

# THE EFFECT OF USING THE SCRAMBLE LEARNING MODEL ON THE LEARNING MOTIVATION OF THIRD GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS LEARNING INDONESIAN

## PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SD KELAS III PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Feby Kharisna<sup>1</sup>, Nur Azmi Alwi<sup>2</sup>, Andika Surya Perdana<sup>3</sup>, Nadiah Sya'idah<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, 25132, Padang, Indonesia

\*Corresponding Author: [febykharisna@gmail.com](mailto:febykharisna@gmail.com)

Naskah diterima: 17 Oktober 2021; direvisi: 1 November 2021;  
disetujui: 16 November 2021

### ABSTRACT

*This research aims to determine the effect of students' learning motivation through the application of the scramble learning model. This research is a research design with non-equivalent control group design, and quantitative research in the form of quasi-experimental research. This research was conducted at SDN 18 Lembah Melintang, Pasaman Barat. The population of this research is the third grade students of SDN 18 Lembah Melintang in the academic year 2021/2022. The samples of this study were 28 students in class IIIA and 26 students in class IIIB. The sampling technique used is "saturated sampling". Data analysis technology uses quantitative descriptive statistics to compare the average score of the final questionnaire on the Learning Motivation Scale with the help of Microsoft Excel. The results showed that the average final questionnaire for the control class was 97, while the average for the experimental class was 99. The results of the independent t-test analysis above can be seen the value of Sig. (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ , it can be concluded that there is a significant difference in students' learning motivation in the control class and the experimental class. Therefore, it can be concluded that the Scramble learning mode will affect the learning motivation of third grade students at SDN 18 Lembah Melintang, so teachers must be able to use scramble learning mode to convey learning, because this learning mode has been proven to improve students' learning abilities and motivation.*

**Keyword:** Learning Motivation, Scramble Model, Indonesian

### ABSTRAK

Riset ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *scramble*. Riset ini merupakan penelitian dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*, dan penelitian kuantitatif berbentuk *quasi eksperimen*. Penelitian ini dilakukan di SDN 18 Lembah Melintang, Pasaman Barat. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 18 Lembah Melintang tahun pelajaran 2021/2022. Sampel penelitian ini adalah 28 siswa kelas IIIA dan 26 siswa kelas IIIB. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah "*saturated sampling*". Teknologi analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif untuk membandingkan skor rata-

rata angket akhir pada Skala Motivasi Belajar dengan bantuan Microsoft Excel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata angket akhir untuk kelas kontrol adalah 97, sedangkan rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 99. Hasil analisis independent t-test diatas dapat diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa mode pembelajaran Scramble akan mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas III SDN 18 Lembah Melintang, sehingga guru harus dapat menggunakan mode pembelajaran scramble untuk menyampaikan pembelajaran, karena mode pembelajaran ini sudah terbukti untuk meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Motivasi Belajar, Model Scramble, Bahasa Indonesia

## PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah proses berarti dalam kehidupan manusia untuk orang ataupun kelompok (Sembiring dkk., 2021: 4077). Pembelajaran terus diperbarui buat menciptakan kerangka kurikulum, sistem pembelajaran, serta model pembelajaran yang efisien buat diterapkan di sekolah. Bagi Sanjaya (2010: 26), “Belajar merupakan proses kolaboratif antara pendidik serta partisipan didik, dengan memakai seluruh kemampuan yang terdapat dalam diri partisipan didik (atensi, bakat, dll) buat menggapai tujuan pendidikan tertentu”.

Motivasi adalah rangsangan atau dorongan untuk belajar aktif di dalam dan di luar siswa. Motivasi mencakup tiga komponen utama, yaitu kebutuhan, kekuatan pendorong, dan tujuan. Permintaan muncul ketika individu merasa bahwa ada ketidakseimbangan antara apa yang mereka miliki dan harapan mereka. Dorongan adalah semacam kekuatan spiritual, yang berorientasi untuk mencapai harapan dan mencapai tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan adalah inti dari motivasi. Menurut Fauziah dkk (2017:48), “Motivasi belajar bisa dilihat selaku dorongan supaya siswa merasa aman belajar di kelas”. Motivasi belajar merupakan pendorong bagi siswa untuk menghasilkan kegiatan belajar, menjamin proses kegiatan belajar, memberikan arah kegiatan belajar, dan membantu siswa mencapai tujuan belajar. Menurut Alyusfitri (2020:78) Rendahnya motivasi sering membuat peserta didik menjadi malas belajar, kurang bersemangat dan tidak kreatif.

Pembelajaran adalah terjemahan dari instruksi. Misalnya, pandangan Gagne dalam Sanjaya (2010:27) bahwa mengajar adalah bagian dari belajar (*teaching*), dan peran guru lebih pada bagaimana pendidik merancang atau mengatur berbagai sumber dan fasilitas yang dimanfaatkan oleh peserta didik saat mempelajari sesuatu. Pendidik juga harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan ketika merancang atau menata sumber daya dan fasilitas yang ada. Namun pelaksanaannya tidak selalu berjalan sesuai rencana dan terdapat berbagai permasalahan. Untuk itu, guru berusaha memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, kita harus merangsang semangat belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan *output* observasi yang dilakukan diperoleh keterangan bahwa dalam ketika pembelajaran pendidik masih belum bervariasi pada memakai model-model pembelajaran. Pendidik belum memakai model-model pembelajaran yang menarik pada proses pembelajaran & hanya terfokus dalam kitab pembelajaran. Sehingga siswa kurang memiliki kesempatan buat mengeksplor pengetahuannya lebih luas lagi & pula nir termotivasi buat memperhatikan, bertanya & mengerjakan tugas.

Berdasarkan Konflik diatas, maka periset melihat satu solusi yang ampuh dipakai supaya peserta didik bisa terlibat aktif didalam proses pembelajaran sebagai akibatnya akan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Enjoni dkk (2021:65), “Bahwa model pembelajaran merupakan kerangka acuan yang mewujudkan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Agar motivasi belajar peserta didik muncul, maka perlu memakai model-model pembelajaran yang efektif & efisien sinkron menggunakan kebutuhan dalam ketika itu. Salah satu model yang mampu dipakai buat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik adalah model pembelajaran scramble. Model pembelajaran ini peserta didik akan diajak bermain sambil belajar pada bentuk menyusun ulang istilah yang diacak. Model pembelajaran ini menuntut peserta didik buat terlibat aktif didalam prosesnya, menggunakan itu secara perlahan peserta didik akan tertarik & motivasi belajarnya pun akan tumbuh.

Menurut Tanjung (2016:73), “Belajar diterangkan menjadi proses perubahan konduite dari belum memahami jadi memahami, mulai nir mengerti sebagai mengerti, mulai tidak berpengalaman sebagai berpengalaman, & dari norma usang jadi norma baru, dan berguna untuk sesame juga diri sendiri”.

Menurut Darsono (Hamdani, 2018:22), “Berikut karakteristik-karakteristik belajar: Belajar dilakukan secara sadar & memiliki tujuan, belajar adalah pengalaman sendiri, belajar adalah proses hubungan antara individu & lingkungan, belajar menyebabkan terjadinya perubahan dalam diri orang yang belajar”.

Menurut Sanjaya (2010:26), “Pembelajaran adalah proses kolaborasi antara pendidik & peserta didik menggunakan segala potensi yg dimiliki siswa baik itu potensi malalui dalam diri maupun luar peserta didik buat mencapai tujuan belajar eksklusif”.

Menurut (Pratiwi, 2015), “Bahasa merupakan hal yang paling krusial bagi kehidupan insan menjadi suatu sistem lambang bunyi yang digunakan buat berkomunikasi, berinteraksi, bekerja sama, & buat mengidentifikasikan dirinya pada kehidupan sehari-hari”.

Menurut Cahyani (2021:39) “Pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman tentang Bahasa Indonesia yang memiliki tujuan agar peserta didik dan pendidik dapat berkomunikasi secara baik dan benar”.

Menurut Susanto (2013: 245) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar diantaranya bertujuan supaya peserta didik sanggup menikmati & memanfaatkan karya sastra akan melahirkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, dan menaikkan pengetahuan & kemampuan berbahasa”.

Menurut Sugiyono (Kaban et al., 2020), “Model pembelajaran merupakan menjadi suatu skema yg mendeskripsikan proses yang rinci & penjadian keadaan lingkungan yang memungkinkan peserta didik buat berafiliasi sebagai akibatnya terjadi perubahan atau perkembangan dalam diri peserta didik”.

Bagi Sardiman (2018: 102), “Motivasi berpangkal bagi sebutan “motif”, yang dapat dimaksud jadi energi penggerak yang ada pada diri seseorang buat melaksanakan kegiatan-kegiatan eksklusif demi tercapainya sesuatu tujuan”.

Menurut Sardiman (2018:86), “Motivasi Belajar merupakan holistik daya dorong menurut pada diri peserta didik yg mengakibatkan impian belajar, mengklaim kelangsungan aktivitas belajar & memberi arah dalam kegiatan belajar sebagai akibatnya tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu bisa tercapai”.

Menurut Sardiman (2018:85), “Fungsi Motivasi belajar sebagai berikut berikut: Mendesak insan buat bergerak, yakni menjadi penggerak atau motor yang melepaskan energi. Memastika arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi bisa menaruh arah menurut aktivitas yang wajib dikerjakan sinkron dengan tujuannya. Menyeleksi perbuatan, ialah memilih perbuatan-perbuatan yang wajib dikerjakan secara harmonis guna mencapai tujuan, menggunakan menyisihkan perbuatan-perbuatan yg nir berguna untuk tujuan tersebut”.

Menurut Sardiman (2018:89), “Bentuk-bentuk motivasi belajar terbagi sebagai dua, yaitu: Motivasi *intrinsic*, yang aktifnya tidak perlu ada pengaruh dari luar melainkan dari dalam diri orang tersebut. Sedangkan motivasi ekstrinsik memerlukan pengaruh dari luar untuk mengaktifkannya”.

Menurut Istarani (2012:184), “Langkah-langkah *Scramble* sebagai berikut: Pendidik mempersiapkan pertanyaan yang bersifat melengkapi berdasarkan suatu pernyataan, Pendidik mempersiapkan jawaban pada rangka mengisi kelengkapan istilah yg sinkron menggunakan pertanyaan yang terdapat, Pendidik menyajikan materi sinkron kompetensi yang ingin dicapai, membagikan lbr kerja yang sinkron, siswa mengerjakan lbr kerja masing-masing, Pendidik dan peserta didik mengoreksi secara bersama output lbr kerja, Pengambilan kesimpulan, Penutup”.

Menurut Istarani (2012:185), “Kelebihan dari model pembelajaran *scramble* adalah: Mempermudah peserta didik menguasai bahan ajar, karena peserta didik nanti akan menyelesaikan sebuah soal dimana jawabannya telah dipersiapkan hanya saja peserta didik tinggal mencocokkannya, bisa mempermudah pendidik pada mengungkapkan materi ajar, karena merujuk dalam kertas kerja yang sudah dipengaruhi peserta didik akan mempelajarinya menggunakan seksama, Meningkatkan motivasi belajar anak didik, lantaran dilengkapi menggunakan kata kerja-kerja yang sudah dipersiapkan sebelumnya, Melatih Peserta didik buat berpikir secara kritis, karena tanpa terdapat pikiran yg kritis mereka nir akan sanggup melengkapi pertanyaan sinkron yang diinginkan.

Menurut Istarani (2012:185), “Kekurangan dari model pembelajaran *scramble* adalah: Susah bagi pendidik apabila bahan yang disampaikan dalam bahan termin awal, menciptakan misteri atau penjelasan yang sinkron menggunakan kepandaian peserta didik adalah proses nan sukar bagi pendidik nan terbatas mengenai terali pembuatan soal, ditemui ketidakcocokan antara penjelasan menggunakan kelengkapan istilah menjadi *output* jawaban yang telah ada, peserta didik menganggap siasat seperti ini tak belajar namun semata-mata bermain.

## **METODE PENELITIAN**

Riset ini dilakukan di kelas IIIA SDN 18 Lembah Melintang, Kecamatan Nanggalo, Kota Padang pada Tahun Pendidikan 2021/2022. Riset ini memakai pendekatan Kuantitatif dengan tipe riset Eksperimen buat mengenali terdapat tidaknya pengaruh variabel model pembelajaran *scramble* terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 18 Lembah Melintang. Riset kuantitatif ini memakai quasi eksperimen. Sementara itu untuk desain riset yang digunakan merupakan Nonequivalent Control Group Design. Objek riset ini terdiri dari 2 kelas , ialah kelas eksperimen serta kelas kontrol. Ada pula perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen ialah dengan mempraktikkan model pembelajaran *Scramble* terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, serta kelas kontrol ialah kelas yang mempraktikkan model pembelajaran konvensional. Populasi dalam riset ini merupakan siswa kelas SDN 18 Lembah Melintang yang berjumlah 54 orang. Mengingat jumlah kelas SDN 18 Lembah Melintang sebanyak 2 kelas. Maka sampel diambil secara Sampling Jenuh, Sebaliknya buat memastikan kelas eksperimen serta kelas kontrol dicoba dengan metode pengundian, pengundian dimaksudkan bahwa dari 2 kelas yang terdapat, kelas manapun berkesempatan jadi kelas kontrol serta eksperimen. Bersumber pada undian tersebut hingga terpilih kelas III A selaku kelas Kontrol serta III B selaku kelas Eksperimen. Variabel pada riset ini sebai berikut: *Variable independent* (variabel leluasa) ialah model *scramble* yang dilambangkan dengan (X), *Variable dependent* (variabel terikat) ialah motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilambangkan dengan (Y). Metode Pengumpulan informasi yang digunakan ialah observasi, kusioner serta dokumentasi. Bagi Sugiyono (2018: 29), “Observasi ialah metode pengumpulan

informasi yang memiliki karakteristik yang khusus apabila dibanding dengan metode yang lain. Metode ini pula tidak cuma dapat digunakan pada orang namun pula dapat digunakan buat objek-objek alam yang lain. Lewat aktivitas observasi periset bisa belajar tentang sikap serta arti dari sikap tersebut”. Bagi Sugiyono (2018:199), “Kusioner melukiskan gaya penghimpunan informasi nan dicoba menggunakan metode menyebarkan persoalan yang sudah disusun supaya dijawab oleh responden”. Bagi Jakni (2016:93), “Dokumentasi merupakan metode memperoleh informasi lewat surat nan dibutuhkan buat memenuhi informasi yang bersinggungan dengan riset, ialah surat tercatat ataupun nir tercatat”.

Metode analisis data terdiri dari uji instrumen riset ialah uji validitas uji serta uji reliabilitas. Bagi Arikunto (2018: 211), “Validitas merupakan sesuatu dimensi yang menampilkan tingkat-tingkat ke validan ataupun kesahihan suatu instrumen”. Bagi Arikunto (2018:230), “Uji reliabilitas merupakan sesuatu instrumen lumayan bisa dipercaya buat digunakan selaku perlengkapan pengumpul informasi sebab instrumen tersebut telah baik”. Riset ini memakai reliabilitas internal dengan rumus alpha. Hasil yang didapatkan dari uji validitas serta uji realibilitas setelah itu di analisis dengan memakai tes prasyarat ialah uji normalitas memakai Test Normality Kolmogorov-Sminov sebaliknya uji homogenitas memakai rumus uji F. Uji hipotesis digunakan buat mengenali perbandingan kelompok kontrol serta kelompok eksperimen, saat sebelum serta setelah terdapatnya perlakuan. Riset memakai rumus independent t-test. Buat pengujian informasi serta analisis informasi periset memakai dorongan program microsoft excel, serta SPSS tipe 26 dan pengujian secara manual.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bersumber pada analisis data uji coba instrumen yang sudah dicoba dengan dorongan *Microsoft Exel*. Perhitungan validitas data memakai rumus *product moment*. Hasil uji coba instrumen angket motivasi belajar dengan jumlah soal sebanyak 18 butir statment serta seluruh pernyataannya dinyatakan valid sebab  $r_{hitung}$  tiap- tiap butir statement  $> r_{tabel} = 0,388$ . Pada perhitungan uji reliabilitas yang sudah dicoba memakai dorongan *Microsoft Exel*. Didapatkan nilai  $r_{hitung} = 0,846$  dengan  $r_{tabel} = 0,388$  maka  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data dinyatakan *reliabel*.

Setelah melakukan uji realibilitas maka tahap selanjutnya dilakukan uji kenormalan dan kehomogenitasan. Uji kenormalitasan dilangsungkan menggunakan rumus *kolmogorov-smirnov* dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Uji Normalitas**

Uji Normalitas Data Kolmogorov Smirnov		
Kelas	Angket Awal	Angket Akhir
Kontrol	0,123	0,97
Eksperimen	0,135	0,275

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwasanya diperoleh hasil dari uji normalitas pada kelas tanpa perlakuan dan ada perlakuan sama-sama melebihi nilai 0,05 sebagai nilai Sig. Maka, dapat dinyatakan bahwa angket awal dan angket akhir normal.

**Tabel 2 Uji Homogenitas Angket Posttest**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Posttest	Based on Mean	.768	1	52	.385
	Based on Median	.811	1	52	.372
	Based on Median and with adjusted df	.811	1	48.536	.372

	Based on trimmed mean	.763	1	52	.387
--	-----------------------	------	---	----	------

Berdasarkan *oupot* SPSS diatas didapatkan hasil bahwasanya nilai Sig > 0,05. Untuk dasar pengambilan keputusannya adalah, apabila nilai Sig.>0,05 maka dapat dapat kita simpulkan bahwasanya untuk angket angket akhir dinyatakan homogen.

**Tabel 3 Uji Homogenitas Angket Pretest**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretest	Based on Mean	.040	1	52	.842
	Based on Median	.031	1	52	.862
	Based on Median and with adjusted df	.031	1	51.932	.862
	Based on trimmed mean	.050	1	52	.825

Berdasarkan *oupot* SPSS diatas didapatkan hasil bahwasanya nilai Sig > 0,05. Untuk dasar pengambilan keputusannya adalah, apabila nilai Sig.>0,05 maka dapat dapat kita simpulkan bahwasanya untuk angket angket awal dinyatakan homogen.

Selanjutnya kita lakukan uji independent t-test untuk melihat perbandingan dari kelas tanpa perlakuan dan kelas ada perlakuan.

**Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Angket	Equal variances assumed	.157	.694	-4.415	52	.000	-6.390	1.447	-9.294	-3.486
	Equal variances not assumed			-4.444	51.536	.000	-6.390	1.438	-9.276	-3.504

Berdasarkan dari tabel uji independent t-test diatas dapat kita amati bahwasanya nilai Sig.(2-tailed) yang didapatkan adalah  $0,000 < 0,05$  maka kita simpulkan bahwasanya ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa kelas control dan kelas eksperimen.

Untuk riset ini dilakukan tiga kali penelitian 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.

## SIMPULAN

Bersumber pada hasil riset serta ulasan yang sudah dianalisis memakai uji *independent t-test* hingga bisa disimpulkan kalau model pembelajaran *scramble* mempengaruhi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas SDN 18 Lembah Melintang. Perihal ini nampak dari perhitungan skor rata-rata skala motivasi belajar. Rata-rata skor angket motivasi belajar kelas kontrol sebesar 85 sebaliknya rata-rata kelas eksperimen ialah 83. Hasil rata-rata skor angket akhir skala motivasi belajar kelas kontrol sebesar 87,22 sebaliknya rata-rata kelas eksperimen ialah 92. Rata-rata skor angket akhir kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol.

Bersumber pada skor angket akhir pada kelompok eksperimen dengan memakai model pembelajaran *scramble* bisa menjadikan partisipan didik aktif sepanjang proses pendidikan. Sehingga model pendidikan *scramble* ini layak buat digunakan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

**Tabel 5 Skor Rata-rata sesuai Indikator pada angket**

No	Bentuk Motivasi	Indikator	Nomor Butir	Skor Rata-rata			
				Angket Awal Kelas Kontrol	Angket Awal Kelas Eksperimen	Angket Akhir Kelas Kontrol	Angket Akhir Kelas Eksperimen
1	Intrinsik	Memperhatikan	1,2,3	90	92	97	99
2		Bertanya	4,5,6	78	83	84.33	87
3		Mengerjakan Tugas	7,8,9	80	85.66	85.66	95
4	Ekstrinsik	Memperhatikan	10,11,12	80	79.33	88	86
5		Bertanya	13,14,15	75.66	72.33	79	86.33
6		Mengerjakan Tugas	16,17,18	85	86.33	92.33	96

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 87 dan skor akhir pada indikator mengerjakan tugas kelas kontrol yaitu 85,66 sedangkan kelas eksperimen 95. Pada motivasi ekstrinsik juga terdapat tiga indikator baik itu dikelas kontrol maupun eksperimen, untuk skor akhir indikator memperhatikan kelas kontrol yaitu 88 sedangkan kelas eksperimen yaitu 86, skor akhir indikator bertanya kelas kontrol yaitu 79 sedangkan kelas eksperimen yaitu 86,33 dan untuk skor akhir indikator mengerjakan tugas pada kelas kontrol yaitu 92,33 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.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan puji beserta syukur kepada Allah SWT sehingga peneliti bisa menyelesaikan artikel. Tidak lupa peneliti juga menyampaikan banyak terima kasih kepada orangtua peneliti serta dosen yang membimbing dan semua orang yang ikut memabntu dalam penyelesaian artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Alyusfitri, R. (2020). Perananan Motivasi Dan Kreatifitas Siswa Sd Dalam Pembelajaran Online Dimasa Pandemi Covid 19. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 77-85.
- Amni Fauziah, Asih Rosnaningsih, S. A. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal JPSD*, 4(1), 47–53. <https://doi.org/10.21831/Jpv.V5i3.6490>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cahyani, N. P., & Eska, W. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Sainifik Pada Materi Iklan Untuk Siswa Kelas V Sdn 20 Talawi Kecamatan Koto Xi Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(1), 38-44.
- Enjoni, E., & Febriyanto, F. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Menggunakan Model Problem Based Learning Berbasis Keterampilan Proses Sains Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 64-76.
- Hamdani. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Istarani, 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Pratiwiuniversitas, N. K. (2015). MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SMK KESEHATAN DI KOTA TANGERANG. In *Jurnal Pujangga* (Vol. 1, Issue 2). <http://www.kajianpustaka.com/2012/11/definisi-fungsi-dan-bentuk->
- Sanjaya, wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Sembiring, A. B., Tanjung, D. S., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4076-4084.
- Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). *Jurnal Basicedu*. Pengaruh Model Pembelajaran PAIKEM Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar, 5(1), 102–109.
- Sardiman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. In Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, D. S. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Di Kelas V SDN 200111 Padangsidempuan. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, IV (1), 68–79