

Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika di SD Negeri Nanggulan Maguwoharjo

Susi Setia Ningsih, Imam Machali
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
e-Mail: imam.machali@uin-suka.ac.id

Abstract

This study aims to determine the influence of the scramble learning model on the interest and learning outcomes of fourth grade mathematics at SDN Nanggulan. This type of research is a Quasi Experiment with a quantitative approach. Data collection techniques using questionnaires, tests, interviews and documentation. Hypothesis testing using Multivariate Of Analysis Variance (MANOVA). To test the data analysis is done by using the SPSS application. The results showed that 1) There is an influence of the scramble learning model on the interest in learning mathematics of fourth grade students with the results of the univariate test analysis, namely the sig value. $0.037 < 0.05$ and it can be said that H_a is accepted. 2) There is an influence of the scramble learning model on the fourth grade students' mathematics learning outcomes with the results of the univariate test analysis, namely the value of sig. $0.038 < 0.05$ and it can be said that H_a is accepted. 3) There is an effect of the Scramble learning model on the interest and learning outcomes of fourth grade students in mathematics. This is based on the results of the multivariate test analysis, namely the results of the Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace and Roy's Largest Root tests have a sig value. of $0.040 < 0.05$ and it can be said that H_a is accepted.

Keywords: Interest; learning outcomes; scramble model.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran scramble terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas IV SDN Nanggulan. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, tes, wawancara dan dokumentasi. uji hipotesis menggunakan Multivariate of Analysis Variance (MANOVA). Untuk melakukan uji analisis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat pengaruh model pembelajaran scramble terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV dengan hasil analisis uji univariat yaitu nilai sig. $0.037 < 0.05$ dan dapat dikatakan bahwa H_a diterima. 2) Terdapat pengaruh model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV dengan hasil analisis uji univariat yaitu nilai sig. $0.038 < 0.05$ dan dapat dikatakan bahwa H_a diterima. 3) Terdapat pengaruh model

pembelajaran Scramble terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis uji multivariate yaitu hasil uji Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace Dan Roy's Largest Root memiliki nilai sig. sebesar $0.040 < 0.05$ dan dapat dikatakan bahwa H_0 diterima.

Kata Kunci: Minat; hasil belajar; model Scramble.

Pendahuluan

Matematika adalah mata pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa, sistematis, logis dan kreatif. Matematika menjadi salah satu cara menemukan sebuah jawaban atas berbagai permasalahan yang dialami oleh manusia, cara untuk menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang sebuah bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, serta memikirkan dalam melihat dan menggunakan hubungan (Fahrurrozi & hamdi, 2017). Materi yang dijadikan sebagai bahan untuk penelitian ini adalah KD 3.9 dan 4.9 berisi tentang luas, keliling bangun datar (persegi, persegi panjang dan segi tiga).

Matematika adalah ilmu penting dalam pendidikan yang tentunya siswa harus menguasai matematika, karena dengan menguasai matematika tentu dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Deviana dkk., 2017). Matematika adalah mata pelajaran yang dapat mengembangkan pola pikir anak sejak usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas sampai di bangku kuliah (Hasratuddin, 2014). Namun, mata pelajaran matematika cenderung kurang menarik bagi siswa karena dianggap sulit sehingga ada rasa takut untuk belajar matematika.

Hasil observasi pada siswa di kelas IV SD Negeri Nanggulan Maguwoharjo menyatakan bahwa belajar matematika sangat sulit karena memiliki banyak rumus yang harus dihafal dan menghitung angka-angka yang banyak. Sedangkan ada beberapa siswa yang meyakini bahwa siswa suka pelajaran matematika, senang menghitung-hitung angka, tetapi jika guru hanya menjelaskan dan memberi tugas saja membuat siswa kurang tertarik untuk belajar matematika. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa merasa kesulitan untuk belajar matematika, memiliki rasa cemas ketika belajar matematika dan kurangnya minat belajar, hal ini disebabkan karena berbagai hal, seperti cara guru mengajar yang kurang menarik karena hanya menjelaskan materi pelajaran, siswa mencatat materi dan siswa diminta mengerjakan soal yang ada di LKS.

