

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karena manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial, maka ia tidak dapat hidup menyendiri dan akan terus berinteraksi dengan manusia lainnya. Bentuk interaksi itu bermacam-macam, dan interaksi edukatif adalah salah satunya. Interaksi edukatif merupakan interaksi yang berlangsung dalam kelompok untuk tujuan pendidikan dan pengajaran¹. Mengacu pada interaksi pendidikan, khususnya ikatan yang terbentuk antara pendidik dan peserta didik untuk tujuan pendidikan.

Pendidikan adalah upaya mendasar untuk mewujudkan potensi diri seseorang secara utuh, baik lahir maupun batin, sesuai dengan standar kehidupan sehari-hari². Pendidikan adalah proses mengubah perilaku peserta didik agar menjadi anggota masyarakat yang mandiri dalam lingkungan dimana ketiga pusat pendidikan tersebut, mulai dari lingkungan keluarga, masyarakat dan pemerintah. Pendidikan juga diartikan sebagai upaya yang disengaja untuk mendidik peserta didik melalui pendidikan formal, informal dan nonformal serta bimbingan atau pelatihan pengajaran yang berkelanjutan³. Oleh karena itu, pendidikan adalah proses pengembangan potensi diri dan perubahan perilaku melalui pendidikan formal, informal dan nonformal.

Pengembangan bakat dan minat peserta didik, serta penanaman hubungan yang harmonis dengan alam semesta dan penguatan ikatan manusia melalui peningkatan rasa estetika adalah tujuan pendidikan. Selain itu, pendidikan bertujuan untuk membentuk siswa menjadi muslim

¹ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2012), 2.

² Husamah, Arina Restian, Rohmad Widodo, *Pengantar Pendidikan* (Malang: UMM Press, 2019), 34.

³ Ani Siti Anisah dan Zuliana Syafitra, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Scramble pada Mata Pelajaran IPS," *Jurnal PGMI UNIGA* 1, no.01 (2022): 9, <https://journal.uniga.ac.id/index.php/pgmi/article/view/1755>.

dewasa yang bertaqwa kepada Allah SWT⁴. Adapun tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 yaitu pendidikan nasional berfungsi mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik serta menjadikan siswa sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Saat ini, sistem pendidikan di Indonesia adalah sistem pendidikan nasional yang berlaku untuk semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Saat ini wajib belajar bagi masyarakat Indonesia yaitu 12 tahun, yaitu enam tahun untuk SD, tiga tahun untuk SMP, dan tiga tahun juga untuk SMA. Salah satu sector penting dalam memajukan sebuah negara yaitu melalui pendidikan, oleh karenanya pengelolaan pendidikan perlu kerjasama dari pemerintah, *stakeholder* sekolah, serta wali murid dan warga sekitar.

Salah satu tempat untuk mendapatkan pendidikan yaitu di sekolah. Sekolah adalah suatu lembaga atau tempat yang dapat bersifat formal, informal, maupun non-formal yang memiliki tujuan untuk membimbing, membina, mengarahkan, serta mengembangkan minat bakat para peserta didik. Sekolah juga memberikan berbagai ilmu yang pastinya akan bermanfaat bagi masa depan anak. Sekolah dapat dikatakan berhasil apabila sekolah tersebut bisa mencetak siswa-siswa berprestasi dan juga berakhlak mulia. Oleh karena itu, orang tua akan menyekolahkan anaknya di sekolahan terbaik.

Pendidik merupakan komponen pokok dalam dunia pendidikan. Pendidik sering disebut juga dengan guru, dosen, pengajar, ustadzah dan lain sebagainya. Tenaga profesional yang mengajar, mengarahkan dan mendidik siswa dikenal sebagai pendidik. Peserta didik adalah seorang yang memerlukan bimbingan belajar dari orang lain⁵. Keberhasilan seorang pendidik ditentukan dari hasil evaluasi dalam kegiatan belajar nantinya. Untuk menjadi pendidik yang profesional tidaklah mudah,

⁴ Dayun Riadi, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 17.

⁵ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2020), 85.

diperlukan ilmu yang mendalam, penerapan dari ilmu yang telah dipelajarinya serta terus mengembangkan kemampuan.

Pendidik tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya, akan tetapi mesti bisa membuat lingkungan belajar yang seru dan menyenangkan sehingga anak didik tersebut dapat mengembangkan semua kemampuan yang dimilikinya, selain itu siswa juga dapat ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran⁶. Secara alami, guru harus mendorong motivasi belajar siswa dari dalam dan luar anak, agar tercipta lingkungan kelas yang menarik dan menyenangkan.

Motivasi adalah usaha yang berpotensi untuk mengubah energy seseorang sedemikian rupa sehingga dikaitkan dengan gejala psikologis, perasaan dan emosi yang mengarah pada tindakan⁷. Tumbuhnya gairah, kebahagiaan, dan keinginan belajar merupakan motivasi untuk belajar. Kegiatan belajar akan terdorong bagi siswa yang bermotivasi tinggi. Hasil belajar akan optimal jika termotivasi⁸. Oleh Karena itu, jika hasil belajar siswa kurang baik, jangan selalu menyalahkan siswa karena bisa jadi guru belum mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

Siswa dapat dimotivasi untuk belajar oleh guru secara aktif menggunakan model dan metode pembelajaran, pemberian hadiah atau hukuman, memberi pujian, penggunaan media pembelajaran dan lain sebagainya. Model dalam pembelajaran ialah pola desain yang akan digunakan untuk memandu kegiatan belajar dari awal sampai berakhir pada pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam bidang pendidikan tersedia berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

⁶ Dika Zuchdan Sumira, Deasyanti, dan Tuti Herawati, "Pengaruh Metode Scramble dan Minat Baca terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *Indonesian Journal of Primary Education* 2, no. 1 (Juni, 2018): 62, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i1.11673>.

⁷ A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, 74.

⁸ *Ibid.*, 75.

Dalam pembelajaran yang menerapkan model kooperatif, pendidik akan memecah kelas dan dibuat kelompok kecil yaitu sekitar dua sampai enam siswa dengan anggota yang heterogen. Siswa belajar dan bekerjasama dengan timnya. Apabila para siswa ingin timnya berhasil, maka mereka harus kompak dan saling bekerja sama, karena kekuatan yang berasal dari kerjasama adalah jantung dari pembelajaran kooperatif.⁹ *Scramble* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik akan diajak untuk menyusun huruf atau kata yang telah diacak sebelumnya untuk menjadi sebuah jawaban atau pasangan konsep¹⁰. Dengan belajar sambil bermain tentu dapat menciptakan suasana kelas yang seru dan menyenangkan.

Permasalahan yang kerap terjadi dalam dunia pendidikan yaitu pendidik lebih sering menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Hal ini menurunkan minat atau motivasi belajar anak yang berdampak pada menurunnya prestasi belajar siswa. SDN Gunung Sekar 2 Sampang juga mengalami hal yang serupa dengan yang telah disebutkan sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, siswa terlihat tidak terlalu antusias ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, hal ini dapat dilihat dari beberapa siswa yang terlihat lesu bahkan ada yang hampir tertidur namun ketika bel berbunyi mereka terlihat sangat bersemangat, kemudian ada juga beberapa siswa yang berbicara sendiri¹¹. Salah satu mata pelajaran yang sering menggunakan metode ceramah yaitu mata pelajaran PPKn, padahal begitu banyak macam model pembelajaran, metode pembelajaran dan bahan ajar yang bisa pendidik manfaatkan dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran dasar di sekolah yang mengajarkan demokrasi dan nilai-nilai Pancasila serta moral dan norma

⁹ Habibu Rahman, *Model-model Pembelajaran Anak Usia Dini: Teori dan Implementasi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2019), 283.

¹⁰ Octavian Muning Sayekti, "Peningkatan Motivasi Membaca Permulaan melalui Metode Scramble Kalimat pada Siswa kelas 2 SDN Pandeyan Yogyakarta," *Foundasia* 11, no. 2 (2020): 84, <https://doi.org/10.21831/foundasia.v11i2.36160>.

¹¹ Hasil Observasi Peneliti, 26 September 2022.

secara utuh adalah PPKn. Yang mana pelajaran ini bertujuan membentuk karakter positif juga selalu ingat akan hak dan kewajibannya. Begitu pentingnya pembelajaran PPKn dalam kehidupan kita, maka tentunya ini menjadi tugas bagi guru untuk bagaimana mengatur strategi pembelajaran PPKn sehingga pembelajaran ini dapat terus melekat pada diri anak dari sekarang hingga tua nantinya.

Model pembelajaran *scramble* dipilih sebagai salah satu alternative untuk mengatasi permasalahan motivasi dan minat belajar anak berdasarkan uraian di atas. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian Ninda Erni Apriyanti yang menunjukkan bahwa pemanfaatan model *scramble* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA¹². Selain itu, penelitian Miftakhul Ilmi, Indra Kusuma, dan Fatchur Rozi menunjukkan bahwa pembelajaran menyambung huruf hijaiyah dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode *scramble* dan diskusi¹³.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas 4 SDN Gunung Sekar 2 Sampang”** mengingat latar belakang masalah tersebut.

¹² Ninda Erni Apriyanti, “Keefektifan Model Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA,” *Indonesian Journal of Education Reseach and Review* 2, no. 2 (Juli, 2019): 152, <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17336>.

¹³ Miftakhul Ilmi S. Putra, Indra Kusuma W. , dan Fatchur Rozi, “Analisis Peningkatan Kemampuan Menyambung Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Scramble and Discussion di Kelas V MI Al Hidayah Tugusumberjo Peterongan Jombang,” *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 3, no. 2 (Oktober, 2021): 15, <https://mail.journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/2773>.

B. Rumusan Masalah

Mengingat konteks sebelumnya, perlu dirumuskan masalah yang akan memandu langkah penelitian ini. Berikut ini adalah definisi masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini:

1. Bagaimana perencanaan dalam penyusunan model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 dalam pembelajaran PPKn di SDN Gunung Sekar 2 Sampang ?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 dalam pembelajaran PPKn di SDN Gunung Sekar 2 Sampang ?
3. Bagaimana hasil dari penerapan model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 dalam pembelajaran PPKn di SDN Gunung Sekar 2 Sampang ?

C. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini, yang berdasarkan pada rumusan masalah diatas:

1. Menguraikan perencanaan dalam penyusunan model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 dalam pembelajaran PPKn di SDN Gunung Sekar 2 Sampang.
2. Memaparkan penerapan model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 dalam pembelajaran PPKn di SDN Gunung Sekar 2 Sampang.
3. Mendeskripsikan hasil dari penerapan model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 dalam pembelajaran PPKn di SDN Gunung Sekar 2 Sampang.

D. Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat dalam penelitian tindakan kelas ini:

a) Secara Teoritis

Dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* diharapkan mampu menjadi tambahan referensi untuk meningkatkan motivasi belajar yang lebih luas.

b) Secara Praktis

1. Bagi Pendidik

Sebagai bahan pemikiran dalam menggunakan pembelajaran yang menarik dan beragam serta meningkatkan professionalism guru.

2. Bagi Peneliti

Digunakan untuk bahan referensi dan acuan untuk peneliti selanjutnya.

3. Bagi Sekolah

Hal ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan sekolah untuk membantu guru menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih beragam serta meningkatkan kualitas sekolah.

4. Bagi Siswa

Sebagai acuan untuk menambah motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran.

E. Hipotesis

Hipotesis ialah asumsi atau dugaan sementara yang memerlukan pembuktian. Ketika peneliti melakukan suatu penelitian ia membutuhkan hipotesis untuk menguji dugaanya.¹⁴ Hipotesis deskriptif adalah dugaan mengenai suatu variabel yang tidak membandingkan ataupun mencari hubungan melainkan hanya sebatas penggambaran atau menyatakan saja.

¹⁴ Dian Kusuma Wardani, *Pengujian Hipotesis: Deskriptif, Komparatif, dan Asosiatif* (Jombang: LPPM, 2020), 23.

Pernyataan berikut merupakan hipotesis tindakan penelitian: Model pembelajaran *scramble* yang digunakan di kelas 4 SDN Gunung Sekar 2 Sampang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

F. Ruang Lingkup

Supaya tidak menimbulkan pengertian yang berbeda-beda maka ruang lingkup ini disusun untuk memberikan batasan-batasan istilah yang jelas sehingga akan memberikan fokus penelitian. Berikut ini ruang lingkup dalam penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas 4 SDN Gunung Sekar 2 Sampang” ialah:

1. Di SDN Gunung Sekar 2 Sampang, permasalahan yang diangkat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah bagaimana meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas 4.
2. Peneliti akan menjelaskan materi yang akan disampaikan, kemudian peneliti memberikan alat peraga *scramble* yang telah berisi kartu soal dan jawaban yang telah diacak dan meminta siswa untuk dapat menyelesaikan tantangan tersebut dengan mencocokkan soal dan jawaban yang sesuai, itulah kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini.
3. Peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning*, dimana siswa akan dibentuk berkelompok dan mengerjakan persoalan tersebut secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya.
4. Peneliti akan menggunakan alat peraga *scramble* sebagai alat peraga utama.

G. Definisi Istilah

Berdasarkan judul penelitian di atas, yaitu “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas 4 SDN Gunung Sekar 2 Sampang”. Maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah:

1. Model Pembelajaran *Scramble*

Scramble adalah model pembelajaran dimana siswa diminta untuk mencocokkan soal dan jawaban dengan benar. *Scramble* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif, dimana siswa dituntut untuk bekerjasama dan bekerja dalam kelompok.

2. Meningkatkan

Meningkatkan adalah mempertinggi atau menaikkan suatu derajat, taraf, atau juga suatu kapasitas dan lain sebagainya. Meningkatkan dalam hal ini berarti suatu bentuk usaha untuk memperbaiki kualitas suatu hal dari sebelumnya yang dirasa belum cukup baik.

3. Motivasi Belajar

Motivasi adalah adanya suatu usaha serta kemauan dari diri seseorang guna meraih sesuatu. Ada banyak faktor yang menjadi penentu anak berhasil didalam belajar, salah satu faktor penting yaitu motivasi, hal ini dikarenakan jika anak mempunyai motivasi yang kuat, maka timbul semangat serta fokus dalam belajar. Namun, jika motivasi anak rendah, ia akan bermalas-malasan dan tidak fokus dalam belajar.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah berubahnya tingkah laku baik dari aspek kognitif, psikomotorik maupun afektif yang dilakukan oleh pendidik kepada siswanya melalui kegiatan ujian atau tes, yang hasilnya dapat berupa angka maupun huruf.

5. Pelajaran PPKn

Salah satu mata pelajaran yang fokus untuk membentuk masyarakat sehingga sanggup melaksanakan hak serta kewajibannya sebagai warga Indonesia yang cerdas dan terampil sesuai UUD 1945 yaitu PPKn. Melalui pelajaran PPKn pemerintah berharap warga negara dapat melaksanakan hak dan kewajibannya dengan sebaik-baiknya dan menjadi warga negara yang mampu menanamkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupannya.

Berdasarkan definisi istilah diatas maka maksud dari judul “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas 4 SDN Gunung Sekar 2 Sampang” ialah upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada mata pelajaran PPKn di SDN Gunung Sekar 2 Sampang.

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didukung dengan beberapa sumber rujukan penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang akan disajikan dalam mendukung penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas 4 SDN Gunung Sekar 2 Sampang” ialah:

1. Skripsi yang ditulis oleh Tri Rakhmawati dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Peningkatan Motivasi Belajar IPA (Fisika) Pada Siswa SMP Negeri 16 Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012” menyatakan bahwa pemanfaatan model pembelajaran *scramble* dapat menaikkan tingkat motivasi belajar siswa di SMP Negeri 16 Purworejo, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya motivasi belajar dari 46,94% pada pra siklus menjadi 60,81% di siklus I, kemudian meningkat lagi di siklus II yaitu sebesar 73,39%¹⁵. Skripsi tersebut mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti buat. Untuk persamaan, keduanya sama-sama berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*. Namun, perbedaannya yaitu untuk penelitian Tri Rakhmawati, subjek penelitiannya yaitu siswa SMP sedangkan

¹⁵ Tri Rakhmawati, “Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Peningkatan Motivasi Belajar IPA (Fisika) Pada Siswa SMP Negeri 16 Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, 2012), 84.

subjek yang akan peneliti teliti yaitu siswa SD di kelas 4 dan perbedaan lainnya yaitu mata pelajaran yang Tri Rakhmawati ambil yaitu mata pelajaran IPA khususnya Fisika sedangkan penelitian ini akan mengambil mata pelajaran PPKn.

2. Octavian Muning Sayekti (2020), melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Motivasi Membaca Permulaan melalui Metode *Scramble* Kalimat pada siswa kelas 2 SDN Pandeyan Yogyakarta”. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu motivasi membaca permulaan pada pembelajaran tematik kelas 2 di SD Negeri Pandeyan dapat ditingkatkan lagi dengan memanfaatkan model pembelajaran *scramble*, hal tersebut dapat diamati dari hasil pengamatan dan angket yang diberikan kepada siswa. Pada pra siklus siswa yang menyatakan senang mengikuti pembelajaran yaitu hanya 50%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 71% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 85%¹⁶. Penelitian Octavian Muning Sayekti, memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *scramble*. Persamaan lainnya yaitu, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan untuk perbedaannya yaitu, jika penelitian Octavian Muning Sayekti meningkatkan motivasi membaca sedangkan, penelitian ini akan membahas tentang meningkatkan motivasi belajar dan perbedaan lainnya yaitu terletak pada objek penelitiannya, dimana penelitian yang ditulis oleh Octavian Muning Sayekti penelitian penerapannya lebih ke kelas rendah yaitu kelas 2 SD. Sedangkan penelitian ini akan diterapkan pada kelas tinggi yaitu kelas 4 SD.

¹⁶ Sayekti, “Peningkatan Motivasi Belajar Membaca Permulaan,” : 88, <https://doi.org/10.21831/foundasia.v1i1i2.36160> .

3. Ani Siti Anisah dan Zuliana Syafitra (2022), dengan judul penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran *Scramble* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tahun 2022” menemukan hasil bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal tersebut bisa dibuktikan dengan melihat nilai rata-rata hasil pretest yaitu hanya 32,38 dan posttest sebesar 76,19 sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* dan nilai rata-rata pretest menjadi 41,90 dan posttest sebesar 86,67 setelah digunakan model pembelajaran *scramble*¹⁷. Penelitian ini juga memiliki persamaan serta perbedaan dengan penelitian yang peneliti buat. Persamaannya yaitu keduanya sama-sama menggunakan model pembelajaran *scramble*. Dan untuk perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ani Siti Anisah dan Zuliana Syafitra menggunakan metode penelitian jenis kuantitatif sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti menggunakan metode penelitian jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dan untuk perbedaan lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ani Siti Anisah dan Zuliana Syafitra bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS sedangkan penelitian ini selain bertujuan meningkatkan hasil belajar juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran PPKn.

¹⁷ Anisah, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran *Scramble*,”:18, <https://journal.uniga.ac.id/index.php/pgmi/article/view/1755>.