

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE*

IMPROVING MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN GEOMETRY TRANSFORMATION LESSONS USING THE *SCRAMBLE*-TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL

Rahmad Wahyudi^{1*}, Irvan², Marah Doly Nasution³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Jl. Denai No.217 Kota Medan 20371, Indonesia

E-mail: ^{1*}rahmad.wahyudi95.rw@gmail.com, ²irvan@umsu.ac.id, ³marahdoly@umsu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada materi pokok transformasi geometri di MAS PONPES Darul Qur'an tahun ajaran 2021/2022. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*action research*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data peningkatan hasil belajar diperoleh dari hasil evaluasi peningkatan hasil belajar siswa menggunakan soal esai yang diberikan kepada siswa kelas X MIA 3 yang berjumlah 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas X MIA 3 di MAS PONPES Darul Qur'an setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata tes hasil belajar siswa siklus I dan II secara berturut-turut adalah 72,13 dan 86,55, serta ketuntasan belajar klasikal siklus I dan siklus II secara berturut-turut adalah 68,75% dan 90,63%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa

Kata Kunci: Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, Hasil belajar matematika

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes by applying the *scramble*-type cooperative learning model to geometric transformation lessons at MAS Ponpes Darul Qur'an for the 2021/2022 academic year. This study follows the classroom action research (CAR) method. This research was conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementing, observing, and reflecting. Data on improving learning outcomes were obtained from the evaluation results of improving student learning outcomes using essay questions given to the tenth-grade students of MIA 3 with a total of 32 students. The results indicate that there was an increase in the learning outcomes of the tenth-grade students of MIA 3 at MAS PONPES Darul Qur'an after learning using the *scramble*-type cooperative learning model. The increase in student learning outcomes can be seen from the average scores of student learning outcomes tests cycles I and II respectively which are 72.13 and 86.55, as well as the classical learning mastery cycles I and cycle II respectively which are 68.75% and 90.63%. Thus, it can be concluded that the *scramble*-type cooperative learning model can improve the ability of student learning outcomes.

Keywords: *Scramble*-type cooperative learning model, Mathematics learning outcomes

PENDAHULUAN

Matematika adalah subjek yang penting dalam kehidupan manusia karena matematika berperan dalam hampir segala aspek bahkan di masa teknologi dan digital sekarang ini (Astina, 2016). Pendidikan merupakan salah satu indikator yang menjadi penentu kesuksesan sebuah bangsa, karenanya pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan

kehidupan manusia. Berawal dari kesuksesan di bidang pendidikan suatu bangsa menjadi maju. Melalui pendidikan sumber daya manusia yang berkualitas dicetak untuk menjadi penggerak dan kemakmuran bangsa (SR & Asrul, 2017).

Matematika bukanlah hal asing yang dibicarakan dalam dunia pendidikan, karena matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, pendidikan formal maupun non formal. Secara tidak langsung mau atau tidak mau manusia setiap harinya akan berhadapan dengan permasalahan matematika. Pembelajaran matematika di sekolah perlu ditekankan agar hasil belajar yang diperoleh relevan dengan kehidupan sehari-hari dan dapat diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan (Ratna & Siahaan, 2016).

Dalam paragraf awal dari laporan *National Research Council (NRC)* disebutkan bahwa matematika adalah kunci dari kesempatan, bukan lagi hanya pada bahasa, melainkan saat ini matematika berkontribusi secara langsung dan mendasar terhadap bisnis, keuangan, kesehatan dan pertahanan. Di seluruh negara di Amerika Serikat, berdasarkan data yang dilaporkan oleh *National Assesment of Educational Progress* pada tahun 2013 menunjukkan kurang dari 40% siswa yang mahir dalam matematika (Nelson et al., 2016).

Di Indonesia, hasil tes dan evaluasi pada tahun 2015 yang dilakukan oleh *Programme for International Students Assessment (PISA)* melaporkan bahwa dari jumlah 540.000 siswa, Indonesia menduduki peringkat 63 dari 70 negara untuk matematika dengan skor 386. Oleh (OECD, 2016) menyatakan bahwa Indonesia masih tergolong rendah dalam penguasaan materi. Hasil tes dan evaluasi tersebut, secara skor telah mengalami peningkatan sejak tahun 2012 mencapai skor 375 dengan peringkat 64 dari 65 negara. Peringkat pertama pada tahun 2015 diraih oleh Singapura.

Dalam Undang-Undang Dasar 1945 harapan pembelajaran adalah mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga siswa dituntut agar dapat memahami dan menguasai segala macam pelajaran termasuk matematika. Hal tersebut menjadikan guru dituntut untuk memaksimalkan kemampuannya dalam mengajar baik itu dari segi penguasaan materi dan penerapan model pembelajaran. Harapannya siswa tidak bosan dan monoton, serta membangkitkan minat siswa dalam belajar matematika. Apalagi matematika di pandang sebagai salah satu pelajaran yang sulit dan sangat menakutkan, padahal matematika merupakan dasar dari ilmu pengetahuan serta mengembangkan daya pikir manusia yang aktif, kreatif, kritis, dan inovatif.

Banyak faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa, salah satunya adalah ketidaktepatan penggunaan pendekatan pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa selama ini guru masih mengajar menggunakan cara yang biasa (ceramah) dan banyak didominasi serta masih berfokus pada guru. Pola pembelajaran seperti itu harus diubah dengan cara menggiring siswa mencari ilmunya sendiri. Guru hanya sebagai fasilitator, sedangkan siswa harus menemukan konsep-konsep secara mandiri/berkelompok (Kamal, 2015).

Untuk mengantisipasi masalah di atas, guru dituntut mencari dan menemukan suatu cara dan pendekatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemandirian atau kerjasama tim dalam belajar peserta didik. Prestasi belajar matematika siswa masih rendah diakibatkan karena dalam menyampaikan materi guru hanya menerapkan model ceramah saja tanpa adanya pemicu yang dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar sehingga mengakibatkan kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran (Kamal, 2015).

Di era globalisasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan pesat. Perkembangan ini terus menerus meningkat dan sangat besar pengaruhnya dalam masyarakat, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu diperlukan manusia-manusia terdidik yang mampu menguasai dan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Indonesia sebagai salah satu negara yang sedang berkembang telah melakukan berbagai usaha agar dapat beradaptasi dengan ilmu

pengetahuan dan teknologi, salah satu di antaranya adalah peningkatan mutu pendidikan. Usaha tersebut ditandai dengan adanya perubahan-perubahan di berbagai bidang yang erat kaitannya dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru-guru bidang studi, perubahan dan penyempurnaan kurikulum serta perbaikan sarana dan pra sarana pendidikan (Wahab, 2013). Selain itu, upaya tersebut mencakup semua komponen pendidikan, salah satunya adalah pengembangan model dan pendekatan belajar mengajar. Model dan pendekatan merupakan langkah awal untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dalam hal ini keaktifan siswa dan ketuntasan dalam belajar yang berujung pada ketuntasan siswa sesuai dengan yang diharapkan oleh UU pendidikan (Saifulloh et al., 2012). Menurut (Mardianto, 2012) belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental. Salah satu cara pengajaran matematika yang mampu membuat siswa aktif berpikir adalah pembelajaran dengan model kooperatif. Pembelajaran kooperatif sangat cocok dipergunakan karena model pembelajaran ini mengharuskan siswa aktif berpikir dan mencari suatu jawaban atas permasalahan yang disajikan oleh guru (Ngalimun, 2012).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen & Kauchak (2012) bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arahan bagi guru untuk mengajar. Pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib (Ngalimun, 2015). Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri, tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada kontrol dan fasilitas, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi. Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah di mana para siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.

Model kooperatif mempunyai banyak tipe yang bervariasi dalam pelaksanaannya, sehingga banyak pilihan tipe yang dapat dipergunakan oleh guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan kreatifitas berpikir siswa. Salah satu tipe dari model kooperatif yang digunakan adalah tipe *Scramble*. Menurut (Sumartono & Normalina, 2015) dalam jurnal yang berjudul Tipe *Scramble* menyajikan sedikit permainan dalam kelompok yang dibentuk dan dapat membuat semua siswa yang tergabung dalam kelompoknya masing-masing lebih aktif menyelesaikan dan mencari jawaban atas pertanyaan maupun soal-soal yang disajikan. selain itu, tipe *scramble* digunakan dengan tujuan untuk menghilangkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran matematika sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Scramble merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Model ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri, mereka tidak hanya di minta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran *scramble* (Huda, 2013). (Arief, 2014) mengatakan *scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang di sertai dengan alternatif jawaban yang tersedia.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *scramble* menurut (Arief, 2014) adalah: (1) Guru menyajikan materi dengan menggunakan pendekatan saintifik; (2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang heterogen dan membagikan lembar soal beserta kartu-kartu jawaban kepada masing-masing kelompok; (3) Masing-masing kelompok melakukan diskusi sesuai dengan durasi yang telah ditentukan. Pada saat diskusi, masing-masing kelompok berkompetisi untuk menempelkan kartu jawaban yang dianggap benar pada karton soal yang telah ditempelkan guru di papan tulis; (4) Guru memanggil salah satu siswa secara acak untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan siswa lainnya memperhatikan temannya yang sedang persentasi dan memberi tanggapan; dan (5) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pelajaran yang telah dipelajari.

Pada kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa menjadi hal yang utama. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan penerapan model pembelajaran *Scramble*, di mana siswa terlibat langsung dalam kelompok maka siswa diharapkan akan mendapatkan prestasi yang lebih baik, mempunyai sikap yang lebih baik dan lebih serius dalam pembelajaran. Selain itu siswa juga belajar untuk lebih menghargai pendapat temannya. Dalam kegiatan evaluasi belajar yang peneliti lakukan ketika mengajar di kelas, masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM yaitu 75, sehingga Peneliti mencari model yang tepat agar siswa dapat meningkatkan nilainya ketika menjawab soal ujian/tes.

Suprijono (2014) mengatakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Paizaluddin dan Ermalinda dalam (Yusuf, 2017) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang dapat dilihat dari nilai rapor yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Sudjana (2016) mengatakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah penguasaan pengetahuan yang dicapai siswa pada ranah kognitif. Hasil belajar yang dimaksud berupa nilai rata-rata kelas pada tes hasil belajar setiap siklus. Budiyo (2015) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran pada ranah kognitif menurut Bloom pada dasarnya dapat dibedakan menjadi 6 tingkatan hierarkis, yaitu: (1) pengetahuan (*knowledge*, C1), (2) pemahaman (*comprehension*, C2), (3) penerapan (*application*, C3), (4) analisis (*analysis*, C4), (5) sintesis (*synthesis*, C5), (6) evaluasi (*evaluation*, C6).

Kelebihan *Scramble* menurut (Arief, 2014) adalah (1) membina karakter tanggung jawab karena tiap individu kelompok bertanggung jawab atas kesuksesan kelompoknya; (2) mengurangi stres saat belajar karena siswa belajar sambil bermain; (3) memupuk rasa solidaritas antaranggota; (4) materi yang diberikan mengesankan dan sulit dilupakan; (5) memotivasi siswa bersaing untuk maju. Adapun menurut (Huda, 2013) kelebihan adalah (1) melatih berpikir tepat dan cepat; (2) mendorong belajar menyelesaikan soal dengan jawaban random; (3) membiasakan siswa disiplin. Kelemahannya adalah (1) sulit dalam perencanaannya; (2) memerlukan waktu yang panjang; (3) pembelajaran sulit diimplementasikan guru jika standar keberhasilan tergantung pada kecakapan penguasaan materi; (4) menimbulkan suara gaduh dalam kelas (Arief, 2014). Demi tercapainya tujuan-tujuan yang dimaksudkan di atas, maka peneliti mengangkat sebuah penelitian tentang Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Transformasi Geometri Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti di

kelasnya atau bersama dengan orang lain dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelasnya (Kunandar, 2013). Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 di MAS PONPES Darul Qur'an Kabupaten Deli Serdang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 3 MAS PONPES Darul Qur'an Kabupaten Deli Serdang dengan jumlah peserta didiknya 32 orang. Objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIA 3 di MAS PONPES Darul Qur'an Kabupaten Deli Serdang.

Prosedur penelitian dapat dilakukan melalui siklus 1 yaitu: (1) Perencanaan, adalah persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas, antara lain tim peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, membuat media pembelajaran dalam rangka implementasi penelitian tindakan kelas, uraikan alternatif-alternatif solusi yang akan dicobakan dalam rangka pemecahan masalah, membuat lembar kerja siswa, membuat instrumen yang digunakan dalam siklus penelitian tindakan kelas, Menyusun alat evaluasi pembelajaran; (2) Pelaksanaan tindakan, yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja, tindakan perbaikan yang akan dikerjakan dan prosedur tindakan yang akan diterapkan; (3) Pengamatan atau observasi, yaitu prosedur perekaman data mengenai proses dan produk dari implementasi tindakan yang dirancang. Penggunaan instrument yang telah disiapkan sebelumnya perlu diungkap secara rinci dan lugas termasuk cara perekamannya; (4) Analisis dan refleksi, berupa uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan, serta kriteria dan rencana bagi tindakan siklus berikutnya. Pada siklus 2 dilakukan: (1) Perencanaan, yaitu tim peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama; (2) Pelaksanaan, yaitu guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama; (3) Pengamatan, yaitu tim peneliti (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran; (4) Refleksi, yaitu tim peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menyusun hasil dan pembahasan.

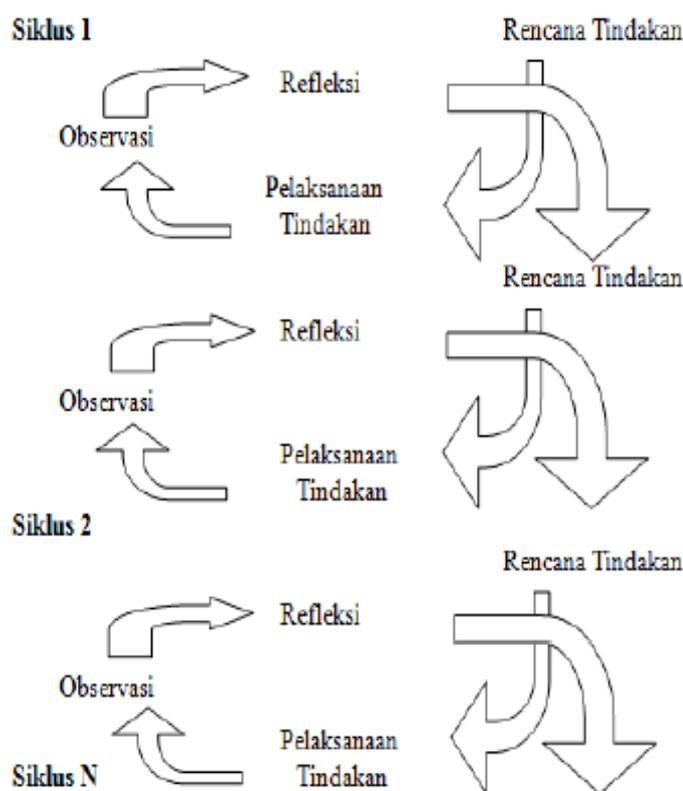
Menurut (Jaya & Ardat, 2013) daur ulangan aktivitas dalam penelitian tindakan di awal dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflect on*) seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan). Adapun proses daur ulang kegiatan dalam penelitian tindakan terdapat pada Gambar 1.

Instrumen atau alat yang disusun adalah instrumen yang digunakan untuk menilai hasil belajar dalam penilaian tindakan kelas (PTK) yang dalam penelitian ini berupa: 1) lembar observasi yang digunakan untuk observasi keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan 2) tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam bentuk essay dan soal essay berjumlah 10 soal yang telah di validasi oleh validator ahli. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes hasil belajar (THB) siswa yang dilakukan setiap akhir siklus. THB yang diperoleh pada setiap siklus dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa dan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa. Rumus yang digunakan dalam perhitungan ini adalah persentase ketuntasan belajar klasikal siswa yaitu

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa} \times 100\%}$$

Keterangan:

p = persentase ketuntasan belajar klasikal siswa.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Tabel 1. Kriteria Penilaian Ketunatan Belajar Klasikal

Presentase Jawaban	Kriteria Penilaian
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Buruk
0% - 20%	Buruk Sekali

Data dalam penelitian dikumpulkan menggunakan lembar pengamatan dan tes hasil belajar matematika, pengamatan dilakukan terhadap aktivitas yang dilakukan peserta didik dan guru selama proses belajar mengajar. Data tentang hasil belajar matematika dikumpulkan melalui tes hasil belajar matematika berupa ulangan harian. Ulangan harian tersebut dilakukan setelah proses hasil pembelajaran terhadap materi pokok yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *scramble*. Ulangan harian dilakukan sebanyak beberapa kali, yaitu Ulangan harian I dan Ulangan harian II. Soal-soal pada Ulangan harian dibuat berdasarkan indikator yang ingin dicapai pada materi pokok Transformasi Geometri.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini selanjutnya dianalisis melalui analisis secara kualitatif dengan persentase. Analisa ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan aktivitas guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan data tentang ketuntasan belajar peserta didik pada materi pokok yang diajarkan. Analisa data tentang aktivitas guru dan peserta didik didasarkan dari hasil observasi selama proses pembelajaran dengan melihat kesesuaian perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Proses pelaksanaan dikatakan sesuai apabila semua aktivitas guru dalam pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Apabila kurang sesuai dengan yang diharapkan, pengamat harus memberikan komentar

dan saran, sehingga berdasarkan komentar dan saran tersebut, peneliti dapat memperbaiki dan menyempurnakannya.

Untuk melihat ketuntasan belajar peserta didik secara individu, dihitung dengan rumus (Purwanto, 2016) sebagai berikut dengan ketuntasan minimal 70:

$$skor = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SP = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal

Hasil belajar peserta didik secara klasikal di analisis berdasarkan ketuntasan belajar peserta didik dengan rumus (Purwanto, 2016) sebagai berikut dengan ketuntasan secara klasikal 70% :

$$\text{Ketuntasan Belajar individu} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik yang Tuntas}}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

HASIL

Hasil penelitian diambil dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X MIA 3 di MAS PONPES Darul Qur'an kegiatan yang dilakukan pada bulan November di semester satu tahun ajaran 2021/2022. Adapun pembahasan hasil penelitian ini berdasarkan pengumpulan data melalui tindakan yang dilakukan pada siklus dan siklus. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada siswa kelas X MIA 3 di MAS PONPES Darul Qur'an dilaksanakan dalam dua siklus tindakan.

Siklus I

Pada siklus I, guru sebagai fasilitator membagi siswa menjadi 5 kelompok kemudian mengamati kegiatan siswa dan menilai keaktifan siswa di tiap kelompok dan menelaah keefektifan siswa dengan tugasnya masing-masing sebagai ketua, sekretaris dan anggota serta memberi asupan semangat dan motivasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan selain mengikuti intruksi yang ada pada lembar kerja. Kemudian menegur siswa yang tidak serius dan malas-malasan serta membuat keributan yang mengakibatkan temannya yang lain terganggu sehingga proses pembelajaran yang diharapkan tercapai. Selain itu guru juga menilai secara individu kepedulian siswa dalam memberi pengertian dan pembelajaran kepada temannya serta menilai keseriusan siswa lain dalam memperhatikan temannya menjelaskan. Pada waktu yang telah ditentukan maka siswa tercepat adalah kelompok 3 kemudian mereka mempersentasikan hasil yang telah mereka capai setelah itu guru memberikan soal kepada masing-masing siswa dan harus menjawab secara mandiri kemudian guru menilai hasilnya dengan rincian hasil yaitu hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah yaitu: mencapai ketuntasan 68,75% Dari hasil siklus I terlihat bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus satu tidak mencapai ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 70 % hanya mencapai 68,75% dengan rincian dari 32 orang siswa ada 22 siswa yang tuntas dan 10 siswa yang tidak tuntas oleh karena itu tindakan siklus I belum berhasil sehingga perlu dilanjutkan tindakan pada siklus II

Siklus II

Pada siklus II, tindakan yang dilakukan tidak berbeda jauh dengan siklus pertama hanya saja, guru menstimulus siswa dengan pemahaman mengenai materi secara singkat dari apa yang telah mereka dapati pada pembelajaran di siklus pertama. Selanjutnya, guru sebagai fasilitator membagi siswa menjadi 5 kelompok dengan kelompok yang sama dengan siklus pertama kemudian mengamati kegiatan siswa dan menilai keaktifan siswa di tiap kelompok dan

menelaah keefektifan siswa dengan tugasnya masing-masing sebagai ketua, sekretaris dan anggota serta memberi asupan semangat dan motivasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan selain mengikuti intruksi yang ada pada lembar kerja. Kemudian menegur siswa yang tidak serius dan malas-malasan serta membuat keributan yang mengakibatkan temannya yang lain terganggu sehingga proses pembelajaran yang diharapkan tercapai. Selain itu guru juga menilai secara individu kepedulian siswa dalam memberi pengertian dan pembelajaran kepada temannya serta menilai keseriusan siswa lain dalam memperhatikan temannya menjelaskan. Pada waktu yang telah ditentukan maka siswa tercepat adalah kelompok 1 kemudian mereka mempersentasikan hasil yang telah mereka capai setelah itu guru memberikan soal kepada masing-masing siswa dan harus menjawab secara mandiri kemudian guru menilai hasilnya dengan rincian hasil yaitu hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika mencapai ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 90,63% dengan rincian 29 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas dan dapat di sebut hasil capaian yang sangat memuaskan sehingga tindakan yang dilakukan pada siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan tindakan pada siklus yang ke III.

PEMBAHASAN

Tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 09 November 2021 dengan materi Transformasi Geometri. Pelaksanaan tindakan dilakukan diawali dengan Guru membuat RPP, Lembar kerja serta soal Latihan yang akan di kerjakan siswa baik secara berkelompok dan individu sebagai penilaian akhir. Kemudian Guru membentuk kelompok menjadi lima kelompok dengan anggota setiap kelompok yang memiliki kemampuan yang setara di atur dengan melihat nilai ulangan harian akhir siswa yang diurutkan sehingga peneliti dapat membentuk kelompok yang memiliki kemampuan matematika yang seimbang, kemudian setiap kelompok diberikan persoalan yang kompleks kemudian siswa menjawab soal tersebut dengan berkelompok dengan mencari materi dari buku teks. Kemudian kelompok yang pertama kali selesai menjawab maka hasilnya di presentasikan dan menjelaskan bagaimana bisa mendapatkan hasil atau jawaban dari persoalan tersebut dimana soal yang diberikan dalam bentuk puzzle yang harus disusun dengan diberi waktu selama satu jam pelajaran (45 menit) sehingga siswa bersaing dalam menyelesaikannya dengan kelompok yang tercepat dan benar akan mendapatkan nilai A. Setelah selesai maka siswa diberi sebuah soal yang harus di jawab secara pribadi sebagai evaluasi setelah akhir pembelajaran, setelah dilakukan evaluasi Jumlah siswa kelas X MIA 3 di MAS PONPES Darul Qur'an yang berjumlah 32 siswa maka diperoleh Ketuntasan belajar siswa = 68,75 %. Karena belum mencapai ketuntasan klasikal minimal yaitu 70% dari jumlah siswa maka pembelajaran dilakukan pada siklus II.

Tindakan siklus II dilaksanakan pada tanggal 23 November 2021 dengan materi yang sama yaitu, Transformasi Geometri. Pelaksanaan tindakan dilakukan diawali dengan Guru membuat RPP, Lembar kerja serta soal Latihan yang akan di kerjakan siswa baik secara berkelompok dan individu sebagai penilaian akhir. Kemudian Guru membentuk kelompok menjadi lima kelompok dengan anggota setiap kelompok yang memiliki kemampuan yang setara di atur dengan melihat nilai ulangan harian akhir siswa yang diurutkan sehingga peneliti dapat membentuk kelompok yang memiliki kemampuan matematika yang seimbang, kemudian setiap kelompok diberikan persoalan yang kompleks kemudian siswa menjawab soal tersebut dengan berkelompok dengan mencari materi dari buku teks kemudian kelompok yang pertama kali selesai menjawab maka hasilnya di presentasikan dan menjelaskan bagaimana bisa mendapatkan hasil atau jawaban dari persoalan tersebut dimana soal yang diberikan dalam bentuk puzzle yang harus disusun dengan diberi waktu selama satu jam pelajaran (45 menit) sehingga siswa bersaing dalam menyelesaikannya dengan kelompok yang tercepat dan benar akan mendapatkan nilai A. Setelah selesai maka siswa diberi sebuah soal yang harus di jawab secara pribadi sebagai evaluasi setelah akhir pembelajaran, Setelah selesai maka siswa diberi

sebuah soal yang harus di jawab secara pribadi sebagai evaluasi setelah akhir pembelajaran. Hasil pembelajaran Transformasi Geometri dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* melalui tes diakhir pembelajaran dengan ketuntasan belajar siswa = 90,63% dengan rincian 29 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas. Berdasarkan hasil siklus II terlihat bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus II mencapai ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 90,63% dan dapat disebut hasil capaian yang sangat memuaskan sehingga tindakan yang dilakukan pada siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan tindakan pada siklus yang ke III.

Berdasarkan data di atas, penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas X MIA 3. Sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya (Diani et al., 2016) dan (Subandriyo & Faishol, 2019) dengan menggunakan metode *Scramble* hasil belajar siswa meningkat. Hasil belajar siswa secara individu mengalami peningkatan dari kategori sedang ke kategori tinggi setelah melalui dua siklus dan hasil belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan dari kategori sangat rendah ke kategori sangat tinggi setelah melalui dua siklus. Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* menyebabkan siswa antusias mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran ini mengajak siswa terlibat langsung pada proses pembelajaran melalui kegiatan menyusun tabel Transformasi Geometri yang telah diacak sehingga menjadi sebuah tabel utuh dengan nilai perubahan yang benar.

Model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik (Huda, 2013). Sehingga penerapan model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Dalam pembelajaran, peserta didik akan berdiskusi dalam mencari jawaban yang tepat, sesuai dengan soal yang telah diberikan pendidik. Kemudian siswa mengkoreksi (membolak-balik huruf) pilihan jawaban yang diberikan sehingga menjadi jawaban yang tepat/benar. Hal ini membuat peserta didik menjadi senang dan termotivasi untuk memahami materi dan menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan pendapat (Kurniasi & Sani, 2015) menyebutkan model pembelajaran *scramble* memudahkan siswa untuk menemukan jawaban, mengerjakan soal sehingga semua siswa terlibat secara aktif serta mendorong pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran dalam kelas, karakter tanggung jawab siswa meningkat secara bertahap yang awalnya anggota kelompok tidak peduli dengan pelajaran saat berdiskusi menjawab dan menyusun puzzle pada pembelajaran selanjutnya menjadi lebih aktif sehingga siswa yang awalnya kurang bertanggung jawab sampai menjadi biasa bertanggung jawab. Seperti diungkapkan dalam (Arief, 2014) bahwa model pembelajaran ini mengharuskan siswa berbagi tugas, aktif dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya.

Dalam kegiatan belajar mengajar, mulai pada kegiatan tahap pendahuluan dan tahap inti, serta tahap penutup, dijalankan supaya siswa menerapkan setiap nilai karakter yang diinginkan. Untuk karakter tanggung jawab terintegrasi pada kegiatan diskusi kelompok saat mencocokkan jawaban pada table saat diskusi kelas. Sedangkan untuk karakter disiplin terintegrasi baik dalam diskusi kelompok maupun saat tes individu. Dari penjelasan di atas kita melihat fakta bahwa terjadi peningkatan karakter tanggung jawab dan disiplin yang ada pada siswa melalui pembelajaran menggunakan model *Scramble*. Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam diketahui bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan dan pembahasan dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar pada

mata pelajaran matematika kelas X MIA 3 MAS PONPES Darul Qur'an Tahun Ajaran 2021/2022 pada materi pokok Transformasi Geometri . Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan di kelas X MAS PONPES Darul Qur'an, peneliti mendapatkan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar menggunakan model pembelajaran *scramble* dari siklus I sampai siklus II yaitu, mengalami peningkatan hingga 21,88%. Di mana pada siklus I persentasi ketuntasan 68,75% dan meningkat pada siklus II yaitu 90,63%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada kedua orang tua, istri, dosen pembimbing dan teman-teman yang sudah membantu dan mendukung penulis baik dalam bentuk moril maupun materil sehingga tulisan ini dapat selesai dan terbit dan semoga tulisan ini dapat berguna bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, S. (2014). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Astina, N. (2016). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada bidang studi matematika materi segitiga melalui strategi jigsaw di kelas VII Mts. Swasta Darul Falah Kabupaten Labuhan Batu Selatan tahun pelajaran 2014/2015. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 5(1), 18–29. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v5i1.500>
- Budiyono. (2015). *Pengantar penilaian hasil belajar*. Jawa Tengah: UNS Pres.
- Diani, R., Yuberti, Y., & Syafitri, S. (2016). Uji effect size model pembelajaran *scramble* dengan media video terhadap hasil belajar fisika peserta didik kelas X MAN 1 Pesisir Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 265–275. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i2.126>
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan model pembelajaran: Mengajarkan konten dan keterampilan berpikir*. Indeks.
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Publisher.
- Huda, M. (2013). *Model- model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan praragtimatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jaya, I., & Ardat. (2013). *Penerapan statistik untuk pendidikan*. Bandung: Citra Pustaka.
- Kamal, S. (2015). Implementasi pendekatan scientific untuk meningkatkan kemandirian belajar matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 56–64. <https://doi.org/10.33654/math.v1i1.95>
- Kunandar. (2013). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kurniasi, I., & Sari, B. (2015). *Ragam pengembangan model pembelajaran untuk peningkatan profesionalitas guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Mardianto. (2012). *Psikologi pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Nelson, P.M., Parker, D.C., & Zaslofsky, A.F. (2016). The relative value of growth in math fact skills across late elementary and middle school. *Assessment for Effective Intervention*, 41(3), 184–192. <https://doi.org/10.1177/1534508416634613>
- Ngalimun. (2015). *Strategi dan model pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- OECD. (2016). *PISA: Results in focus*. <https://doi.org/10.1787/aa9237e6-en>
- Purwanto. (2016). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Pelajar.
- Ratna, D., & Siahaan, A. (2016). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe student team achievement divisions (Stad) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi lingkaran di kelas VIII Mts S Miftahussalam Medan tahun pelajaran 2015/2016*. 5(2), 152–172. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v5i2.416>
- Saifulloh, M., Muhibbin, Z., & Hermanto, H. (2012). Strategi peningkatan mutu pendidikan di

- sekolah. *Jurnal Sosial Humaniora*, 5(2), 206–218.
<https://doi.org/10.12962/j24433527.v5i2.619>
- SR, N. M., & Asrul. (2017). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan genius learning pada materi garis dan sudut di kelas VII Mts Islamiyah Medan tahun pelajaran 2016/2017. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 6(2), 1–9.
<http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v6i2.1288>
- Subandriyo, & Faishol, R. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe scramble untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Al Hikmah. *Tadrisuna: Jurnal Pendidikan Islam Dan Kajian Keislaman*, 2(1).16-37. [online].
<https://ejournal.stitradensantri.ac.id/index.php/tadrisuna/article/view/16>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sumartono, & Normalina. (2015). Motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe scramble di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 84–91. [online].
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat/article/view/638/545>
- Suprijono, A. (2014). *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wahab, J. (2013). *Belajar dan pembelajaran sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Yusuf, R. R. (2017). *Penerapan resource based learning untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep materi bangun ruang sisi datar (Studi pada siswa kelas VII SMPN 3 Kota Bengkulu)*. Universitas Bengkulu.