Minat belajar adalah rasa ketertarikan seseorang pada sesuatu tanpa ada paksaan dalam dirinya untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Ricardo & Meilani, 2017). Menurut Djaali, minat adalah rasa ketertarikan kepada sesuatu hal atau suatu aktivitas tanpa ada paksaan dan perintah dari orang lain (Djali, 2007). Menurut Slameto, minat merupakan adanya rasa suka dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010). Menurut Slameto dalam jurnal Sinta Kartika dkk menyatakan bahwa, indikator minat

belajar adalah perasaan senang (senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran), ketertarikan (siswa saling berinteraksi antar teman), keterlibatan siswa (siswa ikut berpartisipasi saat ada proses tanya jawab baik dengan guru maupun kelompok) dan perhatian (siswa memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru saat kegiatan pembelajaran) (Kartika dkk., 2019). Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yang berasal dari dalam dirinya, seperti: aspek jasmani (kondisi fisik), aspek psikologis (kejiwaan). Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar yang mempengaruhi minat belajar siswa, faktor luar seperti: keluarga, sekolah (cara mengajar guru, sarana dan prasarana), lingkungan masyarakat (Fu'ad dkk., 2017).

Dalam proses pembelajaran di sekolah, minat sebagai dorongan bagi siswa untuk terus belajar, dengan adanya suatu dorongan yang ada dalam diri siswa tentu membuat siswa menjadi lebih rajin belajar, lebih perhatian selama kegiatan pembelajaran sehingga akan berpengaruh kepada hasil belajar (Imam dkk., 2018). Minat belajar pada dasarnya merupakan salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar, jika ada minat siswa untuk belajar tentu akan mempengaruhi hasil belajar menjadi lebih baik lagi. Ada beberapa metode yang bisa digunakan untuk mengukur minat belajar siswa yaitu observasi, wawancara dan angket (Ratnasari, 2017).

Hasil belajar merupakan kompetensi yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan ditandai adanya perubahan sikap siswa menjadi lebih baik, baik dari segi aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar menentukan seberapa baik siswa memahami materi yang telah diajarkan oleh guru. Namun perlu diingat bahwa, keberhasilan mengajar guru bukan hanya tercermin dari hasil belajar siswa, akan tetapi keberhasilan juga dilihat dari proses pembelajaran (Arikunto, 2013). Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Nabillah & Abadi, 2020). Faktor internal dibagi lagi menjadi 3, yaitu: 1) Faktor fisiologis atau jasmani seseorang yang bersifat bawaan atau yang didapatkan dengan cara melihat, mendengarkan, bentuk tubuh, cacat tubuh, dan lain-lain. 2) Faktor psikologis yang bersifat bawaan atau keturunan, yaitu: kecerdasan, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan. 3) Faktor kematangan seperti fisik dan psikis. Sedangkan faktor eksternal dibagi menjadi empat, yaitu: 1) Faktor sosial dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. 2) Faktor budaya seperti adat, ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan lain-lain. 3) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas yang ada di rumah, fasilitas untuk belajar, iklim, dan lain-lain. 4) Faktor spiritual atau lingkungan agama.

Hasil belajar matematika adalah kompetensi yang diperoleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran matematika, baik dari pengalaman maupun praktiknya. Oleh sebab itu, guru perlu untuk berusaha secara maksimal agar pelajaran matematika dapat diterima dan dimengerti oleh siswa dengan mudah

sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal dan menjadikan pelajaran matematika itu suatu bidang studi yang mudah dipelajari dan menyenangkan.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Nanggulan Maguwoharjo Sleman menunjukkan bahwa guru jarang menerapkan model pelajaran yang menarik saat mengajar matematika, dan kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, guru hanya menyampaikan materi kepada siswa kemudian siswa mengerjakan tugas yang ada di LKS. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan tersebut dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran hanya berpusat kepada guru, menyebabkan siswa merasa bosan, kurang minat untuk belajar dan kurangnya pemahaman siswa dengan materi yang diajarkan, tentu akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa (Fahrurrozi & hamdi, 2017). Berdasarkan nilai yang diperoleh dari guru kelas IV-A dan IV-B nilai rata-rata matematika kelas IV-A adalah 67.7, sedangkan rerata nilai kelas IV-B yaitu 69.25, berdasarkan data tersebut, nilai rata-rata siswa tergolong rendah karena Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) matematika di sekolah adalah 75. Oleh sebab itu, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan meningkatkan minat belajar siswa, maka guru perlu untuk menerapkan model pembelajaran yang menarik dan harus disesuaikan dengan materi ajar.

Model pembelajaran merupakan rencana yang digunakan guru sebagai panduan untuk merancang proses pembelajaran dan menentukan alat serta bahan selama pembelajaran (Maimun, 2014). Tujuan penggunaan model pembelajaran adalah untuk mendorong siswa menemukan jawaban dan mampu memecahkan masalah, menarik kesimpulan dari materi yang disajikan (Subandriyo & Faishol, 2019). Khususnya pada mata pelajaran matematika yang membutuhkan kemampuan berfikir kritis, sistematis, kreatif dan logis.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk mengatasi kesulitan belajar siswa dalam memahami materi pelajaran dan dapat menarik perhatian siswa ialah dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*. Model pembelajaran *scramble* yaitu model pembelajaran dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban untuk dipasangkan dan membentuk konsep yang bermakna. Dengan pembelajaran *scramble*, dapat membantu siswa lebih aktif, meningkatkan pemahaman siswa, penalaran siswa, dan menumbuhkan perhatian siswa (Shoimin, 2014).

Model pembelajaran *scramble* sebagai upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika. Secara tidak langsung, model pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran matematika yang akhirnya dapat meningkatkan pengetahuan matematika siswa. Kata *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “perebutan, pertarungan, dan perjuangan”. Model pembelajaran *scramble* digunakan sebagai model permainan anak-anak yang dapat melatih pengembangan dan memperluas wawasan pemikiran. Model *scramble* adalah model pembelajaran yang menekankan penggunaan kartu soal dan kartu jawaban yang telah di acak

(Apriliyanti & dkk, 2017). *Scramble* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara kooperatif atau berkelompok dengan kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa (Hanafiah & Suhana, 2009). Model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang mampu mengajak siswa menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan atau pasangan konsep dengan cara menyusun jawaban yang susunannya telah diacak sehingga akan menjadi suatu jawaban atau pasangan konsep yang bermakna (Qamariah, dkk., 2016). Model pembelajaran *scramble* tentu memiliki kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihannya adalah mendorong siswa lebih aktif ketika proses pembelajaran, membuat siswa memahami konsep-konsep yang sulit, serta dapat menanamkan dan mengembangkan keterampilan siswa. Sedangkan kekurangannya adalah siswa bisa saja mencontoh jawaban temannya, kelas akan sedikit berantakan (Astriani & Sudarma, 2019).

Ada beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan terdapat pengaruh positif selama penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa. Seperti halnya penelitian yang telah dilakukan Indah Maulida Agustini yang menyatakan bahwa “Nilai rata-rata hasil belajar lebih tinggi ketika menggunakan model pembelajaran *scramble* dari pada saat menggunakan model pembelajaran secara konvensional yaitu $86.00 > 74.48$. Hasil uji t dengan menggunakan program SPSS 20.0 diperoleh nilai $0.00 < 0.05$ yang mengartikan bahwa H_0 diterima” (Maulida Agustini, 2019). Berdasarkan hasil penelitian Indah Maulida Agustini dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan model *scramble*. Sama halnya dengan Hasri Rahmayanti, Abdul Hakim, Fajar menyatakan bahwa “Hasil penelitian pada siklus I berada pada kualifikasi Cukup dan siklus II pada kualifikasi Baik dan telah mencapai indikator yang telah ditetapkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan model pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan hasil belajar siswa” (Rahmayanti, dkk., 2021).

Jadi, berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *scramble* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran *scramble* dengan tipe kooperatif atau berkelompok lebih menekankan kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student center*) yang membuat siswa lebih aktif, dan meningkatkan kerja sama siswa untuk menyelesaikan permasalahan atau soal-soal yang diberikan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Lokasi penelitian SDN Nanggulan di Jl Waringin, Nanggulan, Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman. Sampel yang digunakan adalah kelas IV-A sebagai kelas kontrol yang jumlahnya 28 siswa dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 28 siswa.

Pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti adalah *purposive sampling* karena peneliti hanya memerlukan dua kelas saja, dimana kedua kelas tersebut memiliki kemampuan dan karakteristik yang sama.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, test, wawancara dan dokumentasi. Angket untuk mengukur minat belajar siswa dengan menggunakan 20 butir pertanyaan, tes dalam bentuk uraian untuk mengukur hasil belajar dengan jumlah 10 soal, dan wawancara digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran di SDN Nanggulan. Teknik analisis data yang dilakukan adalah uji validitas menggunakan *correlate bivariate*, uji reliabilitas menggunakan *cronbach-alpha*, uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov*, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *multivariate of analysis variance* (MANOVA) karena dalam penelitian ini menggunakan dua variabel dependen atau variabel bebas (Machali, 2021). Untuk melakukan uji analisis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Hasil Penelitian dan Pembahasan Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, penerapan model pembelajaran scramble sangat efektif untuk diterapkan karena menjadikan semua siswa lebih aktif untuk berdiskusi, berinteraksi sesama teman, meningkatkan kreatifitas siswa dengan cara menyusun jawaban-jawaban yang sudah diacak, dan kondisi kelas menjadi lebih hidup menyenangkan sehingga membuat siswa antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan model pembelajaran ini juga menumbuhkan rasa senang, menarik perhatian siswa, minat dan semangat belajar siswa.

Kontribusi Teori Kognitivisme David P. Ausubel

Uji normalitas data penelitian dilihat dari nilai sigifikansinya. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0.05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas data penelitian dilihat dari nilai sig. pada Based On Mean. Jika nilai sig. > 0.05 maka data tersebut homogen. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorof Smirnov. Hasil pengujian normalitas untuk nilai signifikansi angket pretest kelas eksperimen sebesar 0.125 dan nilai sig. post test adalah 0.200. Untuk nilai Sig. pretest kelas kontrol sebesar 0.125 dan nilai sig. post test adalah 0.061. Karena nilai signifikansi kedua kelas > 0.05 maka angket kedua kelas tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal. Setelah data dikatakan normal, selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sig. Based On Mean adalah 1.000. nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sig. Based On Mean adalah 0.860. Jadi, dapat dikatakan bahwa semua data dikatakan homogen.

Setelah data melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan uji univariat untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran scramble terhadap minat belajar siswa. Pengambilan keputusan dapat ditentukan apabila nilai sig. > 0.05 maka Ho diterima dan jika nilai sig. < 0,05 maka Ha diterima. Tabel hasil dari uji univariat dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

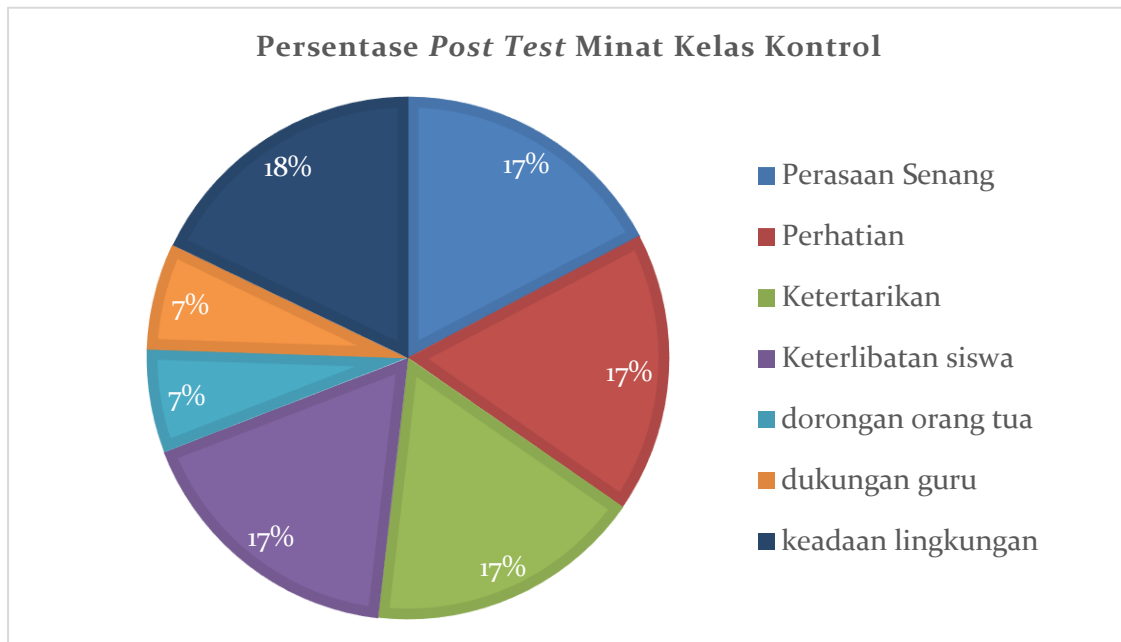
Tabel 1. Hasil Uji Tests of Between-Subjects Effects

Tests of Between-Subjects Effects							
Source		Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	Hasil Belajar	572.161 ^a	1	572.161	4.530	0.038	0.077
	Minat Belajar	462.875 ^b	1	462.875	4.588	0.037	0.078
Intercept	Hasil Belajar	397323.018	1	397323.018	3146.042	0.000	0.983
	Minat Belajar	382636.446	1	382636.446	3792.876	0.000	0.986
Model_Pembelajaran	Hasil Belajar	572.161	1	572.161	4.530	0.038	0.077
	Minat Belajar	462.875	1	462.875	4.588	0.037	0.078
Error	Hasil Belajar	6819.821	54	126.293			
	Minat Belajar	5447.679	54	100.883			
Total	Hasil Belajar	404715.000	56				
	Minat Belajar	388547.000	56				
Corrected Total	Hasil Belajar	7391.982	55				
	Minat Belajar	5910.554	55				

“a. R Squared = .077 (Adjusted R Squared = .060)”

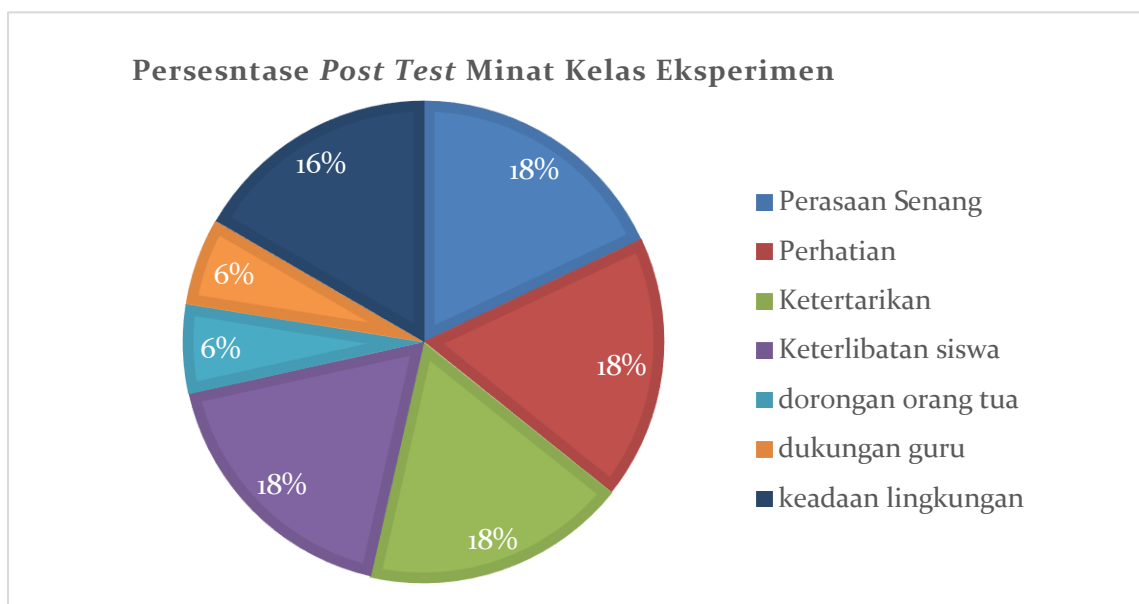
“b. R Squared = .078 (Adjusted R Squared = .061)”

Berdasarkan hasil uji univariat dengan Tests Of Between-Subjects Effects terdapat pengaruh model pembelajaran Scramble terhadap minat belajar siswa dengan nilai signifikansinya sebesar 0.037 kurang dari 0.05. Kemudian jika dilihat pada data analisis deskriptif untuk minat belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata post test di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Rata-rata nilai post test minat belajar siswa pada kelas eksperimen adalah sebesar 85.54, sedangkan rata-rata nilai minat belajar siswa kelas kontrol sebesar 79.79. Jadi, berdasarkan analisis data yang telah dilakukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran scramble terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SDN Nanggulan.



