

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF SCRAMBLE PADA  
MATERI SEGITIGA**

**(Siswa Kelas VII B MTS Ma'arif Al- Islah Sumberejo-Ambulu Tahun Ajaran  
2015/2016)**

**Halimatus Sa'adah**

1210251052

[imaema25@gmail.com](mailto:imaema25@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh aktivitas dan hasil belajar siswa yang rendah. Didalam proses pembelajaran guru banyak berperan aktif sedangkan siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga dalam hal ini guru yang lebih berperan aktif sedangkan siswa cenderung pasif. Selain itu, kesulitan siswa dalam memecahkan masalah matematika yang disuguhkan menyebabkan hasil belajar kurang maksimal. Alternatif untuk memecahkan permasalahan diatas yaitu dengan menerapkan pembelajaran menggunakan model kooperatif *scramble*.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif *scramble* pokok segitiga. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada 28 April 2016 sampai 21 Mei 2016. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIIB Mts Ma'arif AL-islah Sumberejo-Ambulu. Penelitian ini adalah PTK. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Persentase peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 8%. Dimana aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 73% dan siklus II sebesar 81%. Sedangkan untuk hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 75% dan siklus II sebesar 97% sehingga terlihat bahwa hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 22%. Kesimpulan yang diambil dari hasil analisis data dan pembahasan adalah dengan diterapkannya pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif *scramble* pada pokok bahasan segitiga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas VIIB Mts Ma'arif AL-islah Sumberejo-Ambulu.

**Kata Kunci:** Aktivitas belajar, hasil belajar, model kooperatif *scramble*, Segitiga

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai peranan yang penting dan mampu menciptakan sumber daya manusia secara kritis dan mandiri serta menyeluruh, karena merupakan modal dasar untuk mendapatkan manusia yang berkualitas. Dalam undang-undang republik indonesia Nomor 20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional (2003:1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka perlu meningkatkan proses belajar dan pembelajaran.

Gagne (dalam Suprijono, 2009:3) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah. Belajar merupakan proses kegiatan yang dilakukan langsung yang dapat membawa perubahan pada diri individu sampai mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas VIIB MTS Ma'arif Al-Islah Sumberejo-Ambulu dan hasil wawancara dengan guru pelajaran matematika, Terdapat 44% ketuntasan hasil belajar siswa kelas VIIB yang nilainya belum mencapai nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70, artinya ketuntasan belajar secara klasikal kelas tersebut mencapai 56%, hal ini disebabkan siswa kelas VIIB kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa suka berbicara sendiri dengan temannya pada saat pembelajaran berlangsung jika kondisi yang seperti ini tidak dicari alternatif pemecahan masalahnya, maka tidak ada hal yang membangkitkan motivasi siswa sehingga pembelajaran matematika jadi membosankan.

Kebosanan siswa dalam belajar matematika menyebabkan siswa lebih banyak pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu dibutuhkan suatu model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika, maka digunakan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *Scramble*. Taylor (dalam Huda, 2013:303) *Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa.

## **2. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif *scramble*, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif *scramble*.

## **B. Kajian Pustaka**

### **a. Model Kooperatif**

Menurut Syafurahman dan Ujiati (2013:71) pembelajaran kooperatif adalah tipe pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil terdiri dari 4-6 orang siswa dengan latar belakang jenis kelamin, suku, agama, ras, sosial dan kepribadian yang beranekaragam, dan selama belajar bersama tugas kelompok dibebankan kepada setiap anggota secara merata (adil), dan bertanggung jawab terhadap tugas yang dibebankan. Sedangkan menurut Sanjaya (dalam instiningrum dan sukanti, 2012:66) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran dengan menggunakan sistem mengelompokkan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).

### **b. Scramble**

Menurut Taylor (dalam Huda, 2013:303) *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri.

Dalam metode ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Menurut Martinis (dalam Wulandari dan Lukitasari, 2009:22) model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang menyerupai permainan *scramble* menyusun kembali susunan huruf-huruf yang memang telah dikacau balaukan terlebih dahulu menjadi kata seperti semula. Dalam pembelajaran *scramble* ini keaktifan dan kreatifitas siswa menjadi hal yang penting karena tanpa hal tersebut siswa menjadi tidak berkembang.

### **c. Penerapan Model Pembelajaran *Scramble***

Menurut Huda (2013:304-305) sintak pembelajaran *scramble* dapat diterapkan dengan mengikuti tahap-tahap berikut:

1. guru menyajikan materi sesuai tujuan pembelajaran
2. setelah selesai menjelaskan materi, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya
3. guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal
4. siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru
5. guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa
6. jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik siswa yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu
7. guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar
8. guru memberi apresiasi dan rekognisi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

#### d. Aktivitas Belajar

Menurut Istiningrum dan Sukanti (2012:66) aktivitas belajar adalah aktivitas bersifat fisik, mental, intelektual, dan emosional untuk memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan Menurut Sardiman (2006:95-96) dalam belajar perlu ada aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Paul D. Diedrich (dalam Sardiman, 2006:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut.

- a) *Visual activities*, seperti membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain.
- b) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c) *Listenin activities*, seperti mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d) *Writing activities*, seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, angket, menyalin.
- e) *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f) *Motor activitie*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun.
- g) *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- h) *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan macam-macam aktivitas belajar di atas, penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* pada pembelajaran matematika mengambil aktivitas kegiatan siswa *oral activities*, yang menekankan (1) siswa menjawab pertanyaan guru, (2) siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan penyajian materi dari guru, (3) siswa dapat mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan, (4) siswa dapat aktif bertukar pendapat dalam kelompok.

#### **e. Hasil Belajar**

Menurut Sudjana (2011:55) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Nurkencana (dalam Hobri, 2007:162) hasil belajar adalah keberhasilan seseorang setelah ia mengalami proses belajar selama satu periode tertentu. Kingsley (dalam Sudjana, 2011:55) membagi tiga macam hasil belajar, yaitu ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita.

### **C. Metode Penelitian**

#### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Kasbolah (dalam Sumadayo, 2013:20) penelitian tindakan kelas sebagai jenis penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Sedangkan menurut Sanjaya (2013:26), penelitian tindakan kelas diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

#### **2. Subjek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B MTS Ma'arif Al-Islah Sumberejo-Ambulu semester genap tahun Pelajaran 2015-2016, yang berjumlah 32 siswa

#### **3. Prosedur Penelitian**

Menurut Sanjaya (2013:78) kegiatan dalam penelitian diuraikan seperti yang diuraikan dalam model PTK, dalam setiap siklus dilakukan empat kegiatan pokok yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan, observasi, refleksi

#### 4. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan soal tes, Lembar observasi aktivitas belajar siswa yang diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjawab pertanyaan guru
2. Mendengarkan penyajian materi dari guru
3. Siswa dapat mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan
4. Siswa dapat aktif bertukar pendapat dalam kelompok

#### D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini dilaksanakan di MTS Ma'arif Al-Islah Sumberejo-Ambulu, pada siklus I penelitian dimulai pada hari Kamis tanggal 28 April 2016 dan berakhir hari Kamis tanggal 05 Mei 2016. Sedangkan pada siklus II dimulai hari Sabtu tanggal 07 Mei 2016 dan berakhir hari Sabtu tanggal 21 Mei 2016. Pada masing-masing siklus I dan siklus II terdapat 3 kali pertemuan.

presentase aktivitas belajar siswa siklus I, selama penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* aktivitas belajar siswa yang diamati diperoleh presentase aktivitas belajar siswa diantaranya menjawab pertanyaan guru sebesar 69%, sedangkan mendengarkan tujuan pembelajaran dan penyajian materi dari guru sebesar 84%, mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan 71% dan aktif bertukar pendapat dalam kelompok 71%. Secara klasikal aktivitas belajar siswa diperoleh presentase sebesar 73% dengan kriteria aktif.

Pada siklus II presentase aktivitas belajar siswa yang diamati diantaranya menjawab pertanyaan guru sebesar 74%, sedangkan mendengarkan tujuan pembelajaran dan penyajian materi dari guru sebesar 85%, mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan 93% dan aktif bertukar pendapat dalam kelompok 75%. Secara klasikal aktivitas belajar siswa diperoleh presentase sebesar 81% dengan kriteria sangat aktif.

Sedangkan presentase hasil belajar siswa Pada siklus I presentase nilai tugas kelompok 83% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 94%. Hal tersebut terjadi peningkatan sebesar 11%, untuk nilai tugas (PR) di siklus I adalah 70% dan pada siklus II sebesar 81%. Sehingga peningkatan yang terjadi sebesar 11%, tes individu pada siklus I sebesar 66% dan siklus II meningkat menjadi 84%, maka terjadi peningkatan sebesar 18% .

Pada presentase aktivitas guru dinilai oleh guru matematika kelas VII dengan presentase hasil aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan model koopeatif *scramble* pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, pada siklus I presentase aktivitas guru sebesar 87% sedangkan siklus II 96% . Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penerapan model kooperatif *scramble*. Terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di MTS Ma'arif Al-Islah Sumberejo-Ambulu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

## E. Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Islam
- Hobri. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru dan Praktisi*. Jember: Pena Salsabila
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Nuharini, Dewi & Wahyuni, Tri. 2008. *Matematika Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Syaifurahman dan Ujiati, Tri. 2013. *Manajemen dalam Pembelajaran*. Jakarta: Indeks
- Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sumadayo, Samsu. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Bidang Dikbud KBRI Tokyo

Wulandari, Tri Ery & Lukitasari, Marheny. 2009. *Implementai Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Sintesis (SYNTHESIS) Pada Mata Pelajaran Biologi. (Online)*, Vol. 1, No. 1, (diakses 25 Januari 2016)

Instiningrum & Sukanti. 2012. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas X Ak 2 Smk Ypkk 2 Sleman Tahun Pelajaran 2011/2012. (Online)*, Vol. X, No. 1, (diakses 23 Januari 2016 )

Susilowati, Uci. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Pembelajaran Scramble Dengan Brain Gym Pada Kelas Viie Smp Negeri 12 Yogyakarta. (Online)*,  
<https://www.google.com/#q=e-journal+uci+Susilowati+2014.+Upaya+Meningkatkan+Kemampuan+Pemecahan+Masalah+Matematika+Melalui+Model+Pembelajaran+Scramble+Dengan+Brain+Gym+Pada+Kelas+Viie+Smp+Negeri+12+Yogyakarta>, diakses 20 Januari 2016)

Anggreini,Dian., Asnawati, Rini, & M. Coesamin. 2013. *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. (Online)*,  
<https://www.google.com/search?q=ejournal+Anggreini%2CDian.%2C+Asnawati%2C+Rini%2C+%26+M.+Coesamin.+2013.+Pengaruh+Penerapan+Pembelajaran+Kooperatif+Tipe+Scramble+Terhadap+Pemahaman+Konsep+Matematis+Siswa&ie=utf-8&oe=utf-8>, diakses 20 Januari 2016)