

PANGARUH KAGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* KA ARAH MOTIVASI DIAJAR PESERTA DIDIK

(Panalungtikan Eksperimen Peserta Didik Kelas III SD Negeri 033 Asmi Bandung)

REYNETA ANDRIANI

155060076

RINGKESAN

Kasang tukang panalungtikan ieu nyaéta peserta didik ngagaduhan motivasi anu handap dina diajar sareng proses pangajaran anu sifat na konvensional, kagiatan diajar sareng nagajar masih fokus kana pendidikan janten peserta didik kirang aktif dina proses diajar. Tujuan panalungtikan ieu nyaéta kanggo nganyahokeun pangaruh model pembelajaran *scramble* ka arah motivasi diajar dina upaya kanggo ningkatkeun motivasi diajar peserta didik di lebeut kelas anu ditinggal ngadasarkeun sikap tanggung jawab sareng disiplin. Metode panalungtikan ieu ngagunakeun metode kuantitatif sareng desain Quasi ékspérimén jénis *Nonequivalent control group design*. Populasi anu digunakeun sadayana peserta didik kelas III SD Negeri Asmi 033 Bandung sareng sampel kelas III A salaku kelas ékspérimén sareng III B salaku kelas kontrol anu masing-masing diwangun ti 30 jalmi. Ti hasil analisis data anu hasil rata-rata nilai *pretest* ka kelas ékspérimén nyaéta 72,43 sareng rata-rata nilai di kelas kontrol nyaéta 72,83. Sedangkeun kanggo rata-rata *posttes* kelas ékspérimén 81,66 sareng rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol 75,36. Dumasar kana pangolahan data hasil ti persamaan uji régrési sederhana saageung 0,571 sareng ayana pangaruh positif model pembelajaran *scramble* ka arah motivasi diajar sareng ti perhitungan R square saageung 0,250 atanapi 25% hartosna model pembelajaran *scramble* masihan pangaruh anu leuwih sae ka arah motivasi di kelas ékspérimén anu ngagunakeun model pembelajaran *scrambel*, kukituna kenging disimpulkeun anu leuwih ngapangaruhan nyaéta ngagunakeun model pembelajaran *scramble* dibandingkeun metode konvensional nyaéta ku ceramah.

Kecap Konci : Model Pembelajaran *Scramble*, Motivasi Diajar, Subtema Pertumbuhan sareng Perkembangan Makhluk Hidup.