Gambar 1. Persentase Minat Belajar Matematika Model Kovenisional

Gambar 1 menunjukkan indikator perasaan senang sebesar 17%, perhatian siswa 17%, ketertarikan siswa 17%, keterlibatan siswa dari 17%, sedangkan ada beberapa indikator yang menjadi faktor dari luar dan tidak bisa dikontrol oleh peneliti yaitu dorongan orang tua sebesar 7%, dukungan guru 7%, dan keadaan lingkungan yaitu 18%.



Gambar 2. Persentase Minat Belajar Matematika Model Scrambel

Gambar 2 menunjukkan indikator perasaan senang sebesar 18%, perhatian siswa 18%, ketertarikan siswa 18%, keterlibatan siswa dari 18%, sedangkan ada beberapa indikator yang menjadi faktor dari luar dan tidak bisa dikontrol oleh peneliti yaitu dorongan orang tua sebesar 6%, dukungan guru 6%, dan keadaan lingkungan yaitu 16%. Jadi, berdasarkan hasil persentase minat belajar matematika dengan model pembelajaran konvensional sebesar 68% sedangkan persentase minat belajar siswa dengan model pembelajaran scramble terdapat 72%. Sisanya dipengaruhi oleh faktor dari luar yang tidak bisa untuk dikontrol oleh peneliti.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh Fachrul Imam, Wasitohadi, Theresia Sri Rahayu yang menyatakan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Salatiga. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase minat belajar siswa pada siklus I memperoleh 72.40%, kemudian pada siklus II menjadi 89.75% (Imam dkk., 2018). Sama halnya dengan Dika Zuchdan Sumira, Deayanti dan Tuti Herawati yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap minat belajar siswa. Karena dengan penerapan model pembelajaran *scramble* yang dilakukan secara berkelompok dengan menekankan konsep belajar sambil bermain akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif, bersosialisasi, interaktif dan melakukan komunikasi sesama teman. Berdasarkan hal tersebut akan membuat siswa merasa senang, perhatian, mengurangi kejenuhan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa (Zuchdan Sumira dkk., 2018).

Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Hasil Belajar

Uji normalitas data penelitian dilihat dari nilai signifikansinya. Jika nilai sig. > 0.05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas data penelitian dilihat dari nilai sig. pada Based On Mean. Jika nilai sig. > 0.05 maka data tersebut homogen. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorof Smirnov. Hasil pengujian normalitas untuk data nilai pretest kelas eksperimen menunjukkan nilai sig. 0.134 dan nilai sig. post test adalah 0.193. Untuk nilai sig. pretest kelas kontrol sebesar 0.091 dan nilai sig. post test adalah 0.109. Karena nilai signifikansi kedua kelas > 0.05 maka angket kedua kelas tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal. Setelah data dikatakan normal, selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sig. Based On Mean adalah 0.935. Nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sig. Based On Mean adalah 0.211. Jadi, dapat dikatakan bahwa semua data dikatakan homogen.

Setelah data melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan uji univariat untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *scramble* terhadap minat belajar siswa. Pengambilan keputusan dapat ditentukan apabila nilai sig. > 0.05 maka H_0 diterima dan jika nilai sig. < 0.05 maka H_a diterima.

