah akhlak dan peserta didik kelas V MIN 3 Tabalong yang berjumlah 16 orang, sedangkan objeknya yaitu penerapan model pembelajaran *scramble* dengan media kotak ajaib materi asma'ul husna pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas V MIN 3 Tabalong meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Metode dalam pengumpulan data penelitian ini melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan pada tahap perencanaan dilakukan dengan membuat RPP, membuat lembar soal dan jawaban dengan hurufnya diacak (*Scramble*), menganalisis materi, membuat media kotak ajaib dan menyiapkan hadiah. Kemudian pada tahap pelaksanaan terdapat beberapa langkah-langkah yaitu ada pendahuluan, kegiatan inti pada kegiatan ini dimulai dari guru menyampaikan materi dengan media kotak ajaib kemudian guru membagi 3 kelompok belajar selanjutnya masing-masing kelompok diberikan lembar soal dan jawaban yang sudah tersedia tetapi hurufnya diacak, masing-masing kelompok akan berlomba untuk dapat menyelesaikan soal tersebut dengan cepat kemudian salah satu perwakilan kelompok diminta maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya, guru dan peserta didik bersama-sama memeriksanya. bagi kelompok pertama cepat selesai dan jawabannya benar maka akan mendapatkan hadiah dari guru dan terakhir kegiatan penutup. Selanjutnya evaluasi atau penilaian yang dilakukan dinilai dari hasil kerja kelompok peserta didik dan penilaian langsung kepada masing-masing peserta didik pada akhir pembelajaran dengan memberikan pertanyaan langsung secara lisan.