



Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Model Kooperatif Tipe Scramble dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Ahmad Rustam Universitas Sulawesi Tenggara ahmad.rustam1988@gmail.com +6285399507330	ISSN: 2808-1307 Vol. 4, No. 3, Desember 2024 https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh
Andi Mariani Ramlan Universitas Sembilanbelas November Kolaka andimariani@gmail.com +6285399555555	

© 2024 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Rustam, A., & Ramlan, A. M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Scramble dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4 (3), 41-51.

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh keinginan penulis untuk meningkatkan kemampuan siswa serta mendesain pembelajaran yang tidak terpusat pada guru. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) di kelas VIII_B SMP Negeri 1 Latambaga. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 28 April 2015 s/d tanggal 28 Mei 2015. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII_B SMP Negeri 1 Latambaga. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan prosedur penelitian: (a) Mengadakan perencanaan untuk melaksanakan proses pembelajaran, (b) Melaksanakan tindakan sesuai dengan perencanaan, (c) Mengadakan observasi terhadap siswa dan guru selama proses tindakan berlangsung, (d) Mengadakan evaluasi/tes pada siswa disetiap akhir siklus, (e) Melakukan refleksi dan menganalisis kekurangan dan kelemahan selama siklus I untuk merencanakan tindakan pada siklus II. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu pada tindakan siklus I, hasil belajar siswa meningkat dari skor rata-rata tes awal sebelum tindakan adalah 68,25 menjadi 77,71 atau dengan persentase ketuntasan 78,12% yaitu 25 dari 32 siswa memperoleh nilai ≥ 75 , hal ini belum menunjukkan keberhasilan sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada tindakan siklus II hasil yang diperoleh adalah sebanyak 27 siswa mendapatkan nilai ≥ 75 dengan nilai rata-rata 83,15 atau dengan persentase 84,37%. Hal ini berarti bahwa hasil penelitian tindakan siklus I dan Siklus II dapat disimpulkan bahwa hasil siswa kelas VIII_B SMP Negeri 1 Latambaga pada materi bangun ruang melalui model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan pendekatan CTL tersebut membawa efek terhadap peningkatan hasil belajar. Kata kunci: Hasil Belajar Matematika, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Kata Kunci: hasil belajar, kooperatif tipe *scramble*, CTL

Abstract

This research is motivated by the author's desire to improve student abilities and to design learning that is not teacher-centered. So this study aims to improve student mathematics learning outcomes through the Scramble Type Cooperative Learning Model with Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach in class VIIIB SMP Negeri 1 Latambaga. The research was conducted from 28 April 2015 to 28 May 2015. The subjects in this study were students of class VIIIB SMP Negeri 1 Latambaga. This research is a classroom action research conducted in 2 cycles with research procedures: (a) Planning to carry out the learning process, (b) Carrying out actions in accordance with the plan, (c) observing students and teachers during the action process, (d)) Conducting evaluations / tests on students at the end of each cycle, (e) Reflecting and analyzing the shortcomings and weaknesses during cycle I to plan actions in cycle II. The results obtained were that in the first cycle of action, student learning outcomes increased from the average score of the initial test before the action was 68.25 to 77.71 or with a percentage of 78.12% completeness, namely 25 of 32 students obtained a value of ≥ 75 , p. this has not shown success according to the established success indicators. In the second cycle of action, the results obtained were as many as 27 students got a score of ≥ 75 with an average value of 83.15 or with a percentage of 84.37%. This means that the results of action research in Cycle I and Cycle II can be concluded that the results of class VIIIB students of SMP Negeri 1 Latambaga on building material through scramble-type cooperative learning models with the CTL approach have an effect on improving learning outcomes.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, Scramble Type Cooperative Learning Model with Contextual Teaching and Learning (CTL) approach.

Key Words: learning outcomes, scramble-type cooperative, CTL

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal yang harus di kedepankan bagi setiap warga negara yang menginginkan kemajuan bangsanya, karena dengan pendidikan ilmu pengetahuan dapat

dikembangkan. selain itu, pendidikan diarahkan terciptanya sumber daya manusia berkualitas. Hal ini menunjukkan bahwa sumber daya manusia menjadi hal yang sangat dominan dalam proses pembelajaran, hal ini juga berarti bahwa mengelola sumber daya manusia merupakan bidang yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah.

Matematika merupakan ilmu yang bertujuan untuk mendidik anak agar berpikir logis, kritis, sistematis, memiliki sifat obyektif, jujur, disiplin dalam memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari baik dalam bidang matematika maupun bidang kajian lain, sehingga matematika penting diajarkan. Namun kenyataan di lapangan, pembelajaran matematika belum sesuai dengan yang diharapkan. Banyak faktor yang melatar belakangi hal tersebut, diantaranya kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika serta penggunaan metode dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran harus dapat memberikan dan mendorong seluas-luasnya keaktifan ketidaktepatan pemilihan pendekatan atau strategi pembelajaran sangat memungkinkan keaktifan siswa menjadi tidak tumbuh subur, bahkan menjadi justru kehilangan keaktifannya. Selanjutnya tingkat keaktifan belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran juga merupakan tolak ukur dari kualitas pembelajaran itu sendiri. Keberhasilan seorang pengajar akan terjamin, jika pengajar itu dapat mengajak muridnya mengerti suatu masalah melalui semua tahap proses belajar, karena dengan cara begitu murid akan memahami hal yang diajarkan. Dengan begitu dalam proses pembelajaran pengajar harus dapat menggunakan model-model dan pendekatan mengajar yang dapat menjamin pembelajaran berhasil sesuai yang direncanakan.

[illegible]

Tabel 1. Contoh Penulisan Tabel

No	Kriteria	Kondisi Awal		Ket
		Jumlah	%	
1	Tuntas	6	20,7	
2	Belum Tuntas	23	79,3	
	Jumlah	29	100	

[illegible]

Figure 1. Contoh Pembuatan Gambar

Gambar gambar gambar fskfksfkhskfhs fsjfklsfhklshf fsjkfjksfns njfsnjfsnf fsnfmsmfmsf
bnnfmsnfms nfmsfmms

B. Metodologi

Metodologyy
 yy
 yy.

1. Research Design

Design

[illegible]

Aaa
aaa.

Aaaa
 aa.

Aaaa
aaa.

Aaaa
aaa.

Aaaa
aaa.

[illegible]

Penulisan referensi menggunakan gaya APA yang terbaru, disarankan menggunakan aplikasi Mendeley.

Creswell, John. W. (2003). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approach – Second Edition*. London: Sage Publication, Inc.

Fave, A. D., Massimini, F., & Bassi, M. (2011). *Psychological Selection and Optimal Experience Across Culture: Social Empowerment through Personal Growth*. Springer.

Field, Kit. (2000 Ed/s). *Issues in Modern Foreign Languages Teaching*. London: RoutledgeFalmer.
(From Journal)

Rustam, A. & Ramlan, A.M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Scramble dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Almufi Journal of Measurement, Assessment, and Evaluation Education*, 1 (1), 1-7.

Zentella (or web's name). (1985). Code-switching. About.Com Grammar & Composition. Retrieved 8 April 2014 from <http://grammar.about.com/od/c/g/codeswitchingterm.htm>

Arung, Fernandes. (2012). Information Spoken-Gap Activities. usnpendbing.wordpress.com. Downloaded 22 October 2015 from <https://usnpendbing.wordpress.com/2015/07/10/information-gap-spoken-activities/>