



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 3997-4005

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Kooperatif *Learning Type Scramble* Berbantuan *Card* Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD Negeri 35 Palembang

Ega Agustin^{1✉}, Jumroh², Noviati³

Universitas PGRI Palembang

Email: egaagustin047@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kooperatif *learning type scramble* berbantuan *card* terhadap hasil belajar matematika di sd negeri 35 palembang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu True Exsperimen Design. Dengan bentuk desain Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel dalam penelitian ini siswa kelas 5B dan 5A yang berjumlah 48 siswa, diambil teknik Simple Random Sampling. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti ini dengan menggunakan Uji-t dua sampel bebas (Independent sample t-test) diperoleh hasil thitung yaitu 8,503 dan nilai ttabel = 1,679 dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = 46$, maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Dari data uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan ada pengaruh dalam kooperatif *learning type scramble* berbantuan *card* terhadap hasil belajar matematika di sd negeri 35 palembang.

Kata Kunci: *Kooperatif Type Scramble, Media Card, Hasil Belajar*

Abstract

This study aims to determine the effect of cooperative learning type scramble assisted by card on mathematics learning outcomes in state elementary school 35 Palembang. This study uses an experimental method, namely True Experiment Design. With the form of Pretest-Posttest Control Group Design. The sample in this study were 48 students in grades 5B and 5A, taken using the Simple Random Sampling technique. Based on the hypothesis test conducted by this researcher using the independent sample t-test, the t-test results were 8.503 and the t-table value = 1.679 with $\alpha = 0.05$ and $df = 46$, then $t\text{-test} \geq t\text{-table}$ so that H_0 is rejected. From the hypothesis test data, it can be concluded that there is an influence in cooperative learning type scramble assisted by cards on mathematics learning outcomes in Sd Negeri 35 Palembang.

Keywords: *Cooperative Type Scramble, Media Card, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam mengembangkan generasi muda yang berkualitas bagi bangsa. Karena pendidikan adalah salah satu faktor penentu kemajuan suatu Negara. Dalam hal ini pendidikan merupakan bidang yang sangat penting dalam pembangunan nasional, Saidah, (2022, p. 227) Sebagaimana dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menjelaskan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang mewujudkan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Model pembelajaran yang digunakan guru di sekolah harus mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep matematika, meningkatkan keterampilan, mengembangkan kemampuan berpikir, dan memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Memberikan bahan ajar atau materi kepada siswa guru mencari cara agar siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan secara baik kepada siswa untuk memudahkan guru dalam menyajikan materi sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan cara berkelompok yang melibatkan kerja sama saling membantu untuk menyelesaikan persoalan. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang dengan keahlian masing-masing yang berbeda siswa heterogen (memiliki kemampuan, gender, karakter). Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah dimana para siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti ke wali kelas V di SD Negeri 35 Palembang, pada tanggal 26 oktober dan 3 desember 2024 peneliti melihat pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan pembelajaran klasikal teknik ekspositori dan masih menerapkan metode ceramah, serta minimnya penggunaan model dan media pembelajaran. sehingga pembelajaran di kelas menjadi jenuh dan siswa kurang aktif, terlihat dalam pembelajaran matematika siswa kurang antusias dan tidak tertarik.

Pada pembelajaran matematika diketahui hasil belajar siswa rendah Dari 28 jumlah siswa, 15 siswa mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan 13 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM. Dan siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menarik seperti permainan, alat peraga atau kegiatan kelompok. Solusi dari permasalahan tersebut peneliti memilih model dan media pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dan pembelajaran lebih menarik yaitu pembelajaran dengan kooperatif type *scramble* dengan menggunakan media *card*, dengan penggunaan media card dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Scramble adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan pada pembelajaran yang melibatkan siswa untuk perebutan atau adu cepat untuk menjawab pertanyaan, Saidah, (2022) dalam jurnal yang berjudul penerapan model *scramble* berbasis saintifik dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas 5, model *scramble* adalah menyajikan sedikit permainan dalam kelompok kecil yang telah dibentuk dan dapat membuat semua siswa yang tergabung dalam kelompoknya masing-masing lebih aktif untuk memecahkan dan mencari jawaban atas pertanyaan maupun soal-soal yang disajikan dengan pembelajaran.

Peneliti juga menggunakan media dalam proses belajar supaya pembelajaran menjadi lebih asik dan menyenangkan, media yang digunakan yaitu media *card*. Media *Card* termasuk salah satu media yang praktis dan aplikatif. Media ini berisi dapat gambar, kalimat ataupun kata-kata yang mengarah pada materi pembelajaran. Dengan menggunakan media *card* proses belajar mengajar dapat memungkinkan menjadi lebih menarik dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ningsih & machali (2019, p. 227) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* terdapat pengaruh hasil belajar yang positif bagi peserta didik pada pembelajaran matematika dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa ketika menggunakan *type scramble*. Sehingga model *scramble* diharapkan dapat memberikan hasil belajar menjadi lebih baik dan membuat siswa menjadi lebih aktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode yang di gunakan untuk mencari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Dimana tujuannya adalah untuk membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang menerima perlakuan apa pun. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif adalah Metode penelitian yang menggunakan data valid serta dapat dibuktikan kebenarannya dan digunakan untuk mencari perlakuan tertentu, menurut Sugiyono, (2022, p. 110) Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 35 Palembang dengan populasi dan sampel Populasi penelitian ini seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 35 Palembang dengan jumlah siswa 98 orang yang meliputi seluruh peserta didik kelas 5

Jenis dan sumber data dalam penelitian ini, yaitu data primer yang bersumber dari subjek penelitian langsung (wawancara dan pengamatan) dan data sekunder bersumber dari dokumen dan hasil studi relevan. Dalam penelitian ini, data dapat diperoleh melalui teknik pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi tes dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di SD Negeri 35 Palembang Penelitian ini menggunakan model *scramble* berbantuan media card terhadap hasil belajar matematika kelas V bab 9 luas bangun datar. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas VA dan VB, kelas VA berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VB berjumlah 23 siswa sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan menggunakan model *scramble* berbantuan media *card*, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan model *scramble* berbantuan *card*.

Peneliti melakukan observasi kesekolah sebelum melakukan penelitian ke kelas V di SD Negeri 35 Palembang, kelas V di SD Negeru 35 Palembang ada 4 kelas, VA, VB, VC, dan VD. Seluruh jumlah kelas V sebanyak 98 siswa. Lalu penelitian menggunakan teknik random sampling untuk memilih objek yang menjadi sampel penelitian ini. Kelas yang terpilih yaitu kelas VA berjumlah 23 orang sebagai kelas kontrol dan kelas VB berjumlah 25 orang sebagai kelas eksperimen.

1. Sampel Penelitian

Tabel 1 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	5A	25 siswa	Kontrol
2	5B	23 siswa	Eksperimen
Jumlah		48 siswa	

(Sumber: SD Negeri 35 Palembang)

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran *scramble* berbantuan media *card*. Sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan proses mengajar seperti biasa tanda adanya pembelajaran *scramble* berbantuan media *card*. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berlangsung sebanyak tiga pertemuan.

2. Hasil Uji Normalitas

Tabel 2 Tests of Normality

	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	
Hasil	Pretest Kelas Eksperimen	,129	23	,200*	,924	23	,080
	Posttest Kelas Eksperimen	,173	23	,071	,923	23	,077
	Pretest Kelas Kontrol	,139	25	,200*	,972	25	,683
	Posttest Kelas Kontrol	,168	25	,067	,935	25	,114

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 melalui Kolmogorov-Smirnov, didapatkan nilai signifikan pretest kelas eksperimen yaitu 0,200 dan nilai signifikan posttest kelas eksperimen yaitu 0,71. Sedangkan nilai signifikan pretest kelas kontrol yaitu 0,200 dan nilai signifikan posttest kelas kontrol yaitu 0,067 dengan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian nilai pretest kelas eksperimen $0,200 > 0,05$ dan nilai posttest kelas eksperimen $0,071 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikan pretest kelas kontrol $0,200 > 0,05$ dan nilai signifikan posttest kelas kontrol $0,067 > 0,05$ atau dapat disimpulkan bahwa data dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Pada proses pembelajaran menggunakan model *scramble* media *card* keadaan kelas menjadi kondusif yang mana peserta didik mulai termotivasi karna mendapatkan

pengalaman baru yang belum pernah diterapkan sama sekali sehingga peserta didik menjadi ceria dan senang.

Saat pembelajaran berlangsung tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan efektif peserta didik antusias sekali bahkan ketagihan bermain sambil belajar menggunakan media card.

3. Hasil Uji Homogenitas

Tabel 3 Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2,621	3	92	,055
	Based on Median	2,341	3	92	,078
	Based on Median and with adjusted df	2,341	3	81,817	,079
	Based on trimmed mean	2,690	3	92	,051

Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 26, didapatkan nilai signifikan yaitu 0,055 dengan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian $0,055 > 0,05$ atau dapat disimpulkan bahwa data dapat dinyatakan homogen.

4. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Ha sil	Equal variances assumed	,005	,943	8,50 3	46	,000	32,574	3,831	24,863	40,285
	Equal variances not assumed			8,510	45,7 99	,000	32,574	3,828	24,868	40,280

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, didapatkan nilai thitung terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 8,503 dengan nilai ttabel yang didapatkan yaitu 1,679

dengan $df = n - 2$ maka $df = 48 - 2 = 46$ jadi $df = 46$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 8,503 > t_{tabel} = 1,679$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima atau ada pengaruh penggunaan kooperatif learning type scramble berbantuan card terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang.

Dari pembelajaran menggunakan model *scramble* berbantuan media *card* peserta didik aktif bertanya dan berpartisipasi pada saat pembelajaran serta setelah mengerjakan soal secara bersama-sama, peserta didik dapat menjawab dan mencari jawaban di kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang terdapat pada *card*. Hasil penelitian ini diperkuat oleh teori (Ketiyari, Bayu, & Sumantri, 2020) penggunaan model *scramble* dan berbantuan media *card* dapat membuat siswa tidak bosan dan tertarik belajar sambil bermain karena siswa sekolah dasar cenderung lebih bersifat konkret atau nyata yang mana siswa lebih mudah memahami apa yang ada di sekitarnya.

Selanjutnya diperkuat oleh teori (Rahim, Madjid, & Asdar, 2023) dimana pada penelitiannya setiap siswa memerlukan sesuatu untuk bisa merespons pembelajaran agar dapat tersampaikan dengan baik seperti alat atau media pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitiannya pada penggunaan model *scramble* berbantuan media *card* suatu media pembelajaran yang membuat siswa aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar. Jadi berdasarkan penjelasan di atas telah menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti kebenarannya bahwa adanya pengaruh kooperatif learning type scramble berbantuan media card terhadap hasil belajar matematika di SD Negeri 35 Palembang. Dan penelitian ini meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan sikap berani mengungkapkan gagasan pada kegiatan pembelajaran serta siswa dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh teori (Ketiyari, Bayu, & Sumantri, 2020) penggunaan model *scramble* dan berbantuan media *card* dapat membuat siswa tidak bosan dan tertarik belajar sambil bermain karena siswa sekolah dasar cenderung lebih bersifat konkret atau nyata yang mana siswa lebih mudah memahami apa yang ada di sekitarnya. Selanjutnya diperkuat oleh teori (Rahim, Madjid, & Asdar, 2023) dimana pada penelitiannya setiap siswa memerlukan sesuatu untuk bisa merespons pembelajaran agar dapat tersampaikan dengan baik seperti alat atau media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan data Pretest Posttest yang telah dianalisis terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Nilai rata-rata pretest posttest kelas

eksperimen yaitu 82,17 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 49,6 Sehingga nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Berdasarkan nilai uji hipotesis data hasil Pretest dan Posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh thitung yaitu 8,503 dimana $t_{tabel} = 1,679$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = N-2$ dimana $N = 48-2$ jadi $df = 46$. Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} = 8,503 > t_{tabel} 1,679$ sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sesuai dengan prasyarat uji hipotesis maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dari data uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan ada pengaruh kooperatif learning *type scramble* berbantuan media *card* terhadap hasil belajar matematika di SD Negeri 35 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. S., Ilham, M., & Sangila, M. S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Scramble dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V SD. *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 76-84.
- Altika, D. a. (2021). model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. *Jurnal Gerbang*, 8(1).
- Deviana, N. L. N., Wiarta, I. W., & Wiyasa, K. N. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Bahan Manipulatif Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Journal of Education Technology*, 1(2), 133-140.
- Italivia, I., & Nurhasnah, N. (2019). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 3(3), 1-7.
- Harahap, T. H., & Rahman, A. A. (2022). Efektivitas Model Scramble untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SD. *Journal on Education*, 5(1), 1343-1355.
- Hariyanti, t. (2017). *keunggulan metode kolaboratif dan kooperatif dalam pendidikan*. jakarta: pendidikan
- Hasratuddin, H. (2014). Pembelajaran matematika sekarang dan yang akan datang berbasis karakter. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(2).
- Haryanto. (2022). meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan two stay two stray. lombok tengah, NTB: pusat pengembangan pendidikan dan penelitian indonesia.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*.
- Kesumawati, N., Retta, A. M., & Sari, N. (2021). *Pengantar statistika penelitian*. Depok:

Rajawali Pers.

- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2023). Statistik parametrik penelitian pendidikan. Palembang: NoerFikri Offset.
- Kertiari, L. P., Bayu, G. W., & Sumantri, M. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(3), 335-347.
- Lailusmi. (2022). pengembangan media Card dalam pembelajaran ipa di kelas V MIN 5 kota banda aceh. pembelajaran dan pendidikan dasar.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). Strategi belajar-mengajar. Syiah Kuala University Press.
- Mustadi, M., Afiif, A., & Angriani, A. D. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Make a Match Dan Scramble Pada Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 5(1), 18-31.
- Ningsih, S. S. N., & Machali, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Di SD Negeri Nanggulan Maguwoharjo. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(2), 215-228
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Rahim, N., Madjid, S., & Asdar, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 45 Talaga Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang. *Bosowa Journal of Education*, 3(2), 142-145.
- Saidah, N. (2022). Penerapan Model Scramble Berbasis Saintifik dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD 3 Puyoh. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(4), 226-242.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Bandung. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Vol. 2). (Sugiyono, Ed.) Bandung
- Sumartono, S, & Normalina, N. (2015). Motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).