

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Belajar merupakan suatu proses yang dapat mengubah kepribadian diri seseorang. Perubahan ini, dapat diwujudkan melalui peningkatan kualitas perilaku, pemahaman, pengetahuan, keterampilan dan berbagai kemampuan lainnya melalui pengalaman, latihan dan praktek (Djamaluddin & Wardana, 2019: 7).

Menurut Edward Lee Thondike yang dikutip oleh Wahab & Rosnawati (2021: 7) mengasumsikan teori belajar behavioristik bahwa belajar merupakan proses dimana ada interaksi antara stimulus dengan respon. Stimulus bisa berupa apapun yang dapat memicu aktivitas belajar, sedangkan respon adalah tanggapan dari peserta didik seperti pikiran, perasaan, gerakan atau tindakan selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, tindakan atau materi yang diberikan guru dianggap sebagai stimulus, sedangkan semua hal yang dihasilkan oleh peserta didik merupakan respon. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Abidin (2022:3-4) menyatakan bahwa teori belajar behavioristik juga menekankan pada adanya perubahan perilaku peserta didik yang terjadi karena adanya interaksi antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon). Stimulus berarti pemantik yang digunakan guru untuk mengubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik, sementara respon berarti tanggapan yang ditunjukkan peserta didik setelah diberikannya stimulus oleh guru.

Pada penelitian ini, rangsangan (stimulus) yang diberikan berupa penyajian materi sejarah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang merupakan model pembelajaran interaktif menempatkan peserta didik kedalam kelompok-kelompok kecil untuk berperan aktif dan bekerja sama membangun pengetahuan dalam mencapai tujuan pembelajaran, selain itu model *scramble* juga menyajikan penekanan latihan soal berupa permainan menyusun kata yang diacak, dan kemudian dapat memunculkan respon dari peserta didik seperti adanya perhatian, muncul rasa ketertarikan, adanya perasaan senang dan tingkat keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Perhatian, rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik tersebut adalah beberapa indikator dari minat belajar.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran merupakan pola atau kerangka pembelajaran mencakup penerapan pendekatan, strategi, cara atau metode dan teknik pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir proses pembelajaran yang disusun oleh perancang atau dalam konteks ini, guru mata pelajaran (Helmiati, 2012: 19). Sejalan dengan pendapat tersebut, Tibahary & Muliana (2018: 55) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan yang menyajikan langkah-langkah yang terorganisir secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan berfungsi sebagai panduan bagi guru mata pelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan aktivitas proses pembelajaran. Selanjutnya menurut Sani yang dikutip Yazidi (2014: 90) model pembelajaran merupakan prosedur sistematis berupa tahapan-tahapan (sintaks)

dalam menyelenggarakan proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan mengacu pada pemilihan strategi, metode, keterampilan, dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Melalui berbagai penjelasan tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola pembelajaran disajikan dalam bentuk langkah-langkah (sintaks) proses pembelajaran dari awal hingga akhir, bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan menjadi acuan bagi guru selama berlangsungnya proses pembelajaran di kelas.

Istilah pembelajaran kooperatif atau dalam pengertian bahasa asing adalah *cooperative learning*. Wahyuni yang dikutip kembali oleh Tibahary & Muliana (2018: 59) berpendapat bahwa kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar dalam lingkup kecil dengan kemampuan yang berbeda-beda. Sependapat dengan pernyataan tersebut, Afandi dkk. (2013: 52) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran model kooperatif, guru memfasilitasi interaksi dan komunikasi antara peserta didik dengan rekan-rekannya dalam bentuk kelompok kecil, dimana hal tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan guru berperan sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran. Artinya pada proses pembelajaran model kooperatif ini, peserta didik mengambil peran aktif dalam membangun pengetahuan dan mereka bertanggungjawab atas hasil dari belajarnya.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana peserta didik

ditempatkan kedalam kelompok kecil untuk berperan aktif dan bekerja sama membangun pengetahuan untuk mencapai hasil pembelajaran.

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif menurut Helmiati (2012: 39-40), meliputi:

1. Peserta didik bekerja sama bersama kelompok untuk membangun pengetahuan dan menyelesaikan permasalahan yang disajikan guru.
2. Kelompok ini terdiri dari peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda.
3. Penghargaan lebih berorientasi bagi kelompok, bukan perseorangan.

Tujuan dari model pembelajaran kooperatif menurut Isjoni yang dikutip oleh Hasanah & Himami (2021: 3-4) sebagai berikut:

1. Hasil belajar akademik, pembelajaran kooperatif dirancang tidak hanya untuk meningkatkan prestasi dan hasil akademik peserta didik, tetapi juga untuk mencapai berbagai tujuan sosial seperti memberikan manfaat bagi peserta didik bersama kelompoknya untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
2. Menerima terhadap perbedaan individu, pembelajaran kooperatif memberikan peluang kesempatan kepada peserta didik dari berbagai latar belakang untuk bekerjasama dan saling menghargai perbedaan pendapat dalam menyelesaikan tugas akademik.
3. Mengembangkan keterampilan sosial, model pembelajaran secara kooperatif memiliki tujuan untuk mengajarkan peserta didik keterampilan dalam bekerja sama dan berkolaborasi menyelesaikan tugas atau masalah terkait

pembelajaran. Hal ini mengajarkan peserta didik mempraktikkan keterampilan sosial seperti keterampilan menghadapi permasalahan dan berinteraksi satu sama lain.

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Scramble merupakan sebuah kata serapan dari bahasa Inggris yang diartikan ke dalam Indonesia berarti perebutan, pertarungan, dan perjuangan. Sudarmi & Burhanuddin (2017: 73) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan model pembelajaran interaktif menempatkan peserta didik ke dalam beberapa kelompok dalam lingkup kecil bekerja sama mencari dan memahami pengetahuan tentang materi pembelajaran serta menemukan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru dengan cara menyusun atau merangkai kata, kalimat, atau paragraf yang diacak.

Menurut Kustiyati yang dikutip oleh Putri dkk. (2019: 173) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *scramble* merupakan model pembelajaran berkelompok dimana mereka harus mencari dan membangun pengetahuan mengenai materi pembelajaran dan menyelesaikan latihan soal berupa permainan acak kata. Selain itu, Fazriyah dkk. (2020: 231) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk bekerja sama dengan kelompoknya untuk menemukan dan memecahkan permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan berbagai penjelasan yang telah dipaparkan tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan model pembelajaran interaktif dimana peserta didik dibagi menjadi

kelompok-kelompok kecil bekerja sama dan berperan aktif membangun pengetahuan dalam mencapai tujuan pembelajaran, selain itu model *scramble* juga menyajikan latihan soal berupa permainan menyusun kata yang diacak.

Menurut Shoimin yang dikutip oleh Putri dkk. (2022: 1193-1194) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terdiri dari berbagai macam, yaitu:

- 1) *Scramble* kata, yaitu permainan latihan soal dengan menyusun kata yang diacak hingga membentuk sebuah kata yang memiliki arti bermakna, misalnya E-B-J-A-R-A-L = BELAJAR.
- 2) *Scramble* kalimat, yaitu permainan latihan soal dengan menyusun kata-kata yang diacak hingga menjadi suatu kalimat logis dan bermakna, misalnya Australia–Ke-Aku–Berangkat = Aku Berangkat Ke Australia
- 3) *Scramble* wacana, yaitu permainan menyusun atau mengurutkan kalimat-kalimat yang diacak sehingga membentuk wacana yang logis.

Pada penelitian ini, peneliti akan memberikan batasan dalam penelitian, batasan tersebut peneliti memfokuskan menggunakan jenis *scramble* kata yang akan dipakai dalam penelitian yaitu penekanan latihan soal berupa permainan yang menyusun huruf atau kata yang diacak hingga membentuk suatu kata yang memiliki makna.

Kertiari dkk (2020: 343) menjelaskan bahwa terdapat beberapa langkah yang dilakukan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, yaitu:

1. Menyusun soal berdasarkan materi yang disampaikan.
2. Membuat pilihan jawaban dengan cara mengacak kata.

3. Menyajikan stimulus tentang materi yang diajarkan kepada peserta didik.
4. Membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok, kemudian diberikan waktu untuk mencari, memahami, dan berdiskusi tentang materi yang dipelajarinya.
5. Membagikan LKPD berupa kartu soal beserta jawabannya yang telah diacak.
6. Peserta didik bersama dengan kelompoknya bekerjasama untuk memecahkan permasalahan pada kartu soal dengan cara menyusun kata yang diacak.
7. Beri *reward* berupa penghargaan atau nilai kepada kelompok yang berhasil mengerjakan dan menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menurut Siregar (2018: 80) memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, yaitu:

1. Model pembelajaran tipe *scramble* mengajarkan peserta didik didalam kelompok untuk berkerja sama, bertanggungjawab, dan berbagi kepemimpinan sehingga hal ini dapat membentuk solidaritas diantara peserta didik.
2. Model pembelajaran tipe *scramble*, peserta didik bisa mempelajari sesuatu dengan santai tanpa merasa tertekan, karena model ini menekankan pembelajaran secara kelompok dan juga menyajikan latihan soal berbentuk permainan, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain.
3. Materi yang disajikan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, dibuat dengan bentuk latihan soal berupa permainan, umumnya memberikan kesan yang kuat dan tidak mudah dilupakan.

4. model *scramble* mendorong peserta didik untuk berkompetisi dan berusaha keras dalam meraih kemenangan dalam permainan *scramble* atau menyusun kata.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, yaitu:

1. Mengatur pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *scramble* sulit direncanakan karena harus memperhatikan kebiasaan belajar dari peserta didik.
2. Penerapannya model kooperatif tipe *scramble* dalam prosesnya memakan waktu lama, sehingga guru menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan dengan waktu yang telah ditetapkan.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang menyajikan permainan seringkali menimbulkan kebisingan selama proses pembelajarannya.

2.1.4 Minat Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa minat berarti kecenderungan hati yang tinggi atau gairah, keinginan. Minat belajar merupakan daya penggerak didasari oleh unsur kesenangan, perasaan, kecenderungan hati, dan keinginan aktif dari dalam diri seseorang untuk terlibat dalam proses kegiatan belajar guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman (Achru, 2019: 208). Sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Maula dan Hidayat (2019: 422) minat belajar diartikan sebagai kondisi dimana peserta didik dapat menumbuhkan rasa suka, ketertarikan dan semangat untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. selain itu, Fuad & Zuraini (2016: 45) menyatakan bahwa minat belajar memiliki peranan penting dalam keberhasilan belajar karena dengan minat

belajar peserta didik dapat mempengaruhi dan mendukung proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, disimpulkan bahwa minat belajar merupakan daya pendorong dalam diri peserta didik melakukan suatu aktivitas dalam pembelajaran yang didasari atas rasa senang, ketertarikan, pemusatan perhatian dan keterlibatan.

Minat belajar seseorang tidak tumbuh begitu saja, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Menurut Putri dkk. (2022: 52) minat belajar peserta didik dapat dipengaruhi dua faktor utama, yaitu faktor internal meliputi keingintahuan peserta didik, motivasi belajar dan persepsi peserta didik terhadap pembelajaran, sedangkan faktor eksternal melibatkan pendekatan yang dilakukan guru, model pembelajaran yang diterapkan, metode pembelajaran yang diterapkan, penggunaan media pembelajaran, kondisi saat pembelajaran, perhatian orang tua, kondisi sosial dan ekonomi orang tua, suasana rumah, dan lingkungan pertemanan. Sementara Zaki dan Zuraini (2016: 45-46) menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, yaitu:

1. Faktor internal

Merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari dalam diri mereka sendiri, meliputi dua aspek yaitu:

- 1) Aspek Jasmaniah, dipengaruhi oleh kondisi fisik peserta didik. Kondisi fisik yang optimal berpengaruh terhadap minat belajar dan keberhasilan belajar.
- 2) Aspek psikologis, yaitu dipengaruhi oleh intelegensi, bakat, minat, motivasi, perhatian dan sikap peserta didik.

2. Faktor eksternal

Merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik berasal dari luar dirinya sendiri, mencakup:

1) Keluarga merupakan pendidikan pertama bagi seorang anak dan memainkan peranan penting membentuk minat belajar bagi anaknya. Beberapa strategi yang dapat dilakukan orangtua untuk mempengaruhi minat belajar anaknya, meliputi ketersediaan mereka membantu anaknya ketika menghadapi kesulitan dalam memahami pelajaran, menyediakan perlengkapan belajar yang diperlukan, dan menciptakan suasana rumah yang mendukung proses belajar anak.

2) Sekolah

Sekolah merupakan tempat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dapat menumbuhkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik. Pendidik mempunyai peranan penting dalam menjamin keberhasilan dari kegiatan pembelajaran dengan tetap memperhatikan kondisi peserta didik. Penerapan model pembelajaran, pendekatan, strategi, metode mengajar, sumber-sumber belajar dan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik dari peserta didik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, tidak membosankan dan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

3) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan Masyarakat mencakup hubungan interaksi dengan pertemanan, masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal mempunyai pengaruh yang sangat kuat dalam mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar.

Slameto (2010: 180) menyatakan bahwa minat belajar peserta didik dapat dilihat melalui empat indikator, meliputi:

1) Perasaan senang

Peserta didik yang menyukai dan menyenangi suatu mata pelajaran akan terus mempelajari materi tersebut tanpa merasa tertekan atau terpaksa.

2) Keterlibatan

Keterlibatan peserta didik terhadap suatu objek didalam pembelajaran, maka peserta didik akan tergerak untuk melibatkan dirinya dalam proses pembelajaran seperti bertanya, menjawab, dan berdiskusi.

3) Ketertarikan

Ketertarikan peserta didik berkaitan dengan faktor-faktor yang dapat mendorong mereka untuk tertarik dalam kegiatan pembelajaran seperti orang, benda, dan aktivitas. Peserta didik yang tertarik terhadap belajar akan menunjukkan semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

4) Perhatian

Perhatian peserta didik merupakan konsentrasi atau fokus dalam mengamati, memahami dan mengesampingkan hal-hal lain didalam pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Swasta Fajar Mas Lahusa Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia” yang ditulis oleh Nafaeli Laia dalam Jurnal Pendidikan Biologi vol 4(2) tahun 2023. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar di kelas XI IPA SMA Swasta Fajar Mas Lahusa Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia, terlihat dari hasil analisis datanya yang menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa dikelas kontrol pada tes awal 60.86 (cukup) dan tes akhir 68.52 (cukup), sedangkan rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen pada tes awal 64.44 (cukup) dan tes akhir 81.66 (baik). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu meneliti model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Perbedaannya terletak pada variabel terikatnya dan teknik pengumpulan data. Pada penelitian terdahulu variabel terikatnya menguji hasil belajar dan teknik pengumpulan datanya berupa tes, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti variabel terikatnya minat belajar dengan teknik pengumpulan datanya berupa kuesioner atau angket.
2. Penelitian berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournamen*) Terhadap Peningkatkan Minat Belajar Siswa di kelas XI IIS (IPS) SMAN 11 Bandung” yang ditulis oleh Rahayu dkk. dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi, Volume 3 No.2 Desember 2018. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya pengaruh

signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournamen*) terhadap minat belajar di kelas XI IIS (IPS) SMAN 11 Bandung. Berdasarkan hasil analisis datanya terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 38,49, sedangkan kelas kontrol sebesar 30,27. Oleh karena itu, dapat dikatakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi secara signifikan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu variabel terikat terhadap minat belajar dan metode penelitiannya menggunakan kuasi eksperimen dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Perbedaannya terletak pada variabel bebas, mata pelajaran dan tempat penelitiannya. Pada penelitian terdahulu variabel bebasnya meneliti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* pada pembelajaran ekonomi di SMAN 11 Bandung, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti variabel bebasnya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada pembelajaran sejarah Indonesia di SMA Negeri 9 Tasikmalaya.

3. Penelitian berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Manokwari” yang ditulis oleh Parinding dan Antoh dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia Volume 3 No.2 Maret 2015. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*

berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar, terlihat dari hasil analisis datanya berdasarkan uji regresi menggunakan software SPSS 16,0 for windows diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,756 yang menunjukkan tingkat pengaruh yang tinggi antara model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat belajar, sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar koefisien korelasi sebesar 0,745 yang menunjukkan pengaruh yang tinggi antara model tipe *scramble* terhadap hasil belajar biologi pada materi struktur dan fungsi sel. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama meneliti mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Perbedaannya terletak pada variabel terikatnya dan metode penelitian. Pada penelitian terdahulu variabel terikatnya menguji minat dan hasil belajar dengan metode penelitian pre-eksperimen, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti variabel terikatnya minat belajar dengan metode penelitian menggunakan kuasi eksperimen.

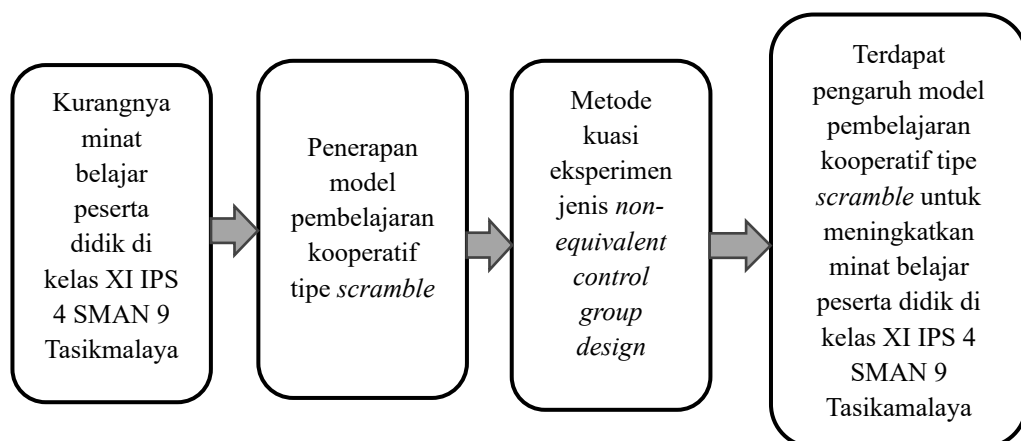
2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual menurut Kurniawan & Puspitaningtyas (2016: 47) adalah jalan pemikiran berdasarkan alur berpikir logis untuk memecahkan suatu masalah penelitian yang melibatkan uraian langkah yang harus dilakukan untuk dapat menyelesaikan permasalahan dalam penelitian.

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam membentuk kecerdasan, sikap, kepribadian, dan karakter peserta didik sehingga menjadi bangsa yang memiliki kesadaran akan

kebangsaan, nasionalisme dan menghargai perjuangannya. Tujuan pembelajaran sejarah untuk membangun kesadaran peserta didik terhadap relevansi peristiwa sejarah yang didalamnya terkandung nilai-nilai kebangsaan. Pada pembelajaran sejarah Indonesia di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya, peneliti menemukan permasalahan yaitu rendahnya minat belajar peserta didik.

Permasalahan tersebut, dapat diatasi dengan menerapkan penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam pembelajaran sejarah Indonesia. Salah satunya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan metode kuasi eksperimen jenis *non-equivalent control group design* yang diharapkan dapat berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, karena minat belajar merupakan salah satu aspek yang berpengaruh besar terhadap tujuan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar akan antusias, ketertarikan, fokus perhatian dan keterlibatan dalam pembelajaran akan sangat mendukung dan mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti membentuk kerangka konseptual yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.
Kerangka Konseptual 1

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan asumsi awal atau dugaan sementara dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam penelitian (Arikunto dalam Hardani dkk., 2020: 329). Dikatakan sebagai dugaan atau jawaban sementara karena hipotesis itu baru didasarkan pada teori-teori yang relevan dengan penelitian, namun hal tersebut belum sepenuhnya benar dan harus dibuktikan kembali dengan adanya penelitian, dimana dari hasil penelitian akan mengungkap apakah dugaan tersebut diterima atau ditolak.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah indonesia di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya”. Selain itu, untuk hipotesis uji dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_o : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah indonesia di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah indonesia di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya.