

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan, yaitu usaha sadar dan terencana, mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan bagi peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya, serta membekali peserta didik dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, masyarakat, bangsa, dan negara peserta didik. Suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan bagi peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya hanya dapat diwujudkan melalui proses interaksi yang bersifat edukatif antara dua manusiawi, yaitu peserta didik sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar dengan peserta didik sebagai subjek pokoknya.¹

Belajar dan pembelajaran berlangsung dalam suatu proses yang dimulai dengan perencanaan berbagai komponen dan perangkat pembelajaran agar dapat diimplementasikan dalam bentuk interaksi yang bersifat edukatif, dan diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Belajar

¹ Muh. Sain Hanafy, "Konsep Belajar dan Pembelajaran", Jurnal Lentera Pendidikan, Vol.17, No. 1, Juni 2014, hal. 66-67.

dan pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dengan menyatukan komponen-komponen yang memiliki karakteristik tersendiri yang secara terintegrasi, saling terkait dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud, mencapai tujuan, materi, metode media, dan sumber, evaluasi, peserta didik, guru dan lingkungan.²

Adapun konsep belajar dan pembelajaran, diantara lain :

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku baru yang bukan disebabkan oleh kematangan dan sesuatu hal yang bersifat sementara sebagai hasil dari terbentuknya respons utama. Belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan yang bersifat sementara.³ Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari. Proses belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat atau tidak dapat disaksikan. Hal itu hanya mungkin dapat disaksikan dari adanya gejala-gejala perubahan perilaku yang tampak.

² ibid, hal. 66-67.

³ ibid, hal. 68.

Menurut Gagne, belajar adalah adanya stimulus yang secara bersamaan dengan isi ingatan memengaruhi perubahan tingkah laku dari waktu ke waktu. Karena itu, belajar dipengaruhi oleh faktor internal berupa isi ingatan dan faktor eksternal berupa stimulus yang bersumber dari luar diri individu yang belajar. Gagne memandang bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dalam diri dan faktor luar diri individu belajar yang saling berinteraksi, sehingga kondisi eksternal berupa stimulus dari lingkungan belajar dan kondisi internal yang berupa keadaan internal dan proses kognitif individu yang saling berinteraksi dalam mempengaruhi hasil belajar.

Belajar menurut pandangan Skinner adalah kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar. Baik konsekuensinya sebagai hadiah maupun teguran atau hukuman. Dalam hal ini, pemulihan stimulus dan penggunaan penguatan dapat merangsang individu lebih giat belajar, sehingga belajar merupakan hubungan antara stimulus dengan respons.⁴

Menurut Mayer pengertian belajar sebagai perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan dan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh pengalaman. Pengalaman yang sengaja didesain untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang akan menyebabkan berlangsungnya proses belajar.⁵

⁴ Muh. Sain Hanafy, "Konsep Belajar dan Pembelajaran", Jurnal Lentera Pendidikan, Vol.17, No. 1, Juni 2014, hal. 66-67.

⁵ *ibid*, hal. 68-71.

Adapun belajar menurut pandangan Carl R. Rogers, pada dasarnya belajar bertumpu pada prinsip kebebasan dan perbedaan individu dalam pendidikan. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mengenal dirinya, menerima diri sebagaimana adanya, dan akhirnya mereka bebas memilih dan berbuat menurut individualitasnya dengan penuh tanggung jawab.⁶

Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan beraksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungan dan dunia nyata. Melalui proses belajar seseorang akan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktifitas interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik dengan didasari oleh adanya tujuan baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan.⁷ Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap.⁸

⁶ *ibid*, hal. 68-71.

⁷ Raehang, "Pembelajaran Aktif Sebagai Induk Pembelajaran Koomperatif", *Jurnal Al Ta'dib*, Vol. 7 No. 1 Januari-Juni 2014, hal. 150.

⁸ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 9

Pembelajaran yaitu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran” yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga peserta didik mau belajar.⁹

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran

⁹ Suyono dan Hariyanto, Belajar dan Pembelajaran. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 9

merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.¹⁰

Pembelajaran pada pokoknya merupakan tahapan-tahapan kegiatan guru dan siswa dalam menyelenggarakan program pembelajaran, yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran.

Aktivitas proses pembelajaran ditandai dengan terjadinya interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, berakar secara metodologis dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan yang dicirikan dengan karakteristik tertentu. Pertama, melibatkan proses mental siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran. Kedua, membangun suasana tanya jawab secara terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir

¹⁰ Ibid, hal.10.

siswa yang pada gilirannya dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.¹¹

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

c. Faktor Faktor yang Memengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1. Faktor Intern

Faktor intern merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.¹² Faktor-faktor internal ini meliputi:

a. Faktor fisiologis

Faktor ini meliputi kesehatan jasmani dan kondisi fisik siswa.

b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi belajar adalah intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.

¹¹ Muh. Sain Hanafy, "Konsep Belajar dan Pembelajaran", Jurnal Lentera Pendidikan, Vol.17, No. 1, Juni 2014, hal. 76.

¹² Budi Kurniawan, "Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif", *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 4, No. 2, Desember 2017, hal. 157.

c. Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuhan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.¹³ Faktor ekstern meliputi :

a. Lingkungan sosial

1) Faktor dari orang tua

Faktor yang berasal dari orang tua utamanya adalah cara mendidik orang tua terhadap anaknya.

2) Faktor dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Terhadap mata pelajaran, karena kebanyakan

¹³ Ibid, hal. 157.

anak memusatkan perhatiannya kepada yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperolehnya tidak sesuai dengan yang diharapkan.

3) Faktor dari masyarakat

Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

b. Lingkungan non sosial

1) Lingkungan alamiah.

Lingkungan alamiah yang dimaksud adalah seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu gelap, suasana yang sejuk dan tenang.

2) Faktor instrumental.

Yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, hardware (perangkat keras), seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olah raga, dan lain sebagainya. Kedua, software (perangkat lunak), seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.¹⁴

¹⁴ Ibid, hal. 157.

d. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Berbagai teori tentang prinsip-prinsip pembelajaran yang telah dikemukakan para ahli yang memiliki persamaan dan perbedaan. Dari prinsip tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat digunakan sebagai dasar dalam proses pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik dalam upaya meningkatkan pelaksanaan pembelajaran. Adapun prinsip-prinsip belajar adalah ¹⁵:

1. Perhatian dan Motivasi

Pendidik dituntut dapat memberikan perhatian terhadap semua rangsangan yang mengarah kepada pencapaian tujuan belajar. Adanya tuntutan untuk selalu memberikan perhatian, ini menyebabkan peserta didik harus membangkitkan perhatiannya kepada pesan yang dipelajarinya, demikian pula halnya dengan motivasi.

Implikasi prinsip perhatian bagi pendidik adalah pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran akan terwujud dalam perilaku dengan menggunakan metode bervariasi, media yang relevan, bahasa yang sederhana serta pertanyaan yang sifatnya membimbing. Sedangkan pada motivasi dapat dilihat pada penguasaan bahan ajar, penguasaan kelas, serta kemampuan dalam menciptakan kondisi lingkungan yang menyenangkan. Sedangkan

¹⁵ Ibid, hal. 157.

implikasi prinsip motivasi peserta didik adalah menyadari bahwa motivasi belajar yang ada pada dirinya harus dibangkitkan dan dikembangkan secara terus-menerus.

2. Keaktifan

Peserta didik sebagai subyek sekaligus obyek dalam kegiatan pembelajaran, dituntut untuk aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya, maka peserta didik harus aktif secara fisik, intelektual maupun emosional.

Implikasi prinsip keaktifan bagi peserta didik dapat berwujud perilaku-perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, membuat kliping, membuat karya tulis dan lain sebagainya. Sedangkan untuk mengaktifkan peserta didik dalam belajar, pendidik dapat melakukan perilaku sebagai berikut, penggunaan multimedia dan metode pembelajaran aktif, memberi tugas individu maupun kelompok, menugaskan pembuatan resume terhadap bahan ajar atau hasil bacaan dan lain sebagainya.¹⁶

3. Keterlibatan langsung

Sebagai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran harus terlibat langsung. Implikasi prinsip ini dituntut peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan di sekolah. Dengan

¹⁶ Ibid, hal. 157.

keterlibatan mereka secara langsung dapat memperoleh banyak pengalaman. Bentuk-bentuk perilaku yang merupakan implikasi prinsip keterlibatan langsung peserta didik, misalnya mencari penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari, membuat laporan dari hasil survey dan sebagainya.

Implikasi prinsip keterlibatan langsung bagi pendidik adalah merancang aktivitas pembelajaran individual dan kelompok kecil, menggunakan media yang langsung dapat dipakai oleh peserta didik, memberi tugas untuk mempraktekkan gerakan psikomotorik yang dicontohkan, melibatkan peserta didik mencari informasi dari sumbernya.¹⁷

4. Pengulangan

Pengulangan dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan, seperti yang dikemukakan Davies bahwa, penguasaan secara penuh dari setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti. Perilaku pendidik sebagai implikasi dari prinsip pengulangan adalah merancang kegiatan pengulangan misalnya mengerjakan soalsoal latihan, membuat pengulangan yang bervariasi, mengembangkan alat evaluasi untuk kegiatan pengulangan. Implikasi adanya prinsip pengulangan bagi peserta didik adalah kesadaran mereka untuk bersedia mengerjakan

¹⁷ Ibid, hal. 157.

latihan-latihan secara berulang untuk memecahkan masalah, dengan kesadaran ini diharapkan peserta didik tidak merasa bosan dalam melakukan pengulangan.

5. Tantangan

Tantangan dalam kegiatan pembelajaran dapat dijumpai oleh peserta didik, jika pendidik memberinya tanggung jawab dan merencangkannya dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang dipilih seperti bahan ajar, alat pembelajaran yang dipilih.

Perilaku pendidik sebagai implikasi dari prinsip tantangan di antaranya merancang dan mengolah kegiatan eksperimen, memberi tugas untuk memecahkan masalah yang membutuhkan informasi dari orang lain. Prinsip tantangan dalam belajar sesuai dengan pendapat Davies dalam Dimiyati.¹⁸ Apabila peserta didik diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka lebih termotivasi untuk belajar. Ia akan belajar dan mengingat secara baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik selalu menghadapi tantangan untuk memperoleh, memproses dan mengolah setiap pesan yang ada dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Adapun bentuk perilaku peserta didik yang merupakan implikasi dari prinsip tantangan di antaranya adalah melakukan eksperimen,

¹⁸ Ibid, hal. 157.

melaksanakan tugas mandiri atau berusaha memecahkan masalah dan lain-lain.

6. Perbedaan Individu

Telah diketahui bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Sebab itu, setiap mereka belajar menurut tempo (kecepatan) nya sendiri dan untuk setiap kelompok umur terdapat variasi kecepatan belajar, dengan adanya kesadaran bahwa di antara mereka terdapat perbedaan akan membantu dalam menentukan cara belajar bagi dirinya.

Adapun implikasi prinsip perbedaan individu bagi pendidik terwujud dalam perilaku di antaranya, memilih metode pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik dan perbedaan individu di antara mereka. Merancang pemanfaatan media dengan memperhatikan tipe tipe belajