

ARTIKEL PENELITIAN

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA TEMA 6 CITA-CITAKU KELAS IV SDN 04 KAMPUNG OLO KOTA MADYA PADANG

Oleh:

**FEBY KHARISNA
NPM: 1610013411123**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

ARTIKEL

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA TEMA 6 CITA-CITAKU KELAS IV SDN 04 KAMPUNG OLO KOTA MADYA PADANG

Oleh:

**FEBY KHARISNA
NPM: 1610013411123**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA TEMA 6 CITA-CITAKU KELAS IV SDN KAMPUNG OLO KOTA MADYA PADANG**”. Untuk persyaratan wisuda Desember 2020.

Padang, September 2020

Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dra. Gusmaweti, M.si

Pembimbing II



Syafni Gustina Sari, S.Pd. M.Pd

**THE EFFECT OF USING SCRAMBLE LEARNING MODELS ON
STUDENTS 'LEARNING MOTIVATION IN SCIENCE STUDY THEME 6
CLASS IV SDN KAMPUNG OLO
MADYA PADANG CITY**

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of learning motivation on my 6 ideals theme by applying the scramble learning model. This research is a quantitative study using a quasi-experimental form with the research design Nonequivalent Contol Group Design. This research was conducted at SDN 04 Kampung Olo Padang. The research population was the fourth grade students of SDN 04 Kampung Olo Padang for the 2019/2020 academic year. The sample in this study were 28 class IV A students and 26 IV B class students. The sampling technique used is "Saturated Sampling". The data analysis technique used quantitative descriptive statistics by comparing the average score of the final questionnaire of the learning motivation scale with the help of Microsoft Excel. The results showed that the average final questionnaire for the experimental class was 92, while the control class was 87.22. The results of the analysis at the level of $\alpha = 0.05$ indicate that the result value of t-count = 4.415 and t-table = 2.006. So we get t-count > t-table, which means H1 is accepted and H0 is rejected. So it can be concluded that the Scramble learning model affects the learning motivation of fourth grade students of SDN 04 Kampung Olo Padang, thus teachers should be able to convey learning using the Scramble learning model, because this learning model is proven to increase students' learning motivation.

Keywords: *Scramble Model, Learning Motivation, Natural Science*

PENDAHULUAN

Ujung tombak pendidikan adalah pembelajaran dan pengajaran. Sanjaya (2010:26) bahwa Pembelajaran adalah proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa baik dari dalam diri (minat, bakat, dan lain-lain) maupun dari luar diri siswa (lingkungan, sarana, dan lain-lain) dalam mencapai tujuan belajar tertentu. Sedangkan pengajaran merupakan praktik menularkan informasi untuk proses pembelajaran (Huda, 2014:6). Pembelajaran sebagai suatu proses kerja sama, tidak hanya terpacu pada kegiatan guru atau kegiatan siswa saja, namun guru dan siswa harus bersama-sama memiliki usaha kesadaran dan keterpahaman dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari *instruction*, seperti pendapat Gagne dalam Sanjaya (2010:27) bahwa mengajar atau *teaching* merupakan bagian dari

pembelajaran (*instruction*), dimana peran guru lebih diarahkan pada bagaimana guru merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu. Guru dalam merancang atau mengaransemen sumber dan fasilitas yang ada juga harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Namun dalam pelaksanaannya tidak selalu berjalan sesuai rencana, terdapat berbagai permasalahan. Untuk itu guru berusaha agar dapat memecahkan permasalahan dalam proses pembelajarannya. Didalam sebuah pembelajaran perlu adanya motivasi siswa untuk belajar agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dalam belajar dapat

tercapai. Oleh karena itu, peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan dalam kegiatan belajar, agar siswa dapat mengembangkan aktivitas dan dapat mengarahkan serta memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Mengingat pentingnya motivasi bagi siswa dalam belajar, maka guru diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa-siswanya. Dalam usaha ini banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru, salah satunya yaitu melakukan variasi dalam penggunaan metode mengajar. Salah satu mata pelajaran yang bisa digunakan dalam menggunakan variasi metode mengajar yaitu adalah IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Trianto (2015:136) IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan

berkembang melalui metode ilmiah secara observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya.

Dalam pembelajaran IPA juga perlu digunakan model pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru adalah model pembelajaran *scramble*. Menurut Istarani (2012:184) *Scramble* merupakan model pembelajaran yang menyajikan materi ajar melalui pengajuan pertanyaan atau pernyataan kurang lengkap sehingga para peserta belajar diserukan untuk melengkapi pertanyaan tersebut. Sehingga peserta didik dapat berperan aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble*. Peserta didik diminta merangkai kata yang diacak hurufnya, kemudian guru mengoreksi. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*, peserta didik diharapkan akan termotivasi dalam belajar.

Karena dalam model ini peserta didik diajak aktif dalam mengerjakan soal yang diberikan. Pembelajaran yang dirancang dengan menarik akan membuat siswa aktif selama proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Salah satu faktor yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah motivasi belajar. Namun, jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang kurang, tujuan dari pembelajaran tersebut tidak akan tercapai. Untuk itu, perlu adanya peningkatan dalam memotivasi para peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 30 November dan 2 Desember di SDN 04 Kampung Olo diperoleh informasi bahwa pada saat pembelajaran guru masih belum bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang menarik, sehingga dalam pembelajaran hanya terfokus pada buku

pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang mempunyai kesempatan untuk mengeksplor pengetahuannya dan juga tidak termotivasi untuk memperhatikan, bertanya dan mengerjakan tugas.

Selain melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas IV A dan IV B, dimana dalam wawancara ini peneliti memperoleh informasi bahwa masih rendahnya motivasi belajar siswa di kelas IV SDN Kampung Olo. Rendahnya motivasi belajar siswa dapat dilihat dari masih rendahnya nilai ulangan harian siswa kelas IV. Untuk KBM mata pelajaran IPA sendiri adalah 75. Pada kelas IV A dengan jumlah siswa 28 orang dan persentase ketuntasan 67,86 % dan kelas IV B dengan jumlah siswa 26 orang dan persentase ketuntasan 76,9 %.

Berdasarkan hasil obeservasi dan wawancara maka alternatif penyelesaian masalahnya adalah dengan menggunakan model pada pembelajaran. Peneliti

menggunakan model pembelajaran *scramble* agar membuat peserta didik termotivasi pada saat pembelajaran, dan menumbuhkan kemampuan berfikir kreatif. Sehingga penerapan model pembelajaran *scramble* akan menjadikan siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran dan dapat termotivasi untuk belajar.

Peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Tema 6 pada Siswa Kelas IV SDN 04 Kampung Olo Tahun Pelajaran 2019/2020”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *quasi eksperimen*. Sedangkan untuk desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang

membandingkan variabel terikat antara sebelum dan sesudah adanya perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 04 Kampung Olo, kecamatan Nanggalo Kota Padang. Penelitian ini akan dilakukan pada semester II tahun 2019/2020 terhitung mulai dari waktu perencanaan sampai penelitian laporan hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 04 Kampung Olo Kecamatan Nanggalo yang terdaftar pada tahun ajaran 2019/2020 dan sampel pada penelitian ini diambil secara *Sampling Jenuh*. Berdasarkan undian tersebut maka terpilih kelas IV A sebagai kelas Kontrol dan IV B sebagai kelas Eksperimen.

Dalam penelitian ini terdapat dua varibel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah perlakuan yang diberikan pada sampel penelitian yaitu penggunaan model pembelajaran *Scramble*, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar peserta

didik pada mata pelajaran IPA. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuisioner berupa angket yang dilakukan dengan angket awal dan angket akhir dalam mengumpulkan hasil data agar mengetahui motivasi belajar dari peserta didik. Observasi dan dokumentasi dilakukan untuk mendukung data dalam penelitian.

Validitas berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2009:173). Adapun teknik dalam pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh *Pearson* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\{\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}$$

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:221) mengungkapkan bahwa suatu instrumen bisa dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Penelitian ini menggunakan reliabilitas internal dengan

rumus *alpha*. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 239) rumus *alpha* ini digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, seperti angket atau soal bentuk uraian. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum b^2}{\sigma^2} \right)$$

Hasil yang didapatkan dari uji validitas dan uji realibilitas kemudian di analisis dengan menggunakan ujian prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan Test Normality Kolmogorov-Sminov sedangkan uji homogenitas menggunakan rumus uji F menurut Sugiyono(2015:197):

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian besar}}{\text{Varian kecil}}$$

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbandingan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, sebelum dan sesudah adanya perlakuan. Penelitian menggunakan rumus *independen t-test* dengan *pooled varian* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Kriteria yang menjadi patokan dalam menentukan pengambilan keputusan yaitu apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, dan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dilihat dari nilai signifikansi, jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima, sedangkan signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data uji coba instrumen yang telah dilakukan dengan bantuan *Microsoft Exel*. Perhitungan validitas data menggunakan rumus *product moment*. Hasil uji coba instrumen angket motivasi belajar dengan jumlah soal sebanyak 18 butir pernyataan dan semua pernyataannya dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,388$. Pada perhitungan uji reliabilitas yang telah dilakukan menggunakan bantuan *Microsoft Exel*.

Maka, diperoleh $r_{hitung} = 0,868$ dengan $r_{tabel} = 0,388$ maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga data dinyatakan reliabel.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus *kolmogorov-smirnov* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil uji Normalitas

Uji Normalitas Data <i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
Kelas	Angket Awal	Angket akhir
Kontrol	0,126	0,103
Eksperimen	0,232	0,225

Hasil dari uji normalitas uji normalitas yang telah dilakukan menggunakan bantuan *Microsoft Exel*. Maka, diperoleh hasil dari perhitungan uji normalitas angket awal dan angket akhir motivasi belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen bahwa hasilnya

dinyatakan normal karena nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Uji normalitas selanjutnya adalah uji homogenitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	
Angket Awal	Angket Akhir
1,125	1,408

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berasal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan penyelidikan apakah kedua sampel mempunyai varians yang sama atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Pada uji homogenitas angket awal terdapat $F_{hitung} = 1,125$ dan $F_{tabel} = 1,93$, sedangkan uji homogenitas angket akhir terdapat $F_{hitung} = 1,408$ dan $F_{tabel} = 1,92$. Data tersebut menggunakan taraf signifikansi 0,05, maka didapatkan hasil untuk angket awal maupun angket akhir bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$. Jadi dapat

disimpulkan bahwasanya data tersebut homogen.

Hasil analisis data yang di analisis dengan menggunakan *independet t-tes*, diperoleh hasil ni t-hitung sebesar 4,415. Selanjutnya nilai t-hitung tersebut dibandingkan dengan t-tabel dengan $d.b = (N-2) = (54-2) = 52$ pada taraf signifikan 5% = 2,006, atau diperoleh hasil t-hitung = $4,415 > t-tabel = 2,006$ pada taraf signifikan 5%. Hal tersebut didasarkan pada pengambilan keputusan berdasarkan taraf signifikan $t-hitung < t-tabel$ jadi H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun untuk Hipotesisnya sebagai berikut, H_0 : Tidak adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Scramble* terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas IV SDN 04 Kampung Olo, H_1 : Adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap motivasi belajar siswa kelas IVSDN 04 Kampung Olo.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	t-hitung	t-tabel	Keputusan
Kontrol	28	4,415	2,006	t-hitung > t-tabel maka H0 ditolak
Eksperimen	26			

Dari tabel diatas, maka dapat

disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran Scramble terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 04 Kampung Olo.

Penelitian ini dilakukan di SDN 04 Kampung Olo, Kecamatan Nanggalo Kota Padang. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 54 siswa untuk dijadikan sampel penelitian, kelas IV A terdapat sebanyak 28 orang siswa sedangkan di kelas IV B terdapat sebanyak 26 orang siswa. Pada kelas IV A sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *konvensional* dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Scramble*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar.

Penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar untuk mengetahui motivasi siswa pada mata pelajaran IPA. Terdapat dua kelas dalam penelitian ini yaitu kelas IV A dan IV B. Kedua kelas diberikan angket motivasi belajar setelah selesai pertemuan pertama untuk mendapatkan hasil angket awal, dan selanjutnya pertemuan terakhir untuk mendapatkan hasil dari angket akhir kedua kelas. Untuk penelitian ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan dua kali pengisian angket motivasi belajar oleh siswa. Untuk indikator dari angket motivasi belajar siswa yaitu memperhatikan, bertanya dan mengerjakan tugas. Dari data yang diperoleh peneliti terdapat peningkatan motivasi belajar sesuai dengan indikator yang terdapat didalam angket tersebut setelah diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble*. Di dalam angket tersebut berisi 18 pernyataan yang telah dibagi dalam dua

bentuk motivasi, yaitu motivasi intrinsik maupun ekstrinsik.

Tabel 5. Skor rata-rata Angket Awal dan Angket Akhir sesuai indikator kelas Kontrol dan Eksperimen

NO	Bentuk Motivasi	Indikator	Nomor Butir	Skor Rata-rata			
				Angket Awal Kelas	Angket Akhir Kelas	Angket Akhir Kelas	Angket Akhir Kelas
				Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
1	Intrinsik	Memperhatikan	1,2,3	90	92	97	99
2		Bertanya	4,5,6	78,66	83	84,33	88,33
3		Mengerjakan Tugas	7,8,9	80	85,66	85,66	94,33
4	Ekstrinsik	Memperhatikan	10,11,12	78	78,33	87	86
5		Bertanya	13,14,15	72,66	72,33	78	88,33
6		Mengerjakan Tugas	16,17,18	85,66	86,33	91,33	96
		Skor Rata-rata Keseluruhan		80,83	83	87,22	92

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwasanya terdapat motivasi belajar sesuai dengan indikator yang telah peneliti tetapkan. Pada Motivasi Intrinsik terdapat tiga indikator baik itu dikelas kontrol maupun eksperimen, dari data di atas dapat kita lihat bahwasanya untuk skor akhir pada indikator memperhatikan kelas kontrol yaitu 97 sedangkan kelas eksperimen yaitu 99, skor akhir pada indikator bertanya kelas kontrol yaitu 84,33 sedangkan kelas

eksperimen yaitu 88,33 dan skor akhir pada indikator mengerjakan tugas kelas kontrol yaitu 85,66 sedangkan kelas eksperimen 94,33. Pada motivasi ekstrinsik juga terdapat tiga indikator baik itu dikelas kontrol maupun eksperimen, untuk skor akhir indikator memperhatikan kelas kontrol yaitu 87 sedangkan kelas eksperimen yaitu 86, skor akhir indikator bertanya kelas kontrol yaitu 78 sedangkan kelas eksperimen yaitu 88,33 dan untuk skor akhir indikator mengerjakan tugas pada kelas kontrol yaitu 91,33 sedangkan kelas eksperimen yaitu 96. Dari penjelasan dan data diatas dapat disimpulkan bahwasanya setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *scramble* terdapat perubahan motivasi belajar siswa baik itu motivasi intrinsik maupun ekstrinsik.

Setelah melakukan penelitian, berdasarkan hasil angket motivasi belajar maka diperoleh skor rata-rata angket awal kelas kontrol 80,83 dikategorikan baik dan

skor rata-rata kelas eksperimen 83 juga dikategorikan baik. Hasilnya adalah bahwa antara kelas kontrol dan eksperimen mempunyai motivasi belajar yang hampir sama. Sedangkan untuk skor rata-rata angket akhir kelas kontrol 87,22 dikategorikan sangat baik dan kelas eksperimen 92 juga dikategorikan sangat baik. Hasil rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol ($92 > 87,22$). Maka dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran *Scramble* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dengan kategori sangat baik.

Kelas kontrol memiliki skor rata-rata angket awal sebesar 80,83 dan skor rata-rata angket akhir sebesar 87,22 yang berarti terdapat perubahan sebesar 7,39 maka dapat diketahui angket awal dan angket akhir kelompok kontrol terjadi perubahan untuk motivasi belajarnya. Kelas eksperimen memiliki skor rata-rata angket awalsebesar 83 dan skor rata-rata angket akhir sebesar 92

yang berarti terjadi perubahan sebesar 9 sehingga dapat diketahui angket awal dan angket akhir terjadi perubahan yang signifikan pada kelas eksperimen.

Demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA Tema 6 Cita-citaku kelas IV SDN 04 Kampung Olo.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dianalisis menggunakan uji *independet t-tes* maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scramble* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN 04 Kampung olo. Hal ini terlihat dari perhitungan skor rata-rata skala motivasi belajar. Rata-rata skor angket awal motivasi belajar kelas kontrol sebesar 80,83 sedangkan rata-rata kelas eksperimen yaitu 83. Hasil rata-rata skor angket akhir skala motivasi belajar kelas kontrol sebesar 87,22

sedangkan rata-rata kelas eksperimen yaitu 92. Rata-rata skor angket akhir kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol.

Berdasarkan skor angket akhir pada kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* dapat menjadikan peserta didik aktif selama proses pembelajaran. Sehingga model pembelajaran *Scramble* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran Tema 6 khususnya mata pelajaran IPA.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil di atas, maka peneliti dapat menyampaikan beberapa saran kebeberapa pihak sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya memberikan pelatihan kepada guru tentang cara menyajikan pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran *Scramble*. Tersedianya buku-buku tentang model-model pembelajaran sehingga guru dapat

memiliki wawasan dan keterampilan untuk menerapkan model-model pembelajaran.

2. Guru

Guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble*, karena dengan model pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Peserta Didik

Termotivasinya peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran, dengan begitu menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineks Cipta
Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
Istarani, 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada

- Sanjaya, wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- Trianto (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara