

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Diskripsi Teori**

##### **1. Mata Pelajaran IPS**

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis dan kelayakan serta kebermaknaannya bagi peserta didik dan kehidupannya.<sup>26</sup> Istilah IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah yang identik dengan istilah "*social studies*" dalam kurikulum sekolah di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia, dan Amerika Serikat.<sup>27</sup>

Di Indonesia istilah IPS mulai dikenal sejak tahun 1970-an, yaitu sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975.<sup>28</sup> IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> Winataputra, *Materi dan Pembelajaran IPS SD*, (Jakarta: Pusat Penerbitan UT, 2008).

<sup>27</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 19.

<sup>28</sup> Ibid., hlm. 7.

<sup>29</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 137.

Sedangkan definisi IPS yang dikemukakan oleh *National Council for the Social Studies*, yaitu:

*Social studies is the integrated study of social science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinate, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economic, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural science. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of culturally diverse, democratic society in an independent word.*<sup>30</sup>

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat.<sup>31</sup> Di samping itu, bertujuan bagaimana sikap siswa terhadap pelajaran berupa penerimaan, jawaban atau sambutan, penghargaan, pengorganisasian, karakteristik nilai, dan menceritakan.<sup>32</sup>

Secara garis besarnya, tema-tema pendidikan IPS di sekolah dasar dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu pendidikan IPS sebagai pendidikan nilai, pendidikan IPS sebagai pendidikan multikultural, dan pendidikan IPS sebagai pendidikan global.<sup>33</sup> Sedangkan ruang lingkup materi pelajaran IPS di sekolah dasar yang tercantum dalam kurikulum adalah yang pertama manusia, tempat, dan lingkungan. Kedua, yaitu waktu, berkelanjutan, dan perubahan.

---

<sup>30</sup>Ibid., hlm. 143.

<sup>31</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 176.

<sup>32</sup>Ibid., hlm. 177.

<sup>33</sup> Ibid., hlm. 159.

Ketiga, yaitu sistem sosial dan budaya. Keempat, yaitu perilaku ekonomi, dan kesejahteraan.<sup>34</sup>

## **2. Model Pembelajaran *Scramble***

Model pembelajaran *Scramble* merupakan model pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok kecil menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, yang mengajak peserta didik mencari jawaban dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban.<sup>35</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu model permainan yang dimana model tersebut sesuai dengan karakter peserta didik yang suka bermain.

Model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran motivasional yang diyakini mampu meningkatkan motivasi atau prestasi peserta didik dalam belajar.<sup>36</sup> Jadi, model ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran seperti rendahnya minat belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

---

<sup>34</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 160.

<sup>35</sup>Karlina Suryaningtyas, *Jurnal: Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dan Media Wayang terhadap Kemampuan Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo Kediri Simki- Pedagogia Vol. 01 No. 08 Tahun 2017*, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri), hlm. 5.

<sup>36</sup>Putri Saridewi dan Kusmariyatni, *Jurnal: Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Vol. 1 No. 3 Tahun 2017*, (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesa), hlm. 232.

Sesuai dengan sifat jawabannya *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk, yaitu:<sup>37</sup>

- a. *Scramble* Kata, yaitu sebuah permainan dengan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya pada kata: N-u-m-a-s-i-a = manusia, dsb.
- b. *Scramble* Kalimat, yaitu sebuah permainan dengan menyusun kalimat dari kata-kata yang telah diacak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya pada kalimat berikut:

Alam- manusia- hubungan- dengan = hubungan manusia dengan alam

- c. *Scramble* wacana, yaitu sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

Langkah-langkah model pembelajarn *Scramble* adalah sebagai berikut, yaitu: menyampikan tujuan dan memotivasi peserta didik,<sup>38</sup> menyajikan materi yang sesuai dengan kompetensi, peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok, guru membagikan kartu soal dengan jawaban yang masih berbentuk acak, setiap anggota kelompok menyusun jawaban dari kartu soal tersebut.<sup>39</sup>

Kelebihan dari model pembelajaran *Scramble*, yaitu model ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif, melatih tanggung jawab dan kerjasama dalam

---

<sup>37</sup>Aji Jatmiko, *Joyful English Games for SMP/ MTs Belajar Bahasa Inggris Sambil Bermain*, (Kendal: Ahsyara Media Indonesia, 2016), hlm. 59.

<sup>38</sup> Sudarmi dan Burhanuddin, *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Volume 1 No. 1 Maret 2017*, (Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2017), hlm. 74.

<sup>39</sup>Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2017), hlm. 199.

kelompok, serta melatih kecepatan berpikir peserta didik.<sup>40</sup> Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran *Scramble* adalah memerlukan waktu yang panjang, peserta didik kurang berpikir kritis, dan peserta didik bisa saja menyontek jawaban temannya.<sup>41</sup>

Upaya untuk mengatasi kekurangan model pembelajaran *Scramble* agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, mengharuskan pendidik perlu merencanakan pembelajaran secara baik, terstruktur, dan direncanakan secara matang. Hal ini karena dalam menggunakan pembelajaran *Scramble* pemahaman pendidik sangat penting, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

### **3. Minat Belajar**

Minat belajar adalah lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>42</sup> Minat timbul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar.<sup>43</sup> Jadi, minat selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu minat yang berasal dari pembawaan dan minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar.<sup>44</sup>

Suatu minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Peserta didik yang

---

<sup>40</sup> Ibid., hlm. 232.

<sup>41</sup> Ibid., hlm. 75.

<sup>42</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 121.

<sup>43</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 57.

<sup>44</sup> Ibid., hlm. 60.

memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.<sup>45</sup> Minat terhadap mata pelajaran yang dimiliki seseorang bukan sebagai bawaan sejak lahir, melainkan dipelajari melalui proses penilaian kognitif dan penilaian afektif seseorang yang dinyatakan dalam sikap.

Minat secara psikologis banyak dipengaruhi oleh perasaan senang dan tidak senang yang terbentuk pada setiap fase perkembangan fisik dan psikologis anak. Pada tahap tertentu, regulasi rasa senang dan tidak senang akan membentuk pola minat. Pola minat ini akan muncul ketika sesuatu yang disenangi berubah menjadi tidak disenangi sebagai dampak dari perkembangan psikologis dan fisik seseorang.<sup>46</sup>

Indikator untuk mengetahui minat belajar peserta didik ada tiga, yaitu:<sup>47</sup> yang pertama adanya pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan, yang kedua adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, dan yang ketiga adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subjek untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik.

Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar. Karena minat merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan

---

<sup>45</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 317.

<sup>46</sup> Ibid., hlm. 64.

<sup>47</sup> Ibid., hlm. 318.

tertentu.<sup>48</sup> Jadi, dalam kegiatan belajar minat yang diharapkan adalah minat yang timbul dengan sendirinya dari diri peserta didik itu sendiri, tanpa ada paksaan dari luar, agar peserta didik dapat belajar lebih aktif dan baik.

#### **4. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku baik peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran.<sup>49</sup> Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar karena memberikan informasi terhadap guru tentang kemajuan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar dalam kegiatan pembelajaran.<sup>50</sup> Selain itu, hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik sebagai hasil dari kegiatan belajar baik dari segi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.<sup>51</sup>

Indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.<sup>52</sup> Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, aplikasi, pemahaman, sintesis, analisis, dan evaluasi. Ranah afektif terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotoris terdiri dari enam aspek yaitu keterampilan gerakan dasar, gerakan reflek, kemampuan perceptual, gerakan keterampilan kompleks, ketepatan, gerakan ekspresif, dan interpretatif.

---

<sup>48</sup> Ibid., hlm. 66.

<sup>49</sup> Noor Komari Pratiwi, *Jurnal Pujangga Vol. 1 No. 2 Tahun 2015: Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang*, hlm. 80.

<sup>50</sup> Rusi Rusmiati Aliyyah, *Jurnal: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted Individualization*, (Bogor: Universitas Djuanda Bogor, 2017), hlm. 779.

<sup>51</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana 2014), hlm. 5.

<sup>52</sup> Ibid., 779.

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.<sup>53</sup> Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

#### **5. Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran IPS**

Pada kegiatan pembelajaran di sekolah banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik. Jalan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Scramble*. Model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu model permainan yang dimana model tersebut sesuai dengan karakter peserta didik yang suka bermain.

Pelaksanaan model pembelajaran *Scramble* mengharuskan peserta didik menggabungkan otak kanan dan otak kiri. peserta didik tidak hanya menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak dengan durasi waktu yang telah ditentukan.<sup>54</sup> Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *Scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

---

<sup>53</sup> Ibid., hlm. 12.

<sup>54</sup> Endri Wahyudi, Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII MTsN 05 Tulungagung Tahun Ajaran 2018-2019, (Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, FTIK, IAIN Tulungagung 2019), hlm. 7.



Dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu model permainan yang dimana model tersebut sesuai dengan karakter peserta didik yang suka bermain. Penerapan model pembelajaran *Scramble* ini dimaksudkan agar peserta didik dapat memahami konsep materi yang telah dipelajari.<sup>55</sup> Sehingga hasil dari model pembelajaran *Scramble* ini akan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu, diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran *Scramble*, minat dan hasil belajar peserta didik akan lebih baik.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Secara umum, sudah banyak tulisan ilmiah dan penelitian yang mirip dengan penelitian ini, namun selama ini peneliti belum menemukan tulisan yang sama dengan penelitian dengan judul yang peneliti ajukan. Dibawah ini peneliti akan menampilkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Diantaranya:

- a. Istiqomah dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas V MIN Pucung Ngantru Tulungagung”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak.

Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu nilai rata-rata hasil belajar pada tes akhir siklus I adalah 69,36 (51,21%) yang berada pada kriteria cukup baik, sedangkan pada tes akhir siklus II adalah 76,82 (87,80%) dan berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan

---

<sup>55</sup> Jamil Suprihati Ningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2014), hlm. 215-216.

peningkatan sebesar 7,46. Dari data tersebut terlihat bahwa penerapan model *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak materi kalimat tayibah 2 kelas V di MIN Pucung Ngantru Tulungagung.<sup>56</sup>

b. Pande Adi Putra dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Permainan Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sangsit”. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V yang terdiri dari kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan VB sebagai kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelompok yang dibelajarkan dengan model *scramble* berbantuan media permainan teka-teki silang dan kelompok yang dibelajarkan dengan model konvensional pada siswa kelas VA dan VB di SD Negeri 1 Sangsit. Hal ini dilihat dari hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan permainan teka-teki silang merupakan kurve juling negatif, karena  $M_o > M_d > M$  ( $45,07 > 41,3 > 40,7$ ).

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian skor kelompok eksperimen cenderung tinggi, dan hasil belajar bahasa Indonesia kelompok yang dibelajarkan dengan model konvensional merupakan kurve normal, karena  $M$ ,  $M_e$ , dan  $M_o$  relative

---

<sup>56</sup> Istiqomah, *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas V MIN Pucung Ngantru Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014), hlm. xvi-xvii.

sama ( $29,2 < 29,3 < 29,41$ ). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor kelompok kelas kontrol cenderung rendah.<sup>57</sup>

c. Nurlita kamila dalam penelitiannya yang berjudul “Keefektifan Model *Scramble* Dalam Pembelajaran Materi Uang Pada Siswa Kelas III SD Negeri 02 Mojo Kabupaten Pematang”. Pengujian hipotesis pertama (uji perbedaan) menggunakan rumus *independent samples t test* melalui program SPSS versi 20. Hasil pengujian menunjukkan bahwa t hitung skor angket motivasi belajar sebesar 3,890 dan t hitung nilai hasil belajar sebesar 3,205. Berdasarkan hasil penghitungan, dapat diketahui bahwa t hitung  $>$  t tabel ( $3,890 > 2,008$  dan  $3,205 > 2,008$ ). Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III antara yang menerapkan model pembelajaran *Scramble* dan konvensional.

Pengujian hipotesis kedua (uji keefektifan) menggunakan rumus *one samples t test* melalui program SPSS versi 20. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai t hitung skor angket motivasi belajar sebesar 5,054 dan t hitung nilai hasil belajar sebesar 4,504. berdasarkan hasil penghitungan, dapat diketahui bahwa t hitung  $>$  t tabel ( $5,054 > 2,008$  dan  $4,504 > 2,008$ ). Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas III yang menerapkan model pembelajaran *Scramble* lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Pengujian hipotesis ketiga (uji hubungan motivasi dan hasil belajar) menggunakan analisis korelasi *product moment pearson*. Berdasarkan hasil

---

<sup>57</sup> Pande Adi Putra, *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Permainan Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sangsit*, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014) (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha).

penghitungan menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $3,528 > 2,064$ ). Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang positif antara motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas III baik pada kelas yang menerapkan model *Scramble* maupun pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian maka disarankan kepada guru untuk menerapkan model *Scramble* dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.<sup>58</sup>

d. Karlina Suryaningtyas dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dan Media Wayang terhadap Kemampuan Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo Kediri”. Hasil Penelitian dengan menggunakan anova satu jalur diperoleh  $F_{hitung} = 17,45 > F_{tabel} = 3,59$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan.<sup>59</sup>

**Tabel 2.1**

Tabel Perbandingan Penelitian

<b>Nama Peneliti dan Judul Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Istiqomah : Penerapan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas V MIN Pucung	1.Sama-sama menerapkan model pembelajaran <i>Scramble</i> . 2. Tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk meningkatkan hasil belajar	1. Mata pelajaran yang dipakai berbeda yaitu Akidah Akhlak. 2. Lokasi penelitian berbeda

<sup>58</sup> Nurlita Kamila, *Keefektifan Model Scramble Dalam Pembelajaran Materi Uang Pada Siswa Kelas III SD Negeri 02 Mojo Kabupaten Pemalang*, (Pemalang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hlm. viii

<sup>59</sup> Karlina Suryaningtyas, *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas V MIN Pucung Ngantru Tulungagung*, Simki-Pedagogia Vol. 01 No. 08 Tahun 2017.

*Lanjutan...*

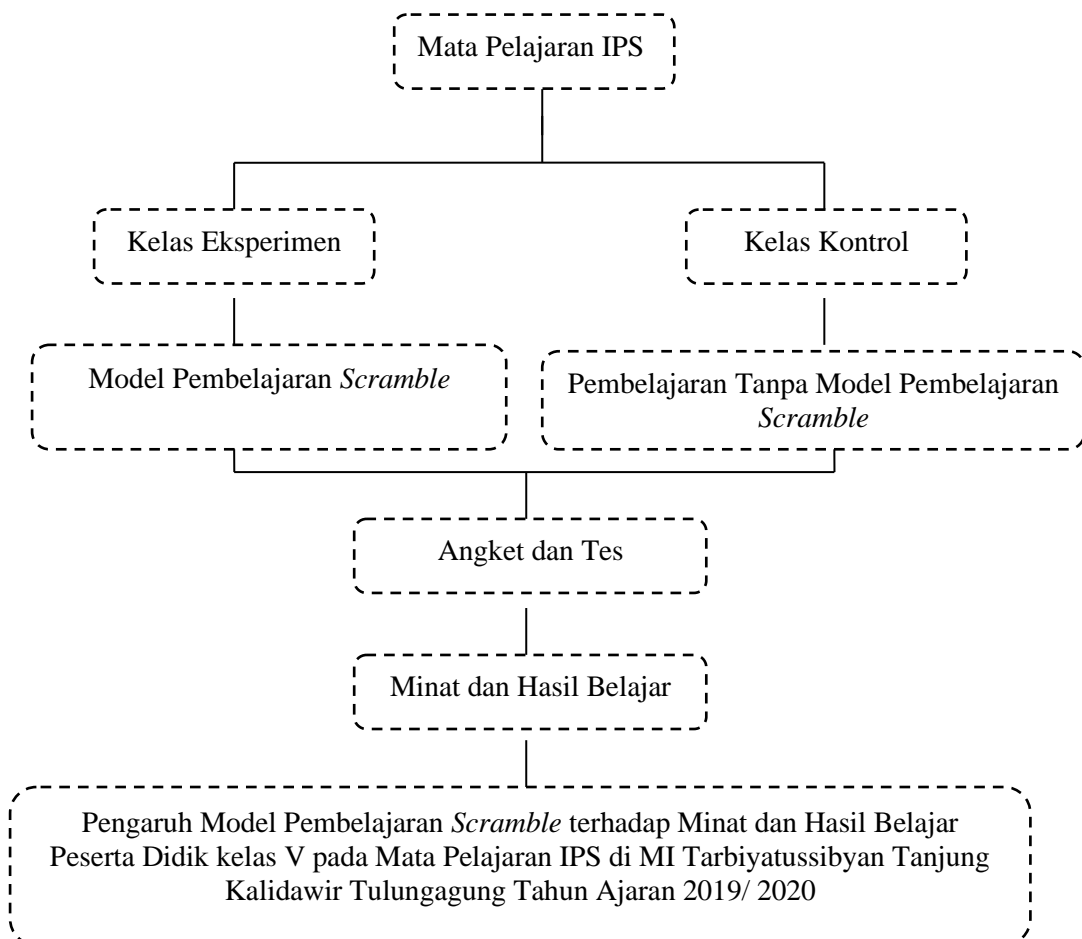
Pande Adi Putra: Pengaruh Model Pembelajaran <i>Scramble</i> Berbantuan Media Permainan Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sangsit	1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran <i>Scramble</i> 2. Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar. 3. sama-sama populasi yang diambil siswa kelas V	1. Mata pelajaran yang dipakai berbeda yaitu Bahasa Indonesia 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Tidak hanya memakai satu model pembelajaran, tetapi dikolaborasikan dengan media permainan teka-teki silang
Nurlita kamila : Keefektifan Model <i>Scramble</i> Dalam Pembelajaran Materi Uang Pada Siswa Kelas III SD Negeri 02 Mojo Kabupaten Pemasang	1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran <i>Scramble</i> . 2. Sama-sama memakai penelitian kuantitatif	1. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran <i>Scramble</i> . 2. Mata pelajaran yang dipakai berbeda yaitu Matematika, 3. Subjek dan lokasi penelitian berbeda.
Karlina Suryaningtyas: Pengaruh Model Pembelajaran <i>Scramble</i> dan Media Wayang terhadap Kemampuan Mengenai Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo Kediri	1. Sama-sama memakai model pembelajaran <i>Scramble</i> .	1. Subjek dan lokasi penelitian berbeda, 2. Materi pelajaran yang dipakai berbeda. 3. Menggunakan media wayang

Sebagai peneliti pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap minat belajar peserta didik di tahun ini, telah menemukan perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan kelima penelitian terdahulu, diantaranya lokasi penelitian adalah MI Tarbiyatussibyan Tanjung, Kalidawir, Tulungagung, subjek penelitian peserta didik kelas V, mata pelajaran IPS, fokus penelitian meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

### **C. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual dari penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik kelas V pada Mata Pelajaran IPS

di MI Tarbiyatussibyan Tanjung, Kalidawir, Tulungagung tahun ajaran 2019/2020", dapat dijelaskan dalam pola pikir. Pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik dikembangkan dari landasan teori yang telah disebutkan, serta tinjauan penelitian terdahulu mengenai pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Agar mudah dalam memahami arah dan maksud dari penelitian ini, peneliti menjelaskan kerangka berpikir penelitian ini melalui bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan kerangka konseptual "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran IPS di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2019/ 2020."