Tabel 2. Hasil Uji Tests of Between-Subjects Effects

		Tests of Between-Subjects Effects					
Source		Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	Hasil Belajar	572.161 ^a	1	572.161	4.530	0.038	0.077
	Minat Belajar	462.875 ^b	1	462.875	4.588	0.037	0.078
Intercept	Hasil Belajar	397323.018	1	397323.018	3146.042	0.000	0.983
	Minat Belajar	382636.446	1	382636.446	3792.876	0.000	0.986
Model Pembelajaran	Hasil Belajar	572.161	1	572.161	4.530	0.038	0.077
	Minat Belajar	462.875	1	462.875	4.588	0.037	0.078
Error	Hasil Belajar	6819.821	54	126.293			
	Minat Belajar	5447.679	54	100.883			
Total	Hasil Belajar	404715.000	56				
	Minat Belajar	388547.000	56				
Corrected Total	Hasil Belajar	7391.982	55				
	Minat Belajar	5910.554	55				

“a. R Squared = .077 (Adjusted R Squared = .060)”
 “b. R Squared = .078 (Adjusted R Squared = .061)”

Tabel 2 menunjukkan hasil uji univariat dengan *Tests Of Between-Subjects Effects* terdapat hasil belajar siswa dengan nilai signifikansinya sebesar 0.038 kurang dari 0.05. Kemudian jika dilihat pada analisis data deskriptif hasil belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Rata-rata nilai *post test* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *scramble* adalah sebesar 87.43, sedangkan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional sebesar 81,04.

Selanjutnya untuk penghitungan dari nilai persentase ketuntasan hasil belajar siswa mengalami perbedaan, yaitu persentase ketuntasan kelas eksperimen menggunakan model *scramble* adalah 86%, sedangkan kelas kontrol dengan model konvensional sebesar 68%. Jadi, berdasarkan analisis data yang telah dilakukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SDN Nanggulan Maguwoharjo Sleman.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh Qurry Qurrota A'yun dan Mulyani menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV UPT SDN 1 Baranti Sidrap. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan t-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2.23 > 2.021$ sehingga dapat dikatakan H_a diterima (Qurrota A'yun & Mulyani, 2018). Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Wayan Widastre, Sudirman dan Alben Ambarita yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model *cooperative learning* tipe *scramble* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2.543 > 2.021$ yang artinya H_a diterima. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan konsentrasi, kecepatan berfikir siswa serta membuat siswa bersikap lebih teliti dan kritis selama proses pembelajaran sehingga akan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar (Deviana dkk., 2017).

Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Minat dan Hasil Belajar

Pengaruh dari model pembelajaran *scramble* terhadap minat dan hasil belajar dilakukan dengan melakukan uji multivariate.

Tabel 3. Hasil Uji Multivariate Test

Multivariate Tests ^a							
	Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	0.990	2600.860 ^b	2.000	53.000	0.000	0.990
	Wilks'	0.010	2600.860 ^b	2.000	53.000	0.000	0.990
	Lambda						
	Hotelling's Trace	98.146	2600.860 ^b	2.000	53.000	0.000	0.990
	Roy's Largest Root	98.146	2600.860 ^b	2.000	53.000	0.000	0.990
Model_ Pembelajaran	Pillai's Trace	0.114	3.411 ^b	2.000	53.000	0.040	0.114
	Wilks'	0.886	3.411 ^b	2.000	53.000	0.040	0.114
	Lambda						
	Hotelling's Trace	0.129	3.411 ^b	2.000	53.000	0.040	0.114
	Roy's Largest Root	0.129	3.411 ^b	2.000	53.000	0.040	0.114

a. Design: Intercept + Model Pembelajaran
b. Exact statistic

Tabel 3 menunjukkan hasil uji multivariate dapat diketahui hasil uji Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace Dan Roy's Largest Root memiliki nilai sig. sebesar 0,040. Jika nilai sig. $0,040 < 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa "Terdapat pengaruh yang signifikan

antara model pembelajaran Scramble terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas IV di SDN Nanggulan Maguwoharjo Sleman”.

Hasil penelitian tersebut juga dibuktikan oleh hasil analisis deskriptif untuk minat belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata post test kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Rata-rata nilai post test minat belajar siswa pada kelas eksperimen adalah sebesar 85,54, sedangkan rata-rata nilai minat belajar siswa kelas kontrol sebesar 79,79. Kemudian jika dilihat pada analisis data deskriptif hasil belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata post test kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Rata-rata nilai post test hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah sebesar 87,43, sedangkan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 81,04, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran scramble terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SDN Nanggulan Maguwoharjo Sleman.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh Ni Luh Novita Deviana menyatakan bahwa “Dengan menerapkan model pembelajaran scramble mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa mata pelajaran matematika kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar”. Karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe scramble dapat meningkatkan keaktifan selama proses pembelajaran, meningkatkan motivasi serta timbul minat belajar siswa, membantu dalam proses pemecahan masalah, sehingga memberikan pemahaman yang bermanfaat kepada siswa, serta memberikan pengaruh positif terhadap kompetensi pengetahuan siswa.

Simpulan

Penerapan model pembelajaran scramble sangat efektif untuk diterapkan karena menjadikan semua siswa lebih aktif untuk berdiskusi, berinteraksi sesama teman, meningkatkan kreatifitas siswa dengan cara menyusun jawaban-jawaban yang sudah diacak, dan kondisi kelas menjadi lebih hidup menyenangkan sehingga membuat siswa antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan model pembelajaran ini juga menumbuhkan rasa senang, menarik perhatian siswa, minat dan semangat belajar siswa.

Terdapat pengaruh model pembelajaran scramble terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV di SDN Nanggulan Maguwoharjo Sleman. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis uji univariat yang memperoleh nilai sig. sebesar 0.037, jika nilai sig. $0.037 < 0.05$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima. Berdasarkan hasil persentase minat belajar matematika dengan model pembelajaran konvensional sebesar 68% sedangkan persentase minat belajar siswa dengan model pembelajaran scramble terdapat 72%. Sisanya dipengaruhi oleh faktor dari luar yang tidak bisa untuk dikontrol oleh peneliti.

Terdapat pengaruh model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Nanggulan Maguwoharjo Sleman. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis uji univariat yang memperoleh nilai sig. sebesar 0.038,

jika nilai sig. $0.038 < 0.05$ maka dapat dikatakan bahwa H_a diterima. Kemudian jika dilihat pada analisis data deskriptif nilai rerata hasil akhir atau hasil post test kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 87.43 dan nilai rerata post test kelas kontrol sebesar 81.04. Terdapat pengaruh model pembelajaran Scramble terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Nanggulan Maguwoharjo Sleman. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis uji multivariate. Hasil uji Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace Dan Roy's Largest Root memiliki nilai sig. sebesar 0.040. Jadi nilai sig $0.040 < 0.05$ dan dapat dikatakan bahwa H_a diterima.

Daftar Pustaka

- Apriliyanti, E., & dkk. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Model Pembelajaran*, 2(3).
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Astriani, W., & Sudarma, I. K. (2019). "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA." *Jurnal Pedagogic dan Pembelajaran*, 2(2).
- 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).
- Djali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Fahrurrozi, & Hamdi, Syukrul. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Fu'ad, Zaki, A., & dkk. (2017). "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang." *Jurnal Tunas Bangsa*, 13(1).
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama.
- Hasratuddin. (2014). "Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika." *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2).
- Imam, F., Wasitohadi, & Sri Rahayu. (2018). "Peningkatan Minat Belajar Tematik Mupel IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Siswa Kelas 5 SDN Salatiga 09 Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1).
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). "Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1).
- Machali, I. (2021). "Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif)." Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50344/>
- Maimun. (2014). *Menjadi Guru yang Dirindukan*. Kurnia Kalam Semesta.

- Maulida Agustini, I. (2019). "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Kelas II MI Al-Mursyidiyyah Al-Syafi'iyah" *Skripsi*, UIN Syarif Hidayatullah.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Qamariah, N., Gummah, S., & Prasetyo, D. S. B. (2016). "Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa." *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 4(1).
- Qurrota A'yun, Q., & Mulyani. (2018). "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Lidah Wetan li Surabaya." *JPGSD*, 6(12).
- Rahmayanti, H., Hakim, A., & Fajar, F. (2021). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Sidrap." *Pinisi Journal of Education*, 1(2).
- Ratnasari, I. W. (2017). "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2).
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2).
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenadamedia.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar Ruzz Media.
- Slameto, S. (2010). "Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya (IV)." Rineka Cipta. <https://adoc.pub/slameto-belajar-dan-faktor-faktor-yang-mempengaruhinya-jakar.html>
- 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).
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosakarya.
- Zuchdan Sumira, D., Herawati, T., & Deayanti. (2018). "Pengaruh Metode Scramble dan Minat Baca terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar." *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1).