

**PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*  
DAN *MAKE A MATCH* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP  
DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**Skripsi**

Oleh:  
**Wafa' Aziizah**  
**NPM : 1711050223**



**Program Studi Pendidikan Matematika  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
2023**

**PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*  
DAN *MAKE A MATCH* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP  
DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-  
syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Matematika

Oleh

**Wafa' Aziizah**  
**NPM : 1711050223**

**Jurusan : Pendidikan Matematika**

**Pembimbing I : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd**  
**Pembimbing II : Fraulein Intan Suri, M.Si.**

**Program Studi Pendidikan Matematika**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**2023**

## ABSTRAK

Rendahnya kemampuan pemahaman konsep dan keaktifan belajar siswa MTs Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung, disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan kurang sesuai sehingga mengakibatkan pembelajarannya monoton dan cenderung pasif. Hal ini mengakibatkan adanya dugaan penerapan model pembelajaran tersebut mempengaruhi keaktifan dan pemahaman konsep siswa. Tujuannya yaitu 1) Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep dan keaktifan belajar antara siswa yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*? 2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*? 3) Apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar antara siswa yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*?

Jenis penelitian ini adalah *Quasy Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung. Teknik sampling yang digunakan adalah *cluster random sampling*, terpilih 2 kelas yaitu kelas VIII C dengan model *make a match* dan VIII D dengan model *scramble*. Teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan uji hipotesis menggunakan MANOVA.

Menurut hasil analisis data penelitian, terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep dan keaktifan belajar antara siswa yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*. Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*. Terdapat perbedaan keaktifan belajar antara siswa yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*.

Kata kunci: *Scramble*, *Make A Match*, Pemahaman Konsep dan Keaktifan Belajar.

## ABSTRACT

The low ability to understand concepts and active learning of MTs Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung students is caused because the learning model applied is not suitable, resulting in monotonous and passive learning. This has resulted in the alleged application of the learning model affecting the activeness and understanding of students' concepts. The goal is 1) Is there a difference in concept comprehension ability and learning activity between students who follow the make a match model and the scramble model? 2) Is there a difference in concept comprehension ability between students who follow the make a match model and the scramble model? 3) Is there a difference in learning activity between students who follow the make a match model and the scramble model?

This type of research is Quasy Experimental Design. The population in this study was students of class VIII MTs Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung. The sampling technique used is cluster random sampling, selected 2 classes, namely class VIII C with a make a match model and VIII D with a scramble model. Data collection techniques are in the form of tests and non-tests. The prerequisite test uses the normality test and the homogeneity test, while the hypothesis test uses MANOVA.

According to the results of the analysis of research data, there are differences in concept understanding ability and learning activity between students who follow the make a match model and the scramble model. There are differences in concept comprehension ability between students who follow the make a match model and the scramble model. There is a difference in learning activity between students who follow the make a match model and the scramble model.

Keywords: Scramble, Make A Match, Concept Understanding and Active Learning.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wafa' Aziizah  
NPM : 1711050223  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Matematika  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Mengatakan bahwa skripsi ini berjudul “Perbandingan Model Pembelajaran *Scrambel* dan *Make A Match* Terhadap Pemahaman Konsep dan Keaktifan Belajar Siswa” adalah benar-benar hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 21 Oktober 2022



Wafa' Aziizah  
NPM. 171105223



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, 35131 Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN  
SCRAMBLE DAN MAKE A MATCH TERHADAP  
PEMAHAMAN KONSEP DAN KEAKTIFAN BELAJAR

**Nama** : Wafa' Aziizah  
**Npm** : 1711050223  
**Jurusan** : Pendidikan Matematika  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk Dimunaqasyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang  
Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**

  
**Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd.**  
NIP. 198402282006041004

  
**Fraulein Intan Suri, M.Si**  
NIP. -

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

  
**Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd.**  
NIP. 198402282006041004



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, 35131 Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE DAN MAKE A MATCH TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DAN KEAKTIFAN BELAJAR**. Disusun oleh **Wafa' Azzizah**, NPM: **1711050223**, Jurusan **Pendidikan Matematika**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari **Jumat, 21 Oktober 2022**, Pukul **13.00 s.d 15.00 WIB**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : **Dr. Guntur Cahaya Kesuma, MA.**

Sekretaris : **Riyama Ambarwati, M.Si.**

Penguji Utama : **Siska Andriani, S.Si., M.Pd.**

Penguji Pendamping I : **Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd.**

Penguji Pendamping II : **Fraulei Intan Suri, M.Si.**

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**Prof. Dr. H. Niria Diana, M.Pd**

1964408281988032002

## MOTTO

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

*Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya begiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaga atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri, dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.*

(QS. Ar-Rad ayat 11)

وَوَضِعَ الْكُتُبَ فَتَرَى الْمُجْرِمِينَ مِمَّا فِيهِ وَيَقُولُونَ يُبَلِّغُنَا مَا لَ هَذَا الْكِتَابِ لَا يُغَادِرُ صَغِيرَةً وَلَا كَبِيرَةً إِلَّا أَحْصَاهَا وَوَجَدُوا مَا عَمِلُوا حَاضِرًا وَلَا يَظُنُّ رَبُّكَ أَحَدًا

*Dan diletakkanlah kitab, lalu kamu akan melihat orang-orang bersalah ketakutan terhadap apa yang (tertulis) di dalamnya, dan mereka berkata: "Aduhai celaka kami, kitab apakah ini yang tidak meninggalkan yang kecil dan tidak (pula) yang besar, melainkan ia mencatat semuanya; dan mereka dapati apa yang telah mereka kerjakan ada (tertulis). Dan Tuhanmu tidak menganiaya seorang juapun".*

(QS. Al-Kahf Ayat 49)

وَيَسْتَعْجِلُونَكَ بِالْعَذَابِ وَلَنْ يُخْلِفَ اللَّهُ وَعْدَهُ وَإِنَّ يَوْمًا عِنْدَ رَبِّكَ كَأَلْفِ سَنَةٍ مِّمَّا تَعُدُّونَ

*Dan mereka meminta kepadamu agar azab itu disegerakan, padahal Allah sekali-kali tidak akan menyalahi janji-Nya. Sesungguhnya sehari disisi Tuhanmu adalah seperti seribu tahun menurut perhitunganmu.*

(QS. Al-Hajj Ayat 47)

قُلْ كَمْ لَبِئْتُمْ فِي الْأَرْضِ عَدَدَ سِنِينَ قَالُوا لَبِئْنَا يَوْمًا أَوْ بَعْضَ يَوْمِ فَسْءَلِ الْعَادِيْنَ

*Allah bertanya: "Berapa tahunkah lamanya kamu tinggal di bumi?". Mereka menjawab: "Kami tinggal (di bumi) sehari atau setengah hari, maka tanyakanlah kepada orang-orang yang menghitung".*

(QS. Al-Mu'minun Ayat 112-113)



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Wa Syukronillah, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tersayang, Bapak Haerullah dan Ibu Sri Hartini yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik, dan membiayai selama menuntut ilmu. Terimakasih tiada hingga atas dukungan, doa, dan segala kasih sayang yang diberikan kepada penulis. Semoga Allah SWT mengumpulkan kita bersama di Surga-Nya. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.
2. Kedua saudara kandungku, Raihana Aisyah dan Raihani Afifah.
3. Keluarga besarku yang senantiasa telah mendoakan dan mendukung.
4. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang tercinta.



## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Wafa' Aziizah, dilahirkan di Bekasi pada tanggal 8 Agustus 1999. Penulis merupakan putri pertama dari tiga bersaudara hasil pernikahan Bapak Haerullah dan Ibu Sri Hartini. Pendidikan penulis dimulai dari PAUD Ananda pada tahun 2004 hingga 2005. Sekolah Dasar Negeri 2 Pasuruan dan selesai pada tahun 2011. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Penengahan dan selesai pada tahun 2014. Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Penengahan dan selesai pada tahun 2017. Pada tahun 2017, penulis melanjutkan pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung melalui jalur UM-PTKIN, pada semester I tahun 2017 hingga sekarang. Penulis mengikuti tugas Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Taman Baru, Penengahan, Lampung Selatan. Penulis melaksanakan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di UPT SMP Negeri 11 Bandar Lampung.

Selama masa studi, penulis pernah terlibat di beberapa organisasi antara lain: Anggota Pramuka Siaga SD Negeri 2 Pasuruan, Anggota Pramuka Penggalang Ramu, Terap, dan Rakit SMP Negeri 1 Penengahan periode 2011-2014, Bendahara II OSIS SMA Negeri 1 Penengahan periode 2014-2015, Bendahara Umum OSIS SMA Negeri 1 Penengahan periode 2015-2016, Bendahara Umum Pramuka Penegak Bantara SMA Negeri 1 Penengahan periode 2015-2016, Anggota Saka Wirakartika Koramil 421-03/Penengahan Krida Navigasi Darat periode 2014-2017, Anggota Satuan Komunitas Scout Adventure periode 2016-2017, menjadi panitia inti Mozaik Paper Mob PBAK pada tahun 2017 dan 2018, anggota Himpunan Mahasiswa Matematika (HIMATIKA) bidang advokasi periode 2017-2019, dan pernah mengikuti latihan Karate di UKM INKAI (Institut Karate-Do Indonesia).

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*


Alhamdulillah Wa Syukronillah. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan taufik, rahmah, dan hidayah serta berkat ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, keluarga, para sahabat, dan pengikut-pengikutnya yang Insyaa Allah kelak mendapatkan syafaat-Nya di yaumul akhir. Aamiin Yarabbal 'Alamiin.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika.
3. Bapak Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd selaku Pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Fraulein Intan Suri, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen, serta staff Jurusan Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
6. Ibu Siti Masyithah, M.Pd selaku Kepala Madrasah Tsanawiyah Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung.
7. Ibu Sundari, S.Pd selaku Guru Matematika, serta Bapak/Ibu Guru dan Karyawan dari sekolah.
8. Saudara-saudari saya dari KKN-DR kelompok 233, dan PPL Kelompok 50.

9. Sahabat saya Imam Muarif, Nurhasana, Lusi Komala Santi, Asri Sefdi Widiastuti, Eka Nurjanah, Evi Aprilyanti, Elsa Widya Asri, Aldi Rizki Putra, Kenny Candra Pradana, Febri Dwi Nadila, Eka Sundari, Siti Nurhidayah dan lainnya yang tidak bisa penulis cantumkan semuanya. Terimakasih untuk bantuan, semangat, motivasi, canda tawa dan kekonyolan tiada henti serta kebersamaan yang terjalin selama ini.
10. Teman-teman seperjuangan kelas G di Jurusan Pendidikan Matematika angkatan 2017.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini kelak dapat bermanfaat bagi semua.



Bandar Lampung, 21 Oktober 2022  
Penulis

Wafa' Aziizah  
NPM. 1711050223

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
RIWAYAT HIDUP .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR BAGAN .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
G. Penelitian Relevan .....	12
H. Sistematika Penulisan .....	14
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Model Pembelajaran .....	17
B. Model Pembelajaran <i>Scramble</i> .....	17
C. Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> .....	20
D. Pemahaman konsep .....	22
E. Keaktifan Belajar .....	24
F. Kerangka Berpikir .....	27
G. Hipotesis.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	31
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	31
C. Variabel Penelitian .....	32
D. Populasi, Teknik Sampling, dan Sampel.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data .....	34
F. Instrumen Penelitian .....	35

G. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Data .....	47
B. Pembahasan .....	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Keaktifan Belajar Siswa.....	7
Tabel 1.2 Penilaian Akhir Semester Siswa.....	9
Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran <i>Scramble</i> .....	18
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian .....	32
Tabel 3.2 Populasi Penelitian .....	33
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	34
Tabel 3.4 Kategori Pemahaman Konsep.....	36
Tabel 3.5 Rubrik Penskoran Tes Pemahaman Kosep .....	36
Tabel 3.6 Interpretasi Indes Korelasi “R” <i>Prodict Moment</i> .....	38
Tabel 3.7 Kriteia Indeks Kesukaran Soal .....	39
Tabel 3.8 Indeks Kriteria Daya Pembeda .....	40
Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Soal .....	41
Tabel 3.10 Klasifikasi Tingkat N-gain .....	43
Tabel 4.1 Uji Validitas Pemahaman Konsep .....	48
Tabel 4.2 Tingkat Kesukaran Pemahaman Konsep .....	49
Tabel 4.3 Daya Pembeda Pemahaman Konsep.....	49
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Analisis Butir Soal.....	50
Tabel 4.5 Data Keaktifan Belajar Siswa.....	51
Tabel 4.6 Data Analisis N-Gain Pemahaman Konsep .....	52
Tabel 4.7 Uji Normalitas .....	52
Tabel 4.8 Uji Homogenitas .....	53
Tabel 4.9 Hasil Uji Manova Secara Bersamaan .....	54
Tabel 4.10 Hasil Uji Manova Secara Individu.....	55

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran Peneliti.....	28
Bagan 3.1 Paradigma Variabel .....	33





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar nama responden uji coba .....	57
Lampiran 2 Daftar nama responden kelas eksperimen I .....	58
Lampiran 3 Daftar nama responden kelas eksperimen II .....	59
Lampiran 4 Soal tes kemampuan pemahaman konsep sebelum uji coba .....	60
Lampiran 5 Kunci jawaban pemahaman konsep sebelum uji coba...	62
Lampiran 6 Soal tes pemahaman konsep setelah uji coba .....	66
Lampiran 7 Kunci jawaban pemahaman konsep setelah uji coba .....	67
Lampiran 8 Analisis uji validitas soal tes pemahaman konsep .....	70
Lampiran 9 Analisis uji reliabilitas soal tes pemahaman konsep.....	71
Lampiran 10 Analisis uji tingkat kesukaran soal tes pemahaman konsep .....	72
Lampiran 11 Analisis uji daya pembeda soal tes pemahaman konsep.....	73
Lampiran 12 RPP kelas eksperimen I.....	74
Lampiran 13 RPP kelas eksperimen II .....	92
Lampiran 14 Lembar penilaian keaktifan belajar kelas eksperimen I .....	110
Lampiran 15 Lembar penilaian keaktifan belajar kelas eksperimen II.....	112
Lampiran 16 Data keaktifan belajar kelas eksperimen I.....	114
Lampiran 17 Data keaktifan belajar kelas eksperimen II.....	115
Lampiran 18 Daftar nilai pretest pemahaman konsep kelas eksperimen I .....	116
Lampiran 19 Daftar nilai posttest pemahaman konsep eksperimen I .....	117
Lampiran 20 Daftar nilai pretest pemahaman konsep eksperimen II .....	118
Lampiran 21 Daftar nilai posttest pemahaman konsep eksperimen II .....	119
Lampiran 22 Data analisis N-gain kelas eksperimen I.....	120
Lampiran 23 Data analisis N-gain kelas eksperimen II .....	121
Lampiran 24 Analisis uji normalitas pemahaman konsep eksperimen I .....	122
Lampiran 25 Analisis uji normalitas pemahaman konsep eksperimen II .....	123
Lampiran 26 Analisis uji normalitas keaktifan belajar eksperimen I .....	124

Lampiran 27 Analisis uji normalitas keaktifan belajar eksperimen II .....	125
Lampiran 28 Analisis uji homogenitas pemahaman konsep .....	126
Lampiran 29 Analisis uji homogenitas keaktifan belajar .....	128
Lampiran 30 Analisis hasil SPSS uji manova.....	130
Lampiran 31 Surat permohonan mengadakan penelitian .....	131
Lampiran 32 Surat balasan penelitian.....	134
Lampiran 33 Pengesahan seminar proposal.....	135
Lampiran 34 Lembar keterangan validasi .....	136
Lampiran 35 Lembar validasi.....	140
Lampiran 36 Dokumentasi .....	146



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Judul pada penelitian ini adalah “Perbandingan Model Pembelajaran *Scramble* dan *Make A Match* Terhadap Pemahaman Konsep dan Keaktifan Belajar Siswa”, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian tersebut:

1. Perbandingan : Perbedaan (selisih), kesamaan. (sumber KBBI)  
Perbandingan merupakan suatu pengemukakan persamaan dan atau perbedaan dengan sesuatu yang lainnya dalam bentuk uraian.
2. Model pembelajaran *scramble* tampak seperti model *word square*, bedanya adalah jawaban dari soal dituliskan secara acak. Siswa akan bertugas mengoreksi jawaban menjadi jawaban yang tepat dan benar.
3. Model pembelajaran *make a match* ialah model pembelajaran dengan cara mencari pasangan soal atau jawaban yang tepat, siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan mendapat poin. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan atau jawaban dan dipresentasikan di depan kelas untuk dinilai oleh kelompok nilai.
4. Pemahaman konsep ialah mengerti, memahami mengenai sesuatu setelah itu diketahui dan diingat. Indikator pemahaman konsep meliputi: menyatakan ulang konsep, mengklasifikasi objek-objek, mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep, menrapkan konsep secara logis, mampu memberikan contoh, menyajikan konsep dalam

berbagai bentuk representasi matematis, mengaitkan berbagai konsep (internal dan eksternal matematika).<sup>1</sup>

5. Keaktifan belajar siswa merupakan sebuah proses perubahan dalam diri seseorang yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku yang lebih baik sebagai akibat dari aktivitas mental dan emosional dalam belajar secara langsung seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, mengumpulkan data dan lain sebagainya.

## B. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan satu kewajiban bagi setiap manusia karena bisa meningkatkan kemampuan dirinya dan dapat mengetahui hal-hal yang sebelumnya tidak diketahui. Al-qur'an merupakan sebuah kitab suci umat islam, sebagai pedoman dan pembimbing dalam kehidupan.<sup>2</sup> Allah SWT., menerangkan anjuran untuk menuntut ilmu (belajar) dalam Qur'an Surah al-Mujadilah ayat 11.<sup>3</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ  
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ  
 وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majilis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu, dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*

<sup>1</sup> Kitri Mipa Utami, Persaran Siahaan, dan Purwanto, *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Asesmen Portofolio pada Pembelajaran Fisika*, (Prosiding Seminar Nasional Fisika E-Journal, 2016), h.36.

<sup>2</sup> Hawani, Bambang Sri Anggoro, Nukhbatul Bidayati Haka, *Pengembangan Majalah Biologi Berbasis Al-Qur'an Hadist Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X Di Tingkat SMA/Ma*, Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, Vol.5 No.2, 2019, h. 166.

<sup>3</sup> Qur'an Surah al-Mujadilah: 11.

Kutipan ayat tersebut disimpulkan bahwa Allah akan mengangkat derajat hamba-Nya yang menuntut ilmu, serta memudahkan segala urusan-Nya. Menuntut ilmu merupakan salah satu kewajiban bagi seorang muslim, karena belajar dapat meningkatkan kualitas diri. Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang tidak bisa dipisahkan. Pembelajaran memiliki korelasi dengan kegiatan belajar mengajar, dimana pihak yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, rasa percaya diri dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran serta yang mengajar adalah guru. Proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen seperti model pembelajaran yang digunakan proses interaksi siswa dan lain sebagainya.<sup>4</sup>

Istilah model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain: 1) Rasional teoritik yang logis, disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan baik; 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.<sup>5</sup> Seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar disebut sebagai model pembelajaran.<sup>6</sup> Model pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran di kelas yaitu siswa

---

<sup>4</sup> Netriwati, *Microteaching Matematika*, (Surabaya: CV. Gemilang, 2018), h.198.

<sup>5</sup> Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 68.

<sup>6</sup> Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2012), h. 58.

lebih aktif selama proses belajar mengajar seperti menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi ide atau yang menghasilkan sebuah gagasan yang terbaru dari pemikirannya sendiri. Model pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran.<sup>7</sup> Oleh karena itu, penggunaan metode maupun strategi yang bervariasi, serta menyiapkan bahan ajar yang sesuai dan tepat dapat memotivasi siswa untuk senang dalam belajar matematika dan mampu memahami konsep materi yang diberikan.<sup>8</sup>

Ada beragam model pembelajaran yang dapat digunakan agar siswa lebih berperan aktif pada proses pembelajaran, seperti model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Model pembelajaran *scramble* ialah sebuah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mencari jawaban dari suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu pernyataan secara kreatif dan menyusunnya secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangannya. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok secara acak yang nantinya setiap kelompok akan diberi kartu soal dan lembar jawabannya akan disatukan ke dalam wadah. Setiap kelompok nantinya akan berebutan dalam mencari jawaban dalam wadah tersebut. Adanya permainan dapat mengarahkan siswa untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah ataupun pemahaman konsep yang belum dimengerti.<sup>9</sup> Keunggulan dari model pembelajaran ini yaitu akan memungkinkan siswa untuk belajar sekaligus bermain, berkreasi, berpikir, mempelajari sesuatu dengan santai sehingga tidak membuatnya tertekan. Selain dapat menimbulkan keceriaan dan melatih keterampilan tertentu, model pembelajaran *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok. Model pembelajaran ini memiliki

---

<sup>7</sup> Ibid., h. 59.

<sup>8</sup> Sri Purwanti Nasution, Bambang Sri Anggoro, Rahmat Diyanto Fitri Dwi Kusuma, *Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer*, Desimal: Jurnal Matematika, 1(2), 2018, 191-199.

<sup>9</sup> Komalasari, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Ampel 03 Kecamatan Ampel Boyolali Semester 2 Tahun Pelajaran 2013/2014*, 2014, h. 2.

sifat kompetitif yang dapat memicu kemampuan pemahaman siswa serta membangun pengetahuannya sendiri dalam merancang suatu karya melalui penerapan kemampuan pemahamannya selama pembelajaran.<sup>10</sup>

Peningkatan pemahaman konsep dan keaktifan siswa dapat menggunakan model pembelajaran berbasis game lainnya yaitu model pembelajaran *make a match*. Mulanya model pembelajaran *make a match* ini dirancang untuk pendalaman materi atau pemahaman konsep, menggali materi dan untuk selingan. Karakteristiknya memiliki hubungan erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model pembelajaran *make a match* harus didukung dengan keaktifan belajar siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa tidak hanya diam dalam mengikuti pembelajaran, namun siswa dapat menemukan pengetahuannya sendiri dan memiliki pengalaman belajar yang bermakna. Siswa diminta mencari pasangan dari kartu (bisa soal atau jawaban) sebelum batas waktunya, lalu siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan pemahaman berbasis permainan berbantuan kartu sehingga terjadi suasana yang menyenangkan dan siswa lebih aktif selama pembelajaran.<sup>11</sup>

Keaktifan siswa sangat penting dalam pembelajaran karena pada proses pembelajaran sendiri bukan hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi menciptakan kondisi yang dapat membawa siswa aktif belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku. Keterlibatan siswa bisa menyebabkan suasana menjadi kondusif, dan mampu terlibat dalam pengkonstruksian pemahaman siswa itu sendiri, sehingga akan terbentuk pengetahuan dan keterampilan yang mengarah kepada prestasi belajar. Prestasi belajar siswa memiliki faktor penunjang yaitu dengan keaktifan belajar.

---

<sup>10</sup> Ibid., h. 18.

<sup>11</sup> Ibid., h. 19.

Keaktifan belajar tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi psikis yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan. Kurangnya aktivitas siswa mengakibatkan suasana kelas akan cenderung pasif.<sup>12</sup> Adapun indikator keaktifan yang diamati meliputi: bertanya pada teman lain/guru mengenai hal yang tidak dipahami, mencari informasi atau hal baru, membaca materi pelajaran, mengerjakan tugas belajar sesuai dengan arahan guru, mampu mengemukakan pendapat untuk memecahkan masalah, menerapkan keterampilan dalam kelompok menggunakan media pembelajaran, dan diskusi kelompok. Seringkali terlihat siswa kesulitan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran matematika. Keaktifan belajar sangat berhubungan dengan kemampuan pemahaman konsep siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Qomariyah di MTs Salafiyah Kota Cirebon, yakni adanya pengaruh aktivitas belajar terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Rendahnya pemahaman konsep siswa disebabkan karena keaktifan yang rendah dan menyebabkan siswa enggan untuk mengajukan pertanyaan atau masalah, selain itu keaktifan siswa untuk enggan mengemukakan pendapat, dan kurang berani untuk mengerjakan soal di depan kelas. Hal ini berpengaruh terhadap pembentukan dan pemahaman konsep siswa.

Pentingnya pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika, siswa diajak untuk mampu menyatakan ulang suatu konsep yang sudah dipelajari, bukan hanya sekedar menghafal atau mengingat konsep. Keberhasilan siswa dalam memahami konsep matematika dapat disebabkan oleh model pembelajaran yang berkontribusi dalam mempengaruhi pemahaman konsep matematika siswa.<sup>13</sup> Adapun indikator-indikator pemahaman konsep yaitu: menyatakan ulang konsep,

---

<sup>12</sup> Rizka, Rahmadania, *Pengaruh Pembelajaran TTW terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Hikmah Bandar Lampung*, 2018, h. 4-5.

<sup>13</sup> R. Widastuti, Suherman, B. S. Anggoro, dkk., *Understanding Mthematical oncep: The Effect Of Savi Learning Model With Probing-Prompting Techniques Viewed From Self-Concept*, Journal of Physics: Conf. Series 146 (2020) 012060.



mengklasifikasi objek-objek, mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep, menerapkan konsep secara logis, memberikan contoh, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, mengaitkan berbagai konsep (internal dan eksternal matematika).<sup>14</sup> Hasil observasi pada pembelajaran matematika di MTs Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung semester genap tahun ajaran 2021/2022 diketahui bahwa keaktifan siswa rendah dan belum sesuai harapan. Penerapan model pembelajaran ekspositori yang digunakan cenderung berdampak pasif selama kegiatan belajar mengajar. Hal ini didukung dengan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran matematika yang memberi keterangan bahwa siswa kelas VIII jarang memperhatikan guru saat pemberian materi. Selain keaktifan belajar, beberapa siswa kelas VIII belum mencapai KKM. Pada saat guru menjelaskan mata pelajaran matematika siswa cenderung hanya mendengarkan, tidak berani menanyakan apa yang belum dipahami, siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan bahkan ada siswa yang tidur saat guru menjelaskan. Padahal Guru sudah memfasilitasi siswa untuk mengemukakan pendapat, namun siswa masih malu untuk mengemukakan pendapat mereka. Oleh karenanya ketika guru memberikan pertanyaan, hanya sedikit siswa yang berani menjawab dengan benar dan jelas tetapi banyak siswa yang enggan untuk menjawabnya.

**Tabel 1. 1 Data Keaktifan Belajar Siswa**

No.	Indikator Keaktifan	Jumlah Siswa yang Aktif Kelas VIII					Jumlah	Persentase (%)
		1	2	3	4	5		
1.	Mencari informasi baru dan membaca materi pelajaran.	8	5	5	7	6	31	24,03%
2.	Melaksanakan tugas belajarnya sesuai dengan perintah guru.	2	4	5	6	4	21	16,28%
3.	Mampu mengemukakan pendapat	6	6	5	4	7	28	21,71%

<sup>14</sup> Kitri Mipa Utami, Persaran Siahaan, dan Purwanto, *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Aessmen Portofolio pada Pembelajaran Fisika*, (Prosiding Seminar Nasional Fisika E-Journal, 2016), h.36.

	untuk memecahkan masalah.							
4.	Menerapkan keterampilan dalam kelompok menggunakan media pembelajaran.	8	5	4	5	3	25	19,38%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok	2	7	6	4	5	24	18,6%

*Sumber: Hasil observasi keaktifan belajar siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung pada mata pelajaran matematika.*

Dilihat dari tabel 1.1 di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memenuhi indikator mencari informasi baru dan membaca materi pelajaran sebanyak 31 siswa dengan persentase sebesar 24,03%, melaksanakan tugas belajarnya sesuai dengan perintah guru sebanyak 21 siswa dengan persentase sebesar 16,28%, mampu mengemukakan pendapat untuk memecahkan masalah. sebanyak 28 dengan persentase sebesar 21,71%, menerapkan keterampilan dalam kelompok menggunakan media pembelajaran sebanyak 25 siswa dengan persentase sebesar 19,38%, dan melaksanakan diskusi kelompok sebanyak 24 siswa dengan persentase sebesar 18,6%. Data ini juga menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa belum sesuai harapan dengan jumlah siswa yang belum menguasai indikator di atas sebesar 50% atau setengah bagian.

Hasil observasi, wawancara dan data di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan kurang sesuai sehingga mengakibatkan pembelajarannya monoton dan cenderung pasif. Hal ini mengakibatkan adanya dugaan penerapan model pembelajaran tersebut mempengaruhi keaktifan dan pemahaman konsep siswa. Data pemahaman konsep siswa MTs Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung dapat dilihat di bawah ini:

**Tabel 1. 2 Penilaian Akhir Semester Siswa**

No	Interval Nilai	Kelas VIII					Jumlah Siswa	Persentase	Persentase Kumulatif
		1	2	3	4	5			
1.	89-100	5	2	2	5	2	16	12,40%	26,36%
2.	78-88	4	3	5	3	3	18	13,95%	
3.	69-77	2	7	2	2	1	14	10,85%	73,64%
4.	59-68	7	3	4	7	3	24	18,60%	
5.	50-58	5	7	7	3	7	29	22,48%	
6.	≤ 49	3	5	5	6	9	28	21,71%	
Jumlah		26	27	25	26	25	129	100%	

Sumber: Dokumentasi Penilaian Akhir Semester Ganjil Siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021-2022 .

Tabel 1.2 menunjukkan bahwa siswa yang memenuhi KKM sebanyak 34 siswa dengan persentase sebesar 26,36% dan siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 73,64% dengan batas KKM yaitu 78. Data ini juga menyatakan bahwa hasil belajar siswa belum memperoleh nilai yang optimal, dan belum sesuai harapan dengan jumlah siswa yang belum memenuhi KKM di atas 50% atau setengah bagian.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anita Aprilia Rachman, terdapat hubungan atau korelasi tetapi lemah antara model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa.<sup>15</sup> Penelitian yang dilakukan Vera Ferdiana, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan pokok bahasan matriks mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi, karena model pembelajaran ini juga mampu memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar

<sup>15</sup> Anita Aprilia Rachman, Astuti Darmiyati, Dewi Siti Aisyah, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMPN 1 Kotabaru Karawang*, (2020), Vol. 9 No. 2, pp. 336-337.

matematika.<sup>16</sup> Adapun penelitian terdahulu oleh Dewi Mardhiyana, model pembelajaran *scramble* mampu menghasilkan kemampuan pemahaman konsep yang lebih baik daripada model pembelajaran langsung, dilihat dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada kemampuan pemahaman konsep.<sup>17</sup> Melihat permasalahan tersebut dan berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti hendak membandingkan kedua model tersebut yaitu model pembelajaran *scramble* dan *make a match* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “**Perbandingan Model Pembelajaran Scramble dan Make A Match Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Keaktifan Belajar Siswa**”.

### C. Identifikasi dan Batasan Masalah

#### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi, yaitu:

- a. Banyak siswa beranggapan bahwa mata pelajaran matematika itu sulit dipahami.
- b. Model *scramble* dan *make a match* belum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Kemampuan pemahaman konsep dan keaktifan belajar siswa masih rendah.
- d. Siswa yang cenderung pasif selama pembelajaran.
- e. Siswa menganggap mata pelajaran matematika itu membosankan.

#### 2. Batasan Masalah

- a. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung.

---

<sup>16</sup>Ferdiana, V, Mulyatna, F, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa*, Prosiding Seminar Nasional Sains 2020, 1 (1), pp. 445.

<sup>17</sup> Dewi Mardhiyana, *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Bligo*, (Juli 2020), Vol. 8, No. 2, p-ISSN: 2303-3983, e-ISSN: 2548-3994, pp. 254-255.

- b. Penelitian ini melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dan *make a match*
- c. Penelitian ini dibatasi pada kemampuan pemahaman konsep dan keaktifan belajar siswa.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil uraian identifikasi dan pembatasan masalah, peneliti merumuskan permasalahan yang ada dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep dan keaktifan belajar antara peserta didik yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara peserta didik yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*?
3. Apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar antara peserta didik yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Perbedaan kemampuan pemahaman konsep dan keaktifan belajar antara peserta didik yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*?
2. Perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara peserta didik yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*?
3. Perbedaan keaktifan belajar antara peserta didik yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*?

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi untuk perkembangan ilmu, menambah pengetahuan dan mengembangkan keilmuan dalam bidang matematika, terutama mengenai perbandingan model pembelajaran *Scramble* dan *Make A Match* terhadap pemahaman konsep dan keaktifan belajar siswa.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### a. Siswa

Mampu menunjang dalam pengembangan kemampuan pemahaman konsep dan keaktifan belajar siswa.

#### b. Tenaga Pendidik

Menjadi bahan masukan dan pemikiran dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran yang aktif dengan model pembelajaran *scramble* dan *make a match*.

#### c. Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan yang bisa dimanfaatkan untuk bahan acuan selanjutnya.

#### d. Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya.

## **G. Penelitian Relevan**

Beberapa penelitian mengenai model pembelajaran *Scramble* dan *Make A Match* yang telah dilakukan dan dapat menjadi kajian referensi dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anita Aprilia Rachman yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMPN 1 Kotabaru Karawang”, berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran

*make a match* terhadap keaktifan belajar siswa yang signifikan.<sup>18</sup>

2. Penelitian Vera Ferdiana yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa”, berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika siswa pada pokok bahasan matriks kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 di SMA Islam Terpadu Raflesia sehingga mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi dan memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam belajar matematika.<sup>19</sup>
3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Umul Farida yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Scramble* Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS Siswa Kelas II SD Negeri Kebondalem 01 Batang”, berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil kemampuan berpikir kritis IPS siswa tuntas menggunakan model *scramble* berbasis kontekstual, terdapat hubungan antara nilai karakter kreatif dan kerjasama terhadap kemampuan berpikir kritis yang muncul saat proses pembelajaran.<sup>20</sup>
4. Penelitian Dewi Mardiyana dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Bligo”, dapat disimpulkan bahwa jumlah ketuntasan siswa pada kemampuan pemahaman konsep

---

<sup>18</sup> Anita Aprilia Rachman, Astuti Darmiyati, Dewi Siti Aisyah, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMPN 1 Kotabaru Karawang*, (2020), Vol. 9 No. 2, pp. 336-337.

<sup>19</sup>Ferdiana, V, Mulyatna, F, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa*, Prosiding Seminar Nasional Sains 2020, 1 (1), pp. 445.

<sup>20</sup> Umul Farida, Ferina Agustini, Husni Wakhyudin. *Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS Siswa Kelas III SD Negeri Kebondalem 01 Batang. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. (2017). Vol.1 (3) pp.198.

lebih banyak daripada siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung.<sup>21</sup>

5. Berdasarkan hasil Penelitian Dian Anggraeni dengan judul “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa”, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa.<sup>22</sup>
6. Berdasarkan hasil observasi dan hasil nilai tes pembelajaran pada siklus I dan siklus II dalam penelitian Helma Mustika yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Scramble*” dapat disimpulkan bahwa, penggunaan model pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII SMP Negeri 5 Batang Gansal dengan data observasi yang mengalami peningkatan cukup signifikan.<sup>23</sup>

#### H. Sistematika Penulisan

1. Bab I mengkaji tentang data-data yang melatarbelakangi pentingnya penelitian ini dilakukan terkait dengan perbandingan model pembelajaran *scrambel* dan *make a match* terhadap kemampuan pemahaman konsep dan keaktifan belajar siswa yang didukung oleh penelitian relevan terdahulu.
2. Bab II mengkaji landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini, berisi tentang model pembelajaran, model pembelajaran *scramble*, model pembelajaran *make a math*,

---

<sup>21</sup> Dewi Mardhiyana, *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Bligo*, (Juli 2020), Vol. 8, No. 2, p-ISSN: 2303-3983, e-ISSN: 2548-3994, pp. 254-255.

<sup>22</sup> Dian Anggreini, *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa*, 2014.

<sup>23</sup> Helma Mustika, Mariati, *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Scramble*, (April 2020), p-ISSN 2721-8929, e-ISSN 2721-8937, pp. 27-28.



pemahaman konsep, keaktifan belajar siswa, kerangka berpikir, dan hipotesis.

3. Bab III mengkaji tentang metode penelitian, membahas tentang waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, variabel penelitian, populasi, teknik sampling dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta uji coba instrumen penelitian.





## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran bisa diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu model secara spesifik, seperti penggunaan model pembelajaran klasik dalam kelas relatif banyak membutuhkan model sendiri yang tentunya akan berbeda dengan penggunaan model pada kelas yang jumlah siswanya terbatas.<sup>24</sup> Model pembelajaran merupakan suatu rancangan terstruktur untuk menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Scramble* dan *Make A Match*.

### B. Model Pembelajaran *Scramble*

Kata Model *Scramble* dalam bahasa Inggris yang mempunyai arti “kekacauan, dan perebutan atau diacak”. Misalnya beberapa huruf yang diacak yang kemudian disusun menjadi sebuah kata yang bermakna. Huruf-huruf itu pada awalnya adalah tidak tersusun dan tidak bermakna. Kata model *Scramble* juga dikembangkan untuk digunakan dalam model pembelajaran.

Model *Scramble* terlihat seperti model *Word Square*, perbedaannya adalah jawaban soal tidak tuliskan dalam kotak jawaban tetapi sudah dituliskan secara acak. Siswa akan bertugas mengkoreksi (bisa membolak-balikkan huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat dan benar. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scramble* merupakan sebuah model pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok yang dikelompokkan secara acak, dalam permainan tersebut siswa harus menyusun kembali kata-kata dari huruf-huruf, kalimat dari kata-kata, dan

---

<sup>24</sup> Sofian Amri, *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran* (Cet. I. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), h. 186.

wacana dari potongan kalimat-kalimat yang susunannya telah diacak terlebih dahulu. Sesuai dengan sifat jawabannya, model pembelajaran *Scramble* terdiri dari beberapa bentuk yakni:

1. *Scramble* kata, yaitu sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, seperti: jbaalra = aljabar, tnanakost = konstanta.
2. *Scramble* kalimat, yaitu sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak menjadi bentuk kalimat yang bermakna, tepat, dan benar, seperti: turun-lebat-kemarin-sangat-hujan = kemarin hujan turun sangat lebat.
3. *Scramble* wacana, yaitu sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak menjadi susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Scramble* ini adalah model pembelajaran kelompok yang membutuhkan kreativitas serta kerja sama siswa dalam kelompok. Model ini memberikan sedikit sentuhan permainan acak kata, dengan harapan dapat menarik perhatian siswa.<sup>25</sup>

**Tabel 2. 1 Sintaks Model Pembelajaran Scramble**

No.	Fase-fase	Perilaku Guru
1.	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk belajar.
2.	Menyajikan informasi.	Mempresentasikan informasi menyiapkan kartu soal dan jawaban
3.	Mengorganisir siswa ke kelompok-kelompok belajar.	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara pembentukan kelompok belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien, serta membagikan kartu soal dan kartu jawaban.
4.	Membimbing pelatihan.	Membantu kelompok belajar selama siswa mengerjakan tugasnya.

<sup>25</sup> Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: PustakaPelajar, 2011), h.94.

5.	Mengevaluasi.	Menguji pengetahuan siswa mengenai materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
6.	Memberikan penghargaan.	Mempersiapkan penghargaan dalam bentuk pujian berbentuk ucapan yang diberikan dalam secara individu maupun kelompok atas prestasinya.

## 2. Kelebihan Model Pembelajaran *Scramble*

- a. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama, membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses pembelajaran, sehingga siswa akan menjadi lebih aktif.
- b. Memungkinkan siswa untuk belajar sekaligus bermain. Siswa dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, serta mempelajari sesuatu dengan santai sehingga tidak membuatnya stres atau tertekan.
- c. Selain untuk menimbulkan keceriaan dan melatih pemahaman konsep, model pembelajaran ini juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- d. Materi yang diberikan melalui salah satu model permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- e. Sifat kompetitif dalam model ini dapat memicu kemampuan pemahaman dan semangat siswa berlomba-lomba untuk maju.

## 3. Kekurangan Model Pembelajaran *Scramble*

- a. Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, karena kebiasaan siswa dalam belajar.

- b. Memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan dalam mengimplementasikannya,
- c. Kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan oleh guru.
- d. Model permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh sehingga akan mengganggu situasi kelas.<sup>26</sup>

### C. Model Pembelajaran *Make A Match*

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan sarana dan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa ialah model pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai dasar pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan keaktifan belajar siswa. Model pembelajaran ini dilakukan dengan cara mencari pasangan soal atau jawaban yang berisi persoalan matematika dengan tepat, siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu diminta untuk menunjukkan atau dibacakan di depan kelas untuk dinilai oleh kelompok nilai. Salah satu dari keunggulan model *Make A Match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dengan suasana yang menyenangkan.<sup>27</sup>

#### 1. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Ketika kartu-kartu telah disiapkan, maka langkah-langkah selanjutnya yaitu:

- a. Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu pertanyaan, kelompok kedua merupakan kelompok

---

<sup>26</sup> Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.94.

<sup>27</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.

yang membawa jawaban dari pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan, dan kelompok tiga sebagai kelompok penilai.

- b. Atur posisi perkelompok hingga membuat huruf U untuk ketiga kelompok tersebut dengan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan.
- c. Guru memberikan tanda, misal dengan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama dan kedua bergerak, bertemu dan mencari pasangan jawaban yang cocok.
- d. Berilah waktu pada kelompok pertama dan kedua untuk saling berdiskusi.
- e. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dengan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.
- f. Pasangan-pasangan tersebut wajib memberikan pertanyaan dan jawaban yang dibawanya kepada kelompok penilai.
- g. Penilai menilai jawaban pasangan-pasangan yang terbentuk dari diskusi.
- h. Pelaksanaan *make a match* dapat diulangi hingga semua siswa dalam kelas mengalami berada dalam ketiga kelompok di atas dengan perannya masing-masing.<sup>28</sup>

## **2. Kelebihan Model Pembelajaran *Make A Match***

Model pembelajaran *make a match* memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- b. Materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa lebih menarik perhatian.
- c. Mampu meningkatkan pemahaman siswa.
- d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- e. Kerjasama antar siswa terwujud dengan dinamis.

---

<sup>28</sup> Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.94.

- f. Efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar.<sup>29</sup>

### 3. Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* memiliki beberapa kelemahan antara lain:

- a. Diperlukan bimbingan dari guru mata pelajaran untuk melakukan kegiatan.
- b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa bermain-main dalam pembelajaran.
- c. Perlunya persiapan alat dan bahan yang memadai.
- d. Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, karena kebiasaan siswa dalam belajar.

## D. Pemahaman konsep

### 1. Definisi Pemahaman Konsep

Pemahaman (*comprehention*) ialah kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu, diketahui dan diingat. Siswa dikatakan telah memahami sesuatu, apabila siswa tersebut mampu memberi penjelasan atau uraian yang lebih rinci mengenai suatu hal menggunakan kata-katanya sendiri.<sup>30</sup> Dikatakan pula memiliki kemampuan pemahaman konsep matematis apabila siswa mampu mengkonstruksi makna dari pesan-pesan yang timbul dalam pengajaran seperti komunikasi lisan, tulis, dan grafik.<sup>31</sup> Pemahaman juga dapat dikatakan sebagai kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hapalan.<sup>32</sup> Salah satu aspek penilaian dalam pembelajaran yaitu mengetahui sejauh mana kemampuan siswa menerima dan memahami konsep dasar matematika yang telah diterima

<sup>29</sup> Ibid., h. 95.

<sup>30</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013), h. 50.

<sup>31</sup> Mutohar Ali, *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep pada Materi Kesebangunan dan Kekongruenan*, (Universitas Muhammadiyah Purwokerto, FKIP UMP, 2018), h. 5-6.

<sup>32</sup> Ibid., h. 51.



siswa dalam pembelajaran. Pentingnya pemahaman konsep dalam sebuah pembelajaran dikarenakan dengan menguasai konsep akan memudahkan siswa dalam belajar matematika.<sup>33</sup>

## 2. Indikator Pemahaman Konsep

Indikator pemahaman konsep matematis yang digunakan dalam penelitian ini menurut Permendikbud No.58 tahun 2014, yakni sebagai berikut:<sup>34</sup>

- a. Menyatakan Ulang Sebuah Konsep  
Mengukur kemampuan siswa dalam menyatakan ulang sebuah konsep atau mampu menyatakan kembali sebuah konsep menggunakan bahasanya sendiri.
- b. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.  
Mengukur kemampuan siswa dalam mengelompokkan suatu masalah berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.
- c. Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep  
Mengukur kemampuan siswa dalam membedakan mana yang termasuk contoh dan bukan contoh dari sebuah konsep.
- d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.  
Mengukur kemampuan siswa dalam menyajikan sebuah konsep ke dalam bentuk gambar atau simbol secara berurutan yang bersifat matematis.
- e. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.  
Mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal sesuai dengan prosedur berdasarkan syarat cukup yang telah diketahui.

---

<sup>33</sup> Mutohar Ali, *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep pada Materi Kesebangunan dan Kekongruenan*, (Universitas Muhammadiyah Purwokerto, FKIP UMP, 2018), h. 5-6.

<sup>34</sup> Opcit., Mutohir Ali, h. 8-10.

- f. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu  
Menyelesaikan soal dengan memilih dan memanfaatkan prosedur yang ditetapkan.
- g. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah  
Mengukur kemampuan siswa dalam mengaplikasikan suatu konsep dalam pemecahan masalah berdasarkan langkah-langkah yang benar.

## **E. Keaktifan Belajar**

### **1. Definisi Keaktifan Belajar**

Keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti selalu berusaha, bekerja, dan belajar dengan sungguh-sungguh agar dapat kemajuan/prestasi yang gemilang. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), aktif diartikan sebagai giat (bekerja, berusaha), sedangkan keaktifan yaitu suatu keadaan atau hal dimana siswa aktif. Keaktifan siswa dalam pembelajaran mengambil peran dalam beragam bentuk aktivitas fisik sampai dengan aktivitas psikis. Pentingnya sebuah keaktifan siswa dalam sebuah pembelajaran yakni dapat mengakibatkan adanya hubungan timbal balik. Pembelajaran yang aktif ialah pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi di kelas, sehingga siswa memiliki berbagai pengalaman yang mampu meningkatkan pemahaman serta kompetensinya. Seorang siswa dikatakan tidak aktif jika siswa tersebut tidak melakukan suatu aktivitas dan siswa cenderung tidak terlibat dalam aktivitas belajar. Proses pembelajaran sendiri bertujuan untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa melalui sebuah pengalaman belajar.<sup>35</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa, keaktifan belajar siswa ialah segala kegiatan belajar yang melibatkan siswa

---

<sup>35</sup> Dimiyanti, Mujiyono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). h.14.

baik bersifat fisik maupun non-fisik, sehingga mampu mendorong siswa untuk lebih kritis, mengemukakan pendapat dalam diskusi, menyampaikan pertanyaan, dan mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan selama proses pembelajaran.

## 2. Indikator Keaktifan Belajar

Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga mampu mengemukakan pendapatnya saat diskusi, mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru, dan ikut terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran.<sup>36</sup> Paul B Diedrich membagi 7 aktivitas belajar sebagai berikut:

- a. *Visual Activities*, yaitu aktivitas visual seperti membaca, memperhatikan gambar, dan percobaan.
- b. *Oral Activities*, yaitu aktivitas oral atau pengucapan, terdiri dari mengucapkan, memusatkan, bertanya, mengeluarkan pendapat, wawancara dan diskusi.
- c. *Listening Activities*, yaitu aktivitas mendengarkan, seperti mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, mendengarkan music, dan mendengarkan pidato.
- d. *Writing Activities*, yaitu aktivitas menulis, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin.
- e. *Motor Activities*, yaitu aktivitas gerak, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi dan bermain.
- f. *Mental Activities*, yaitu aktivitas mental, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan persoalan, menganalisa dan mengambil keputusan.
- g. *Emotional Activities*, yaitu aktivitas emosi, seperti menaruh minat, merasa bosan, gebira, bersemangat, bergairah dan tenang.

---

<sup>36</sup> Sadirman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 101.

Adapun point-point yang bisa dijadikan sebagai indikator keaktifan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:<sup>37</sup>

- 1) Bertanya kepada teman lain/guru mengenai hal yang tidak dipahami.
- 2) Mencari informasi baru dan membaca materi pelajaran.
- 3) Melaksanakan tugas belajarnya sesuai dengan perintah guru
- 4) Mampu mengemukakan pendapat untuk memecahkan masalah.
- 5) Menerapkan keterampilan dalam kelompok menggunakan media pembelajaran.
- 6) Melaksanakan diskusi kelompok.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Gagne dan Briggs dalam Martinis (2007:84) menyebutkan beberapa faktor yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yakni sebagai berikut:

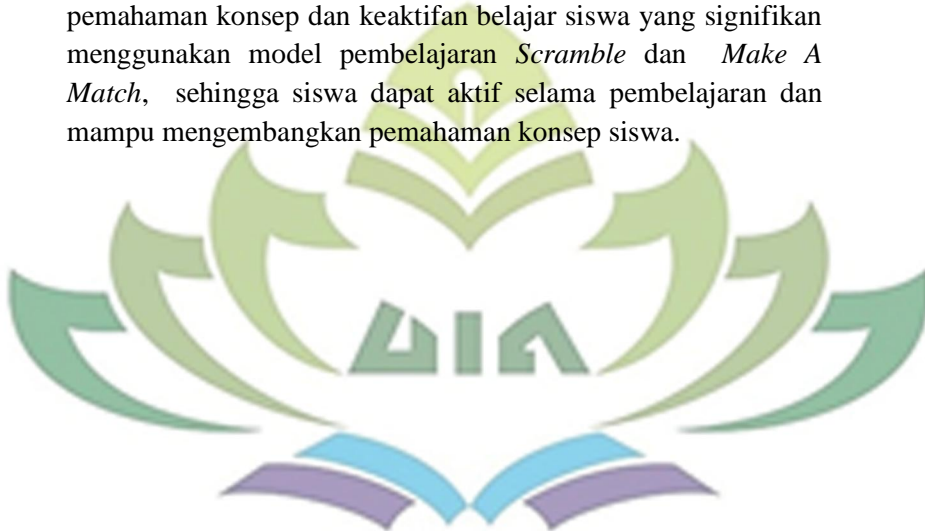
1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
3. Mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa.
4. Memberikan stimulasi (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
5. Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajari.
6. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
7. Memberikan umpan balik (*feedback*).
8. Memberikan tes kepada siswa sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.

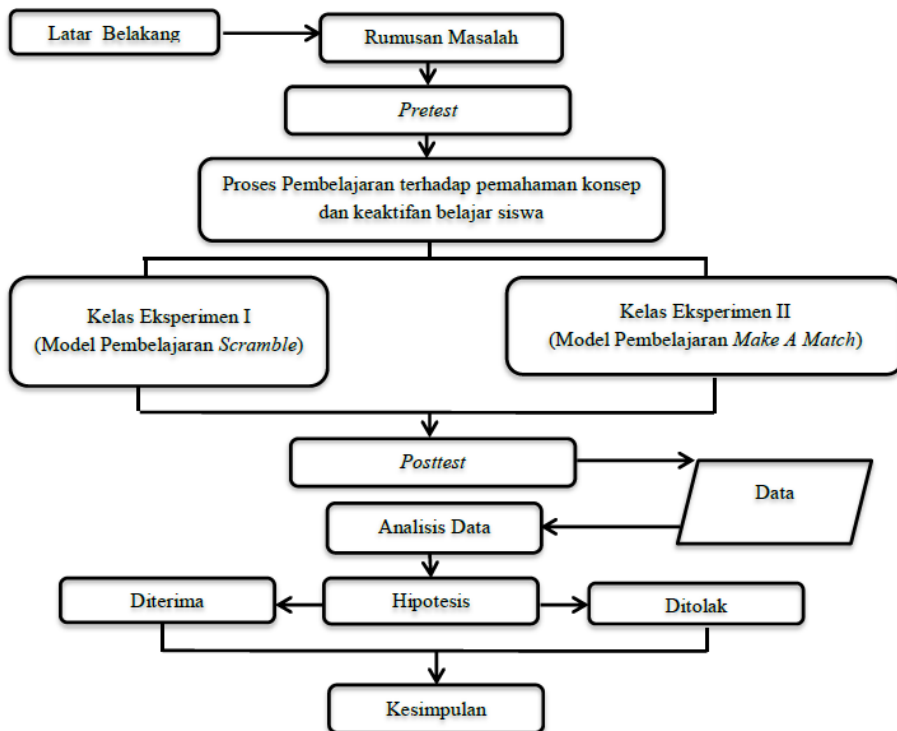
---

<sup>37</sup> Pelagia, *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division di SDN Puren*, Universitas Sanata Dharma, (Yogyakarta, 2018), h. 39.

**F. Kerangka Berpikir**

Prosedur pembelajaran terjadi dengan memakai metode ekspositori yaitu dengan melalui pedekatan *teacher centered*, sehingga kurang memberdayakan pemahaman konsep dan keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, pemahaman konsep dan keaktifan belajar siswa masih rendah, serta siswa kurang berperan aktif pada proses pembelajaran di kelas. Salah satu model yang dibutuhkan agar dapat mendorong siswa lebih berperan aktif dalam pengalaman belajar yakni model pembelajaran berdasarkan masalah yang kemudian mampu menemukan solusi pemecahan masalah tersebut. Penelitian diharapkan bisa mengembangkan dan mengetahui perbedaan pemahaman konsep dan keaktifan belajar siswa yang signifikan menggunakan model pembelajaran *Scramble* dan *Make A Match*, sehingga siswa dapat aktif selama pembelajaran dan mampu mengembangkan pemahaman konsep siswa.





**Bagan 2.1** Kerangka Berpikir

### G. Hipotesis

Hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian (belum jawaban empirik).<sup>38</sup> Berikut hipotesis penelitian dan hipotesis statistik dalam penelitian ini:

#### 1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dalam penelitian ini yaitu:

- a. Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep dan keaktifan belajar antara peserta didik yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*.

<sup>38</sup> Sugiyono, *Model Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabet, 2017, Cet-26), h.63.

- b. Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara peserta didik yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*.
- c. Terdapat perbedaan keaktifan belajar antara peserta didik yang mengikuti model *make a match* dengan model *scramble*.

## 2. Hipotesis Statistik

- a.  $H_0: \mu_{11} = \mu_{21}$  (Tidak terdapat perbedaan model *make a match* dengan model *scramble* terhadap kemampuan pemahaman konsep dan keaktifan belajar)  
 $H_0: \mu_{11} \neq \mu_{21}$  (Terdapat perbedaan model *make a match* dengan model *scramble* terhadap kemampuan pemahaman konsep dan keaktifan belajar)
- b.  $H_0: \mu_{12} = \mu_{22}$  (Tidak terdapat perbedaan *make a match* dengan model *scramble* terhadap kemampuan pemahaman konsep)  
 $H_0: \mu_{12} \neq \mu_{22}$  (Terdapat perbedaan model *make a match* dengan model *scramble* terhadap kemampuan pemahaman konsep)
- c.  $H_0: \mu_{13} = \mu_{23}$  (Tidak terdapat perbedaan model *make a match* dengan model *scramble* terhadap keaktifan belajar)  
 $H_0: \mu_{13} \neq \mu_{23}$  (Terdapat perbedaan model *make a match* dengan model *scramble* terhadap keaktifan belajar)

Keterangan:

$\mu_{1i}$  = Rata-rata nilai kelas eksperimen

$i$  = 1,2,3,4,5,6

$\mu_{2i}$  = Rata-rata nilai kelas kontrol

$i$  = 1,2,3,4,5,

**DAFTAR RUJUKAN**

- Abdul, Rahman. 2018. *Urgensi Pedagogik Dalam Pembelajaran dan Implikasinya Dalam Pendidikan*, Vol.3 No.1.
- Abdullah, Sani Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. h.51.
- Ahmad, Wakka. 2020. *Petunjuk Al-Qur'an Tentang Belajar dan Pembelajaran*. Education an Learning Journal Vol. 1. No. 1. pp. 87.
- Ali Mutohar. 2018. *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep pada Materi Kesebangunan*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto. FKIP UMP. h. 5-6.
- AM, Sadirman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. h. 101.
- Amri, Sofian. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka. Cet Ke-I.186.
- Ananda Rusyadi and Muhammad Fadhli. 2018. *Statistik Pendidikan*. Sampali Medan: CV.Widya Puspita.
- Anas, Sudjono. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada. h. 50.
- Anita Aprilia Rachman, Astuti Darmiyati, Dewi Siti Aisyah. 2020. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMPN 1 Kotabaru Karawang*. Vol. 9 No. 2. pp. 336-337.
- Anita, Lie. 2002. *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo. h. 35.
- Antomi Saregar, Anis Marlina, I. K. 2017. *Efektivitas Model Pembelajaran ARIA Ditinjau dari Sikap Ilmiah: Dampak Terhadap Pemahaman Konsep Fluida Statis*, 2.6. h.255.



- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara. h. 35.
- Bambang Sri Anggoro, Nukhbatul Bidayati Haka, Hawani. 2019. *Pengembangan Majalah Biologi Berbasis Al-Qur'an Hadist Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X Di Tingkat SMA/Ma*. Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi. Vol.5 No.2. h. 166.
- Bambang Sri Anggoro, Rahmat Diyanto Fitri Dwi Kusuma, Sri Purwanti Nasution. 2018. *Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer*. Desimal: Jurnal Matematika. 1(2). 191-199.
- B. S. Anggoro, R. Widastuti, Suherman, dkk. 2020. *Understanding Mthematical oncep: The Effect Of Savi Learning Model With Probing-Prompting Techniques Viewed From Self-Concept*. Journal of Physics: Conf. Series 146, 012060.
- Dewi Mardhiyana. 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Bligo*. Vol. 8. No. 2. p-ISSN: 2303-3983. e-ISSN: 2548-3994. pp. 254-255.
- Dian Anggreini. 2014. *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa*.
- Diana Puspitasari, Sigit Nugraha, dan Bakti Swita, *Kajian Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) pada Rancangan Anak Lengkap (RAL)*, Sigma Mu Rho e-Jurnal Statistika, h. 5.
- Ermita, Ermita. "Make a-match: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 429–36
- Farida Umul, Ferina Agustini, Husni Wakhyudin. (2017). *Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS Siswa Kelas III*

*SD Negeri Kebondalem 01 Batang*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol.1 (3) h.198.

Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Cet. ke-III. Jakarta: PT Bumi Aksara. h. 42.

Hasil Wawancara dengan Ibu Emi (Guru Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII) di MTs Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung, 13 Maret 2021.

Helma Mustika, Mariati. April 2020. *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Scramble*. p-ISSN 2721-8929. e-ISSN 2721-8937. pp. 27-28.

Hilimi, Hian Rachmat. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan Bulat Di Kelas VI SDN 6 Tolinggula.” Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 2022.

Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar. h. 25.

Istarani. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif* . Medan: Media Persada. h. 58.

Komalasari, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Ampel 03 Kecamatan Ampel Boyolali Semester 2 Tahun Pelajaran 2013/2014*”, 2014, h. 2,18,19.

Margono. 2010. *Model Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rhineka Cipta. h. 170.

M. Fayakun, and P. Joko. 2015. *Efektifitas Pembelajaran Fisik Menggunakan Model Konteksal (CTL)dengan Metode*

*Predict, Observe, Explain Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi.* 11.1. h. 49-58.

Miftahul Huda. 2017. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar. h. 142.

Moh. Hamzah, Nur Qomariyah Mahmudah, *Pengaruh Aktivitas Belajar terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa di MTs.Salafiyah Kota Cirebon,* (IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2011), h. 11-12.

Muhyono, Dimiyanti. 2013. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta. h.14.

Netriwati. 2018. *Microteaching Matematika.* Surabaya: CV. Gemilang.

Novalia. Muhammad Syazali. 2014. *Olah Data Penelitian Pendidikan.* Bandar Lampung: Anugraah Utama Raharja. 6.

Pelagia, *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division di SDN Puren,* Universitas Sanata Dharma, (Yogyakarta, 2018), h. 39.

Purwanto Ngalim. 1992. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran.* Bandung: Rosdakarya. h. 102.

Purwanto, Kitri Mipa Utami, Persaran Siahaan. 2016. *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Asessmen Portofolio pada Pembelajaran Fisika.* Prosiding Seminar Nasional Fisika E-Journal. h.36.

Qur'an Surah al-Mujadilah (58): 11.

Rahmadania, Rizka. 2018. *Pengaruh Pembelajaran TTW Terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran akidah akhlak di MA Al-Hikmah Bandar Lampung.* h. 4-5.

- Ramadhani, M. Ihsan. "Pengaruh model pembelajaran make a match terhadap pemahaman konsep ips sd." *Jurnal Pena Karakter* 2, no. 1 (2019): 1–8.
- Setiawati. 2018. *Penelitian Berorientasi Higher Order Thinking Skills* (Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan), h. 10-12.
- Shoimin. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. h. 68.
- Sugiyono. 2017. *Model Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabet. Cet-26. h. 63.
- Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru. h. 39.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, 17th ed. (Jakarta: Bmi Aksara, 2018), h. 123.
- Sukardi. 2012. *Modellogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. h. 127.
- Suprijono. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. h. 94.
- Sutrisno. Dewi Wulandar. 2018. *Multivariate Analysis Of Variance (MANOVA) Untuk Memperkaya Hasil Penelitian Pendidikan*. *Jurnal Aksioma*, Vol.9, No.1,
- Vera Ferdiana, Mulyatna, F. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa*. *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*. 1 (1). pp. 445.