

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Scramble* terhadap minat dan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Gebangsari 01 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Sedangkan Uji Prasyarat terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji beda rata-rata, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata minat siswa kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol. Pada kondisi akhir rata-rata minat siswa kelas eksperimen yaitu 50,42 dan kelas kontrol yaitu 48,37. Sedangkan prestasi belajar siswa dapat dibuktikan dengan hasil analisis data dimana diperoleh nilai  $0,002 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Hal ini dapat dilihat melalui perbedaan nilai rata-rata pada kelas eksperimen  $\bar{x} = 76,83$  dan kontrol  $\bar{x} = 67,06$ . Untuk mengetahui adanya pengaruh model *Scramble* terhadap minat dan prestasi belajar dilakukan dengan menggunakan uji manova. Uji Manova menunjukkan bahwa adanya pengaruh model *Scramble* dengan minat siswa memberikan harga F sebesar 0,880 dengan signifikansi 0,534. Sedangkan pada prestasi belajar siswa memberikan harga F sebesar 9,556 dengan signifikansi sebesar 0,000. Sehingga dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap minat dan prestasi belajar siswa materi sejarah peninggalan kerajaan hindu, budha, dan islam di indonesia di kelas V SDN Gebangsari 01 Semarang.

**Kata Kunci:** Model *Scrambel*, minat, dan prestasi belajar

## **ABSTRACT**

*This study aims to determine whether or not the influence of the model Scramble on the interest and achievement of students on civics subjects in class V SDN Gebangsari01 Semarang. This research is an experimental research. Data analysis techniques used in the form of validity test, reliability test, difficulty test, and distinguishing power. While the prerequisite test consist of normality test, homogeneity test, average difference test, and hypothesis test. The results showed that the average interest of the experiment class students is greater than the control class. In the final condition average creativity of experimental class students is 50,42 and control class that is 48,37. While student achievement can be proved with result of data analysis where obtained value  $0,002 < 0,05$  indicating that  $H_0$  refused or  $H_a$  accepted. This can be seen through the difference of average value in experimental class  $\bar{x}= 76,83$  and control  $\bar{x}= 67,06$ . To know the influence of Scramble model on interest and learning achievement done by using manova test. Manova test shows that the influence of Time Token Arends model with student creativity gives  $F$  value equal to 0,880 with significance 0,534. While on student achievement give price of  $F$  equal to 9,556 with significance equal to 0,000. So from the analysis result can be concluded that there is influence of Scramble learning model to the interest and achievement of student material of government system of regency, city and province in class V SDN Gebangsari 01 Semarang.*

**Keywords :** *Scramble model, Interest, and Learning achievement.*