

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari permasalahan kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya, sehingga perlu diatasi salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui 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. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Kuasi Eksperimen bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS SMA Negeri 9 Tasikmalaya. Sampel yang digunakan yaitu kelas XI IPS 4 (kelas eksperimen) dan kelas XI IPS 2 (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data menggunakan angket sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Hasil uji statistik menggunakan uji hipotesis *independent sample t test* menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa 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 dan berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh nilai rata-rata N-gain di kelas eksperimen sebesar 57,88%, jika berlandaskan pada klasifikasi N-Gain persen nilai yang dihasilkan dalam uji tersebut bisa dikategorikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah indonesia di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif, *Scramble*, Minat Belajar

## **ABSTRACT**

*This study was motivated by the problem of lack of interest in learning Indonesian History in class XI IPS 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya, so it needs to be overcome one of them by using a learning model. The purpose of this study was to determine the effect of scramble type cooperative learning model to increase students' interest in learning Indonesian History in class XI IPS 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya. This research uses a quantitative approach with the Quasi-Experiment method in the form of Nonequivalent Control Group Design. This design has experimental groups and control groups that are not randomly selected. The population in this study were all XI social studies class of SMA Negeri 9 Tasikmalaya. The samples used were class XI IPS 4 (experimental class) and class XI IPS 2 (control class). Data collection techniques using a questionnaire before and after treatment. The results of statistical tests using the independent sample t test hypothesis test showed that the sig value. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ , it can be concluded that there is an effect of scramble type cooperative learning model to increase students' interest in learning Indonesian history in class XI IPS 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya and based on the results of the N-Gain test obtained the average value of N-gain in the experimental class of 57.88%, if based on the classification of N-Gain percent of the value generated in the test can be categorised that the use of scramble type cooperative learning model is quite effective to increase students' interest in learning Indonesian history in class XI IPS 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya.*

**Keywords:** *Cooperative Learning Model, Scramble, Learning Interest*