

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*

DAN MOTIVASI BELAJAR

A. Model Pembelajaran *Scramble*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran *scramble* adalah salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif. Sebagaimana menurut Sufanti (2010:67) mengemukakan: “pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau kelompok belajar yang terstruktur”. Menurut Johnson (dalam Huda, 2013:31) mengemukakan: “pembelajaran kooperatif berarti bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama”. Dalam pembelajaran kooperatif, setiap anggota sama-sama berusaha mencapai hasil yang bisa dirasakan oleh semua anggota kelompok. Dalam konteks pengajaran pembelajaran kooperatif sering di definisikan sebagai pembentukab kelompok-kelompok kecil yang terjadi. Dari siswa-siswa yang dituntut untuk bekerja sama dan saling meningkatkan pembelajarannya dan pembelajaran siswa-siswa lainnya. Menurut Sohimin (2014:166) mengemukakan: “model pembelajaran *scrambel* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal atau lembar jawaban yang tersedia”.

Menurut Komalasarri (2013:76) mengemukakan: “model pembelajaran *scrambel* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban yang benar”. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan serta ketepatan berfikir siswa.

Berdasarkan uraian diatas model pembelajaran *scrambel* adalah pembelajaran yang berbentuk sebuah permainan acak kata dapat berupa kalimat ataupun paragraf. Tujuan model pembelajaran ini adalah membantu

siswa untuk menemukan jawaban serta mengerjakan soal, sehingga siswa dapat lebih aktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa akan pembelajaran.

2. Bentuk-Bentuk *Scrambel*

Setiap model pembelajaran memiliki bentuk ciri khas. Sebagaimana menurut Sohimin (2014:166-167) mengemukakan model pembelajaran *scrambel* dapat dibagi menjadi beberapa bentuk sebagai berikut:

- a. *Scrambel* kata adalah sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah di kacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu. Contoh : T-p-e-i-a-n = Petani dan lain-lain.
- b. *Scrambel* kalimat adalah sebuah permainan menyusun kalimat kata-kata acak, bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat dan benar. Contoh : pergi-ibu-pasar-ke = Ibu pergi ke pasar.
- c. *Scrambel* wacana dan paragraf adalah permainan dengan menyusun wacana dan paragraf logis dari kalimat yang sudah diacak. Hasilnya dalam bentuk susunan wacana dan paragraf yang seharusnya logis (masuk akal) serta bermakna. Contoh: 1) Siang ini ikut pergi ke toko beli peralatan rumah bersama ayah, 2) Sehabis itu saya membantu ayah bereskan peralatan, 3) Setiap hari Sabtu saya membantu Ayah, 4) Membantu Ayah dirumah. Dari empat kalimat yang tersedia harus disusun untuk bisa menjadi satu: Setiap hari Sabtu saya membantu Ayah membeli peralatan, Siangnya saya ikut pergi ke toko membeli peralatan bersama Ayah, sehabis membantu Ayah saya bantu bereskan peralatan.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Scrambel*

Setiap model pembelajaran terdapat langkah-langkah pembelajaran yang menjadi ciri khas. Menurut Huda (2013:67) langkah-langkah model pembelajaran *scrambel* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan topik pembelajaran
- b. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok
- c. Guru membagikan lembar kerja peserta didik dengan jawaban yang diacak susunannya.

- d. Guru memberikan waktu tertentu untuk mengerjakan soal.
- e. Siswa diminta mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan oleh pendidikan
- f. Guru mengecek waktu dan memeriksa pekerjaan peserta didik.
- g. Jika waktu mengerjakan soal sudah habis, siswa harus segera mengumpulkan lembar jawaban kepada pendidik. Dalam hal ini baik peserta yang sudah mauoun belum selesai harus mengumpulkan jawaban.
- h. Guru melakukan penilaian. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat peserta didik mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dikerjakan dengan benar.
- i. Guru memberikan apresiasi dan rekognisi kepada peserta didik yang berhasil dan memberi semangat kepada peserta didik yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

Menurut Said dan Budimanjaya (2015) mengemukakan langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran *scrambel* adalah sebagai berikut:

- a. Membuat kartu soal sesuai materi ajar. Soal dibuat oleh pendidikan sesuai materi yang akan di sajikan.
- b. Membuat kartu jawaban dengan acak. Pendidik membuat soal dengan pilihan jawaban yang disusun acak.
- c. Menjadikan materi. Pendidik menyajikan materi ajar kepada peserta didik.
- d. Membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok pendidik. Pendidikan membagikan soal dan pilihan jawaban yang telah dibuat.
- e. Peserta didik berkelompok mengerjakan kartu soal. Pengerjaan soal dilakukan peserta didik secara berkelompok dengan saling membantu.

- f. Peserta didik mencari jawaban untuk setiap soal-soal dalam kartu soal. Peserta didik bertugas untuk memilih jawaban dari setiap soal yang dikerjakan dan memasangkannya.

Menurut Sohimin (2014:166) mengemukakan sintaks atau tahapan model pembelajaran scrambel sebagai berikut:

a. Kegiatan Persiapan

Tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

- 1) Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban yang sebelumnya jawaban telah diacak susunanya sedemikian rupa.
- 2) Kemudian guru menyiapkan kartu-kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi berdasarkan jumlah siswa dalam kelompok.
- 3) Guru mengatur hal-hal yang mendukung proses belajar mengajar mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan siswa belajar.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan dalam tahap ini adalah adalah tahap pelaksanaan pokok dalam sebuah pembelajaran.

- 1) Setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok.
- 2) Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa.
- 3) Guru melakukan diskusi kelompok besar untuk menganalisis dan mendengar pertanggungjawaban dari setiap kelompok kecil atas hasil kerja yang telah disepakati dalam masing-masing kelompok kemudian membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.

c. Tindak lanjut

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda.
- 2) Penyempurnaan susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak memperlihatkan kelogisan.
- 3) Mengubah materi bacaan (memparafrasa atau menyederhana bacaan).
- 4) Mencari makna kosakata baru di dalam kamus dan mengaplikasikan dalam pemakaian kalimat.
- 5) Memperbaiki kesalahan tata bahasa yang mungkin ditemukan dalam teks wacana latihan.

4. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Scrambel*

Setiap model pembelajaran biasanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan model pembelajaran *scrambel*. Adapun kelebihan yang dikemukakan Shoimin (2014:167-168) mengemukakan kelebihan dan kekurangan pembelajaran *scrambel* adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Scrambel*

Kelebihan atau keunggulan model pembelajaran *scrambel* diantaranya: 1) Setiap anggota kelompok atau setiap siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kegiatan belajar mengajar. 2) Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berfikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak tertekan. 3) Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan model pembelajaran ini juga dapat memupuk rasa disiplin atau kedisiplinan dan solidaritas antar siswa. 4) Materi yang diberikan melalui salah satu permainan biasanya akan mengesankan dan sulit dilupakan. 5) Sifat

kompetitif dalam model pembelajaran ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk mengerjakan soal yang diberikan.

b. Kelemahan *Scrambel*

Kelemahan atau kekurangan model pembelajaran *scrambel* adalah:

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merancang karena berbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- 2) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang, sehingga sulit untuk menyesuaikan dengan waktu yang terlalu ditentukan.
- 3) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru.
- 4) Metode permainan ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Semangat dalam kegiatan belajar adalah kata lain dari sebuah motivasi belajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi yang ada pada individu ditimbulkan oleh dua faktor yaitu faktor dari luar (ekstrinsik) maupun dari dalam individu (intrinsik). Menurut Djaali (2016:101) mengemukakan “motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan”. Menurut Mc. Donal (dalam Hamalik 2014:158) “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi, motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat

dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu dapat tercapai. Menurut Sardiman (2010:73) siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan energi penggerak yang berasal dari dalam dan luar diri untuk melakukan perubahan perilaku dalam belajar berdasarkan pengalaman yang di tandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan untuk memperoleh kecakapan baru (informasi atau materi pelajaran). Sehingga dapat dikatakan bahwa seseorang dapat melakukan sesuatu usaha karena adanya motivasi, dengan adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

2. Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Tentunya penting bagi pendidik untuk mengetahui indikator siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik. Berikut ini ciri-ciri adanya motivasi pada diri seseorang, menurut Sardiman (2010:83) adalah sebagai berikut: a) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai), b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah di capainya), c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah "untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya), d) Lebih senang bekerja mandiri, e) Tidak cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif), f) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu), g) Senang mencari dan memecahkan masalah soa-soal.

Simpulan dari uraian diatas, ciri-ciri motivasi adalah adanya usaha, nampak gigih serta tidak mudah menyerah, serta diat dalam membaca buku untuk menambah ilmu pengetahuan, sehingga bisa memperoleh cara untuk menyelesaikan masalah belajarnya. Sebaliknya jika motivasinya kurang maka siswa nampak acuh, gampang putus asa, perhatian belajar tidak fokus serta suka meninggalkan pembelajar hal ini menyebabkan siswa menjadi keuslitan dalam belajar.

3. Macam-macam Motivasi Belajar

Motivasi bisa saja muncul dari berbagai penyebab. Dengan adanya motivasi jelas membawa dampak positif bagi siswa itu sendiri. Adapun macam-macam motivasi belajar, menurut Hamalik (2014:162) macam-macam motivasi belajar adalah:

a. Motivasi Inrinsik

Motivasi instrinsik, adalah motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri jenis motivasi ini timbul dari kesadaran diri, kemauan sendiri mencatat inisiatif

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik, adalah motivasi yang berasal dari luar suatu individu siswa itu sendiri, jenis motivasi ini timbul dari inspirasi, lingkungan sosial, pemberian hadiah.

Simpulanya adalah dengan adanya dorongan dari dalam maupun dari luar siswa itu sendiri yang dapat menjadi pendorong siswa dalam mengembangkan aktivitas belajarnya, sehingga intensitas belajar menjadi lebih baik, terarah serta siswa menjadi lebih tekun dalam belajar hal itu tumbuh dari dalam siswa itu sendiri.

4. Bentuk-bentuk Motivasi dalam Belajar

Motivasi belajar siswa dapat tumbuh dari dalam diri dan juga dari luar diri. Menurut Djamarah (2012:124-134) terdapat beberapa bentuk untuk meningkatkan motivasi belajar siswa antara lain sebagai berikut, seperti: memberi angka, hadiah, saingan/kompetisi, *ego-involment*, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minta

dan tujuan yang diakui.

Dari beberapa bentuk yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar, maka dapat diambil beberapa bentuk di atas seperti: a) Saingan atau kompetisi. Persaingan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, baik persaingan kelompok maupun individu b) *Ego-involvement*. Siswa akan berusaha dengan baik untuk menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, c) Pujian. Pujian harus diberikan secara tepat kepada siswa. Dengan pujian diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar, d) Hasrat untuk belajar. Hasrat untuk belajar merupakan sesuatu yang disengaja oleh siswa untuk belajar. Ini berarti siswa benar-benar termotivasi untuk belajar, e) Minat. Minat dapat dibangkitkan dengan cara membangkitkan suatu kebutuhan dan memberi kesempatan untuk siswa mendapatkan hasil yang lebih baik lagi, f) Tujuan yang diakui. Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang penting.

Jadi motivasi memiliki fungsi sebagai pendorong usaha dalam pencapaian prestasi belajar siswa itu sendiri. Intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya. Bentuk motivasi yang tepat pada usianya sebagai pelajar dapat sangat membantu aktifitas belajar dan pembelajaran maupun menjalankan kehidupan yang akan di lalunya nanti.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2016:121) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, antara lain:

- a. Cita-cita atau keinginan aspirasi siswa itu sendiri.
- b. Kemampaun atau keinginan siswa untuk mencapai tujuan.
- c. Kondisi siswa yang prima seperti jasmani dan rohani.
- d. Kondisi lingkungan bisa berupa tempat tinggal, teman sebaya dan kehidupan bermasyarakatnya.
- e. Unsur dinamis dalam diri siswa ketika dalam pembelajaran, misalnya ada perasaan perhatian, ingatan yang baik serta pengalaman yang

terkait dengan kebiasaan belajar siswa.

Jadi faktor yang mempengaruhi motivasi belajar erat kaitannya dengan siswa itu sendiri yang tidak bisa dilepaskan begitu saja. Sehingga faktor-faktor tersebut sangat signifikan pada adanya motivasi belajar siswa bisa positif maupun negatif.

6. Proses Pembentukan Motivasi Belajar

Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Proses terbentuknya motivasi dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor dalam (motivasi intrinsik) maupun faktor dari luar (motivasi ekstrinsik). Menurut hakim (2015:30) yang termasuk motivasi intrinsik antara lain: a) Memahami manfaat-manfaat yang dapat diperoleh dari setiap pelajaran, b) Memilih bidang studi yang paling disenangi dan paling sesuai dengan minat, c) Memilih jurusan bidang studi yang sesuai dengan bakat dan pengetahuan, d) Memilih bidang studi yang menunjang masa depan.

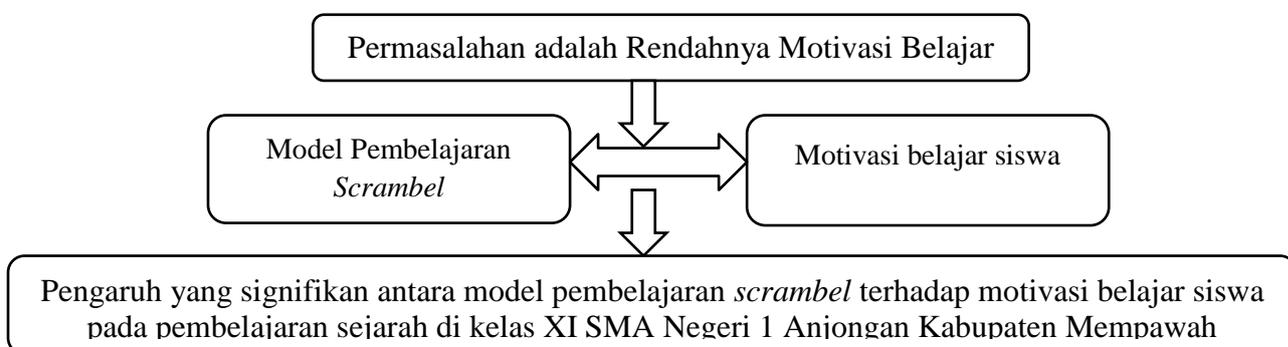
Motivasi ekstrinsik menurut hakim (2015:30-31) sebagai berikut: a) Keinginan mendapat nilai ujian yang baik, b) Keinginan menjadi juara kelas atau juara umum, c) Keinginan naik kelas atau lulus ujian, d) Keinginan menjaga harga diri atau gengsi, misalnya ingin untuk dianggap sebagai orang pandai, e) Keinginan untuk menang bersaing dengan orang lain, f) Keinginan menjadi siswa teladan, g) Keinginan untuk dapat memenuhi persyaratan dalam memasuki pendidikan lanjutan, h) Keinginan untuk menjadi sarjana, i) Keinginan untuk dikagumi sebagai orang berprestasi, j) Keinginan untuk menutupi dan mengimbangi kekurangan tertentu yang ada dalam diri sendiri. Misalnya menderita cacat, miskin atau berwajah jelek dan ditutupi atau diimbangi dengan pencapaian prestasi tinggi, k) Keinginan untuk melaksanakan anjuran atau dorongan dari luar yang disegani serta mempunyai hubungan erat.

Simpulanya adalah motivasi belajar dapat dikembangkan dengan kesadaran sendiri tanpa tergantung pada faktor-faktor luar. Jika motivasi belajar siswa terlalu tergantung pada faktor luar, seperti dorongan dari

orang tua, guru atau pacar. Biasanya motivasi belajar siswa cenderung tidak stabil dan mudah menjadi lemah.

C. Pengaruh Model pembelajaran Scrambel terhadap dengan Motivasi Belajar

Pendidikan dapat membina dan menyediakan lingkungan yang membantu peserta didik untuk dapat mengembangkan pengetahuan, memperbaiki akhlak dan meningkatkan keterampilan secara optimal. SMA Negeri 1 Anjongan adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang memiliki tugas dalam mengoptimalkan kualitas SDM. Dilapangan masih ada siswa yang malas belajar, tidak konsentrasi dalam menerima pelajaran, kurang semangat dalam belajar, tidak berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya dan hanya beberapa siswa yang mengerjakan tugas semntara yang lain ribut padahal motivasi belajar erat hubungannya dengan hasil belajar siswa. Dengan adanya motivasi akan berdampak pada perubahan energi pada diri manusia, sehingga akan menimbulkan perasaan untuk melakukan sesuatu, perilaku yang dimunculkan merupakan hasil pengolahan observasi dri lingkungan sekitar. Sebagaimana kita pahami bahwa dalam belajar sangat dibutuhkan motivasi untuk dapat meingkatkan proses pembelajaran. Adanya motivasi belajar yang baik maka akan menunjukkan hasil yang baik pula. Belajar adalah suatu hal yang akan diwajibkan untuk semua orang, karena belajar sebenarnya menyenangkan jika tepat dalam penggunaan model pembelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang menyangkut dengan penelitian ini, antara lain penelitian yang dilakukan oleh:

1. Yenni Oktavia (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*. Mahasiswi Prodi PAI STAI Auliurasyidin Tembilahan, Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan metode *scramble* dengan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir. Manfaat penelitian ini adalah Sebagai berikut; bahan informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan metode mengajar *Scrambel*; guru dengan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir. Hasil penelitian pada taraf signifikansi 5% $t_{-tabel} \leq t_{hitung}$, atau $-1,994 \leq -60,64$. Dengan kesimpulan terdapat pengaruh penggunaan metode *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV, V, VI di Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir. *Perbedaan* dalam penelitian ini jenjang SD, variabel Y nya hasil belajar, sedangkan peneliti mengambil tingkat SMA serta variabel Y adalah motivasi belajar. Sedangkan *persamaannya* sama membahas model pembelajaran Scrambel.
2. Halfi Raodahtul Jannah, dkk. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas III SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor*. Yayasan Akrab Pekanbaru. Jurnal Akrab Juara Volume 4 Nomor 3 Edisi Agustus 2019 (189-195). Penelitian ini bertujuan 1) Ingin mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran PKn di kelas III SDIT Al-madinah, 2) Ingin mengetahui motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas III SDIT Al-Madinah, 3) Ingin mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dapat mempengaruhi motivasi belajar pada mata pelajaran PKn kelas III SDIT Al-Madinah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis penelitian *quasi experimental* dengan desain penelitian *Randomized Two- Group Design*

dalam penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek penelitian ini adalah kelas III A dan III F SDIT Al-Madinah yang dipilih secara equal atau tingkat kecerdasannya sama rata. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket motivasi belajar. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan *SPSS 20 For Windows paired sample test dan independent sample test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* lebih tinggi, rata-rata kelas eksperimen adalah 52,28 sedangkan pada kelas kontrol adalah 41,45. Berdasarkan perhitungan *independent sample t test* menunjukkan bahwa angka tersebut lebih besar dari 0,05, pengambilan keputusan tersebut didasari oleh sig. (2-tailed) maka H_a diterima dan H_o ditolak, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas III SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor. *Perbedaan* dalam penelitian ini jenjang SMP sedangkan peneliti tingkat SMA, sedangkan *persamaannya* sama membahas model pembelajaran *Scrambel* dan motivasi belajar.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada umumnya diartikan sebagai jawaban (dugaan) sementara dari masalah suatu penelitian. Hipotesis hanya disusun dalam jenis penelitian inferensial, yakni jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji. Menurut Sugiyono (2013:64) mengemukakan: “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat”. Sebagaimana dikemukakan Darmadi (2011:21) mengemukakan: “hipotesis mempunyai fungsi pengaruh yang memberikan batasan-batasan mengenai macam-macam data yang harus dikumpulkan”. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh model pembelajaran *scrambel* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah.