

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Statistika Siswa Kelas VIII

Dikirim:
2025-01-06
Diterima:
2025-06-4
Disetujui:
2025-06-25

¹Alifia Putri Maharani, ²Vera Septi Andriani, ³Agustin
Patmaningrum, ⁴Reza Dimas Pravangasta Perdana

¹²³⁴ Universitas PGRI Nganjuk

Abstrak— **Abstrak**— Matematika juga mempunyai peranan penting dalam memajukan daya pikir setiap manusia dalam proses perkembangan dirinya. Tujuan penelitian ini adalah Mengetahui Adanya Perbedaan Hasil Belajar Matematika antara Model pembelajaran konvensional dan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card* pada materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Berbek Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian *posttest-only control group design*. Penelitian ini jumlah populasinya adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 1 Berbek sebanyak 291 siswa. Berdasarkan hasil nilai tes siswa menunjukkan nilai rata-rata *posttest* 62,59 pada kelas kontrol dan nilai rata-rata *posttest* 83,25 untuk kelas eksperimen yang berarti baik, berdasarkan hasil analisis diketahui taraf signifikansi 5% untuk $D_k = 62$ nilai $t_{hitung} = 9,745 > t_{tabel} = 1,988$. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ Sehingga Ada Perbedaan Hasil Belajar Matematika antara Model pembelajaran konvensional dan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card* pada materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Berbek Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci— Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*; Media *Question Card*; Hasil belajar; Statistika

Abstract— *Mathematics also has an important role in advancing the thinking power of every human being in the process of their development. The aim of this research is to determine whether there are differences in mathematics learning outcomes between the conventional learning model and the cooperative learning model, Scramble Type with Question Card media in the statistics material for Class VIII Students of SMP Negeri 1 Berbek, Nganjuk Regency, Academic Year 2023/2024. This research is quantitative research. This research is a quasi-experimental research with a posttest-only control group design. In this study, the population was all class VIII of SMP Negeri 1 Berbek, totaling 291 students. Based on the results of the student test scores, the average posttest score was 62.59 in the control class and the posttest average score was 83.25 for the experimental class, which means good. Based on the results of the analysis, it was found that the significance level was 5% for $D_k = 62$, $t_{count} = 9.745 > t_{table} = 1.988$. So $t_{count} > t_{table}$ So there is a difference in Mathematics Learning Outcomes between the conventional learning model and the Scramble Type Cooperative learning Model with Question Card Media in the Statistics material for Class VIII Students of SMP Negeri 1 Berbek, Nganjuk Regency for the 2023/2024 Academic Year.*

Keywords— *Scramble type cooperative learning model; Media Question Cards; Learning outcomes; Statistics*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Nama Penulis: Alifia Putri Maharani
Program Studi Penulis: Pendidikan Matematika
Institusi Penulis: Universitas PGRI Mpu Sindok
Email: alifia2002maharani@gmail.com
Orchid ID:

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kita semua karena pendidikan menimbulkan perubahan tingkah laku atau sikap suatu individu maupun kelompok, dimana dengan pembelajaran dan latihan dapat meningkatkan pola pikir suatu individu (siswa) yang dulunya tidak mengerti menjadi mengerti dan menjadikan kepribadian siswa menjadi lebih baik dalam kehidupannya. Dimana Pendidikan menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal (1) ayat (1) (2003:2) sebagai berikut “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Menurut Rochmania & Restian, (2022:3436) “pendidikan bukan hanya sekedar pengajaran dalam pembelajaran di sekolah saja. Pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran mengakibatkan hubungan interaksi saling merespon antara dua komponen yaitu guru dan siswa. sehingga dari proses tersebut diberikannya perlakuan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran”. Matematika adalah disiplin ilmu yang dipelajari dari jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa matematika itu merupakan disiplin ilmu yang perlu dipelajari. “Matematika juga mempunyai peranan penting dalam memajukan daya pikir setiap manusia dalam proses perkembangan dirinya, karena dengan mempelajari matematika diperlukan kemampuan untuk menganalisis dan memecahkan masalah sehingga secara tidak langsung seorang individu mengasah kemampuan berpikirnya saat mempelajari matematika” Noresti & Silalahi, (2023:200). Hal ini juga lah yang menyebabkan banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika sulit. Menurut Nabillah & Abadi, (2019:661) menyatakan bahwa “Anggapan siswa yang menganggap pelajaran matematika sulit menyebabkan kurangnya minat mereka dalam mengikuti pembelajaran matematika yang berdampak pada rendahnya hasil belajar”.

Salah satu materi matematika yaitu statistika yang menurut para siswa sulit karena banyaknya hitungan pada materi ini. Statistika mempelajari tentang pengumpulan, penyusunan, penyajian, analisis, dan representasi data. “Materi Statistika sangat dibutuhkan bagi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa” menurut Timotius dalam (Nugraha & Basuki, 2021:237). Menurut Dewi et al., (2020:2) bahwa “salah satu yang membuat suatu negara menjadi berhasil dan maju adalah ilmu statistika”. Oleh sebab itu guru hendaknya menyadari bahwa tujuan pembelajaran matematika bukan hanya untuk mengajarkan pemahan konsep saja tetapi juga hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika karena Dalam proses pembelajaran hasil belajar siswa merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan dalam dunia pendidikan. Dimana untuk mencapai tujuan tersebut guru diharapkan lebih kreatif dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran agar siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu nya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif untuk siswa agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa

penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri sendiri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Aini & Yuliana, 2021). Menurut Batubara, (2020:3-4) menyatakan bahwa: Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas yang dilakukan, hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, serta hasil belajar yang dicapai oleh siswa memiliki tingkatan yang berbeda-beda dan untuk mencapai hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan model pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan Hasil observasi dan wawancara pada tanggal 26 April 2024 dengan guru matematika kelas VIII SMP Negeri 1 Berbek bahwasanya guru masih menerapkan model konvensional dimana proses pembelajaran masih berpusat hanya pada guru sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan berdampak pada hasil belajar kognitif para siswa. Menurut Tania et al., (2023:153) menyatakan bahwa “Pada Kenyataan Proses Pembelajaran masih banyak guru yang menyampaikan materi dengan metode ceramah sehingga siswa kesulitan dalam memahami konsep materi pelajaran yang disampaikan termasuk pada mata pelajaran matematika”. Permasalahan yang ditemukan antara lain, 1) kurangnya ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, 2) proses pembelajaran yang dinilai kurang menarik karena masih menggunakan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, 3) siswa yang masih kurang memperhatikan guru 4) kurangnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis mencoba model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, Huda dalam (Sofyan, 2018:4) menyatakan bahwa “Metode *scramble* adalah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam metode ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak”.

Model pembelajaran kooperatif sangat beragam, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Model pembelajaran kooperatif dapat membantu mendorong siswa dan memaksimalkan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif ini dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kemudian siswa berdiskusi mengenai soal yang diberikan oleh guru, dimana dengan ini siswa pasti akan bertanggung jawab atas kelompoknya dan siswa akan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Octavia, (2020:66) “Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan model dengan pola belajar merangkai dan menyusun kata, kalimat, ataupun paragraf dengan sistem berkelompok”. *Scramble* menjadi model pembelajaran yang memberikan kesan belajar sambil bermain. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* akan lebih membuat siswa aktif bermain, namun tetap dalam konteks belajar tentang materi tertentu. “Model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban, serta menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan kartu soal dan kartu jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia” Shoimin dalam (Kusumawati, 2019:80). Fitrianti & Abidin, (2019:88) “memadukan model

pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini dengan bantuan media *Question Card*". *Question card* yaitu kartu soal yang berisi soal-soal dengan materi statistika untuk menjadi alat bantu keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Alasan penulis memadukan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *Question Card* yaitu berdasarkan definisi model pembelajaran *scramble* yang membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada siswa. Oleh karena itu sebagai penunjang kartu soal pada model pembelajaran ini maka dengan itu penulis menggunakan bantuan media *Question Card*.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati, (2019:77) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Dengan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun" dimana Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan model pembelajaran *Scramble* dengan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari II di Kabupaten Madiun. Ini terlihat pada hasil belajar nilai rata-rata siswa yang diajar menggunakan model tersebut 82,91, sedangkan siswa yang diajarkan dengan model konvensional 68,75, serta diperoleh $t_{hitung} = 6,074$, lebih besar dari $t_{tabel} = 1,679$. Dan juga sesuai dengan penelitian Laia & Waruwu, (2023:535) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI-MIPA Di SMA Negeri 2 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2022/2023" dimana Hasil penelitian menunjukkan dengan penerapan model pembelajaran tipe *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini terlihat pada hasil belajar (1) Pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran Biologi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* diperoleh rata-rata hasil refleksi pada Siklus I yaitu 60,95% dengan kriteria cukup dan Siklus II yaitu 87,56% dengan kriteria baik. (2) Nilai rata-rata peserta didik pada mata pelajaran Biologi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* pada Siklus I yaitu 71,83 dengan kriteria cukup dan Siklus II yaitu 82,23 dengan kriteria baik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *Question Card* ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kreatifitas, keaktifan, kerja sama, tanggung jawab dan kedisiplinan siswa dimana hal itu dapat mendorong pemahan siswa terhadap materi pelajaran yang dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

Memperhatikan keunggulan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan media *Question Card* terhadap Hasil belajar, maka peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dalam rangka melihat dampak pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan Media *Question Card* terhadap Hasil belajar. Sehubungan dengan itu maka peneliti memberikan judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Berbek Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Menurut Hardani dalam Nurlinda, (2022:209) “menjelaskan bahwa penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisis pada data numerik (angka) yang kemudian dianalisis dengan metode statistik yang sesuai. Biasanya, penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian inferensial untuk menguji hipotesis”. Penelitian ini dengan desain penelitian menggunakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). “Eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) merupakan desain eksperimen semu yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak sepenuhnya mengontrol variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”, Sugiyono dalam (Laili, 2023:76). Penelitian ini untuk mengetahui perbedaan mengenai hasil belajar matematika antara pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan Model Pembelajaran Konvensional dan pada kelas eksperimen menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card* pada materi statistika.

Jenis desain penelitian yang digunakan adalah bentuk penelitian yang digunakan yaitu menggunakan desain *posttest-only control group design*, yaitu kegiatan penelitian yang memberikan tes akhir (*posttest*) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen namun hanya pada kelompok eksperimen saja yang mendapat perlakuan yaitu menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card*. Pengaruh adanya perlakuan adalah (O1 : O2). Desain Penelitian ini yakni sebagai berikut :

A	X	O1
B	-	O2

(Sumber : Sugiyono, 2019 : 75)

Keterangan :

A : Kelas Eksperimen (dengan Model Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan media *Question card*)

B : Kelas Kontrol (dengan Model Pembelajaran Konvensional)

X : Perlakuan

O1 : *Post-test* kelompok eksperimen

O2 : *Post-test* kelompok kontrol

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Berbek Kabupaten Nganjuk yang diawali dengan menentukan judul penelitian, meminta izin untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Berbek Kabupaten Nganjuk dan melakukan observasi, serta menentukan populasi dan sampel. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 291 siswa. Untuk menentukan sampel diambil dengan menggunakan *Simple random sampling*,

Penelitian ini peneliti menentukan kelas dari kelas VIII-A sampai VIII-I dipilih dengan cara diundi pada sebuah kertas. Kertas yang dipilih berdasarkan kertas yang terambil. Pengundian dilakukan karena keadaan masing-masing kelas relatif sama. Sehingga di dapatkan Sampel pada penelitian ini yaitu pada kelas VIII-G sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-F sebagai kelas eksperimen. Selanjutnya menerapkan Model Pembelajaran Konvensional pada kelas kontrol dan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card*. Setelah itu melakukan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah peneliti mendapat keseluruhan data maka membandingkan Model Pembelajaran Konvensional pada kelas VIII-G dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card* pada kelas VIII-F untuk mengetahui ada tidaknya akibat perlakuan.

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan teknik dokumentasi. Jenis tes yang digunakan yaitu *essay* atau uraian sebanyak 5 soal, Tes ini diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana masing masing soal yang diberikan sama. Adapun penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data jumlah siswa, Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), daftar hadir siswa, daftar nilai peserta didik, dan foto kegiatan proses pelaksanaan pembelajaran. Jenis analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah T-test atau uji T. Dimana data yang dianalisis adalah nilai hasil *posttest* siswa untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan media *Question Card*. Perbedaan tersebut dapat dilihat berdasarkan tabel kategori tingkat keberhasilan nilai tes berikut:

Tabel 1. Kategori Tingkat Keberhasilan Nilai Tes

Nilai	Tingkat Keberhasilan
90 – 100	Sangat Baik
75 – 89	Baik
60 – 74	Cukup Baik
< 60	Kurang Baik

Ditentukan hipotesis diterima atau ditolak adalah sebagai berikut: 1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya bahwa tidak ada Perbedaan Hasil Belajar Matematika antara Model pembelajaran konvensional dan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card* pada materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Berbek Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024. 2) Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya bahwa ada Perbedaan Hasil Belajar Matematika antara Model pembelajaran konvensional dan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card* pada materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Berbek Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data *posttest* yang diperoleh pada kelas kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional didapatkan rata rata 62,59 dari 32 siswa dengan nilai tertinggi 82 dan nilai

terendah 41, sedangkan pada kelas eksperimen Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card* didapatkan 83,25 dari 32 siswa dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65.

“Model *scramble* merupakan pembelajaran yang dikembangkan agar kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban” Miranty et al., (2020:49). Karena dengan model pembelajaran ini semua siswa dapat aktif dalam pembelajaran karena pada saat proses pembelajaran terdapat beberapa kartu soal yang dapat dikerjakan oleh siswa dengan bertukar pendapat serta berdiskusi untuk mencocokkan *Question Card* dengan kartu jawaban sehingga siswa juga tidak merasa bosan saat pelajaran. Hal ini sejalan dalam pendapat Aminuddin dalam (Rahma & Setyawan, 2023:100) “bahwa model pembelajaran ini mampu mendidik siswa agar paham isi materi karena terdapat permainan acak, maka siswa tidak bosan dalam belajar materi tersebut”. Siswa akan lebih aktif jika melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dimana sejalan dengan pendapat dari Menurut Hernalis et al., (2022:14916) “dimana siswa lebih menjadi tertarik dengan kegiatan yang melibatkan siswa itu sendiri dibandingkan dengan mendengarkan penjelasan guru”.

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan media *Question Card* yang inovatif ini dapat tersampaikan dengan baik dan dapat membantu kreatifitas, keaktifan, kerja sama, tanggung jawab dan kedisiplinan. Hal itu sejalan dengan pendapat dari Menurut Safitri & Reinita, (2020:2132) “Karena model kooperatif tipe *scramble* merupakan sebuah pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan pembelajaran menyenangkan sehingga membuat materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik”.

Karena Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan media *Question Card* dapat membantu kreatifitas, keaktifan, kerja sama, tanggung jawab dan kedisiplinan dimana hal itu dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang dapat memaksimalkan hasil belajar siswa. Hal ini senada dengan Penelitian Kertiari et al., (2020:345) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh Berdistribusi normal atau tidak, hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

		Jumlah Siswa	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Keterangan
Kelas kontrol	<i>Postttest</i>	32	5,953	11,070	$\chi^2_{hitung} = 5,953 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ (Berdistribusi Normal)
Kelas Eksperimen	<i>Postttest</i>	32	5,43	11,070	$\chi^2_{hitung} = 5,43 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ (Berdistribusi Normal)

Setelah semua data berdistribusi normal langkah selanjutnya yaitu menguji homogenitas. Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Hasil varians tersebut yaitu :

Tabel 3. Hasil Varians

Varians	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai Varians (S^2)	84,12	59,80

Maka didapatkan $F_{hitung} = 1,41$ dengan Dk 31, dan taraf signifikan 5% sehingga didapatkan $F_{tabel} = 1,82$ Karena $F_{hitung} = 1,41 < F_{tabel} = 1,82$ maka dikatakan Varians Homogen.

Setelah berdistribusi normal dan varians homogen selanjutnya langkah berikutnya menguji hipotesis dengan rumus uji-t.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	$> t_{tabel}$	Kesimpulan
Kontrol (VIII-G)	62,59	9,745	1,988	Ha (Hipotesis alternatif) diterima dan H_0 (Hipotesis nol) ditolak.
Eksperimen (VIII-F)	83,25			

Dari hasil perhitungan didapatkan $t_{hitung} = 9,745$ dan $t_{tabel} = 1,988$ dengan dk = 62 dan taraf signifikan 5%. Sehingga diperoleh hasil yaitu $t_{hitung} = 9,745 > t_{tabel} = 1,988$. Sehingga Ha (Hipotesis alternatif) diterima dan H_0 (Hipotesis nol) ditolak. Artinya “Ada Perbedaan Hasil Belajar Matematika antara Model pembelajaran konvensional dan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card* pada materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Berbek Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024”.

Dalam kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran Konvensional ini dilakukan pada kelas VIII-G sebagai kelas kontrol. Pada pembelajaran ini dimulai dengan penyampaian materi yang disampaikan secara ceramah, dimana pembelajaran ini hanya berpusat pada guru dimana siswa hanya diminta untuk mendengarkan, mencatat, mengajukan pertanyaan, kemudian guru mengevaluasi proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran konvensional ini siswa cenderung pasif, karena itu siswa merasa bosan dan jenuh, karena mereka merasa tidak menarik dan tidak menyenangkan. Terdapat siswa yang asyik mengobrol dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru hal ini yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Diakhir pembelajaran guru memberikan soal posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dari analisis data diatas nilai hasil *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai rata rata = 62,59 dari 32 siswa. Ketercapaian hasil belajar siswa pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional adalah Cukup Baik.

Dalam kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan media *Question Card* ini dilakukan pada kelas VIII-F sebagai kelas eksperimen. Dengan model pembelajaran ini siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan media *Question Card* dimulai dengan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang berisi 4-5 siswa kemudian, Guru membuat *Question Card* dan kartu jawaban yang telah diacak sesuai materi statistika dan setelah itu membagikan *Question Card* dan kartu soal. Siswa dalam kelompoknya masing-masing mengerjakan soal dan mencari *Question Card* untuk jawaban yang tepat, jawaban telah diacak terlebih dahulu sebelumnya, Siswa harus mampu menyusun jawaban sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru, Setelah mengerjakan soal, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan dilakukan pemeriksaan. Dengan ini dapat membantu kreatifitas, keaktifan, kerja sama, tanggung jawab dan kedisiplinan siswa dimana hal itu dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang dapat memaksimalkan hasil belajar siswa. Kemudian diakhir pembelajaran guru memberikan soal posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dari analisis data diatas nilai hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai rata rata = 83,25 dari 32 siswa. Ketercapaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan media *Question Card* adalah Baik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriyani et al., (2023:361) “Model pembelajaran kooperatif *scramble* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa XI IPS SMAN Tuah Gemilang yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 11,73% yang berarti penggunaan model pembelajaran kooperatif *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah”. Dan Penelitian dari Wahyudi et al., (2023:54-55) “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas X MIA 3 MAS PONPES Darul Qur’an Tahun Ajaran 2021/2022 pada materi pokok Transformasi Geometri, Dimana pada siklus I persentasi ketuntasan 68,75% dan meningkat pada siklus II yaitu 90,63%”.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisa data dan pengujian hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan bahwa
1) Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Pada Materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Berbek Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024 pada nilai *posttest* menunjukkan rata rata nilai adalah = 62,59 dari 32 siswa. Ketercapaian hasil belajar menggunakan model pembelajaran konvensional adalah Cukup Baik.
2) Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card* pada

materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Berbek Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024 pada nilai *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 83,25 dari 32 siswa. Ketercapaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan media *Question Card* adalah Baik. 3) Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 9,745 > t_{tabel} = 1,988$. Sehingga H_a (Hipotesis alternatif) diterima dan H_0 (Hipotesis nol) ditolak. Artinya “Ada Perbedaan Hasil Belajar Matematika antara Model pembelajaran konvensional dan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card* pada materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Berbek Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024”.

Berdasarkan hasil penelitian di atas peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut 1) Bagi guru dan pihak sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi. Sehingga siswa dapat aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran sehingga dapat mendorong hasil belajar yang baik. 2) Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa lebih tertarik dan lebih memperhatikan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. 3) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan referensi pembelajaran matematika untuk melanjutkan dan mengembangkan penelitian selanjutnya, dapat menggunakan media lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. Z., & Yuliana. (2021). Penerapan Metode Focus Group Discussion dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn. *Attractive : Innovative Education Journal*, 3(3), 243–254. <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>
- Apriyani, R., Isjoni, & Yuliantoro. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Menggunakan Media Bulletin Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas XI IPS di SMAN Tuah Gemilang. *JISHUM: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 353–362.
- Dewi, D. K., Khodijah, S. S., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis Kesulitan Matematik Siswa SMP pada Materi Statistika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.148>
- Fitrianti, A., Abidin, Z., & Alifiani. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dengan Media *Question Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Statistika. 14(6).
- Hernalis, S., Syaflin, S. L., & Imansyah, F. (2022). Pengaruh Model Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14914–14918.
- Kertiari, L. P., Bayu, G. W., & Sumantri, M. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(3), 335–347.
- Kusumawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87–100. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.66>
- Laia, S., & Waruwu, T. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe scramble untuk

- meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI-MIPA di SMA Negeri 2 Gunungsitoli tahun pelajaran 2022/2023. *JRPP: Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 535–541.
- Laili, S. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Flashcard Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas X MIPA di MA Wahid Hasyim Balung Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*.
- Miranty, A. A., Harjono, A., & Jaelani, A. K. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif berbantuan scramble terhadap hasil belajar tema 1 alat gerak hewan dan manusia kelas v gugus 5 kecamatan selaparang tahun ajaran 2019/2020. *Progres Pendidikan*, 1(1), 42–51.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659.
- Noresti, I., & Silalahi, T. M. (2023). Penerapan Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Matriks di Kelas XI. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 200–208. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16415>
- Nugraha, M. R., & Basuki, B. (2021). Kesulitan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP di Desa Mulyasari pada Materi Statistika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 235–248. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.1259>
- Nurlinda, Hasnah, & Djabba, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Membaca Pemahaman Fiksi Dan Nonfiksi. *Pinisi Journal of Education*, 2(6), 53.
- Rahma, R. O., & Setyawan, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa Kelas Iii Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble. *PANDU : Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 1(2), 99–104. <https://doi.org/10.59966/pandu.v1i2.146>
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Safitri, A., & Reinita, R. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2147–2155. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.691>
- Tania, E. P., Patmaningrum, a, & Aini, a Z. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality Melalui Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistika Kelas X SMK Negeri 1 Gondang. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 19(2), 151–161.
- Wahyudi, R., Irvan, & Nasution, M. D. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Transformasi Geometri Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Improving Mathematics Learning Outcomes in Geometry Transformation Lessons Using the Scramble-Type Cooperative Learning Model. *Axiom*, 12(1), 46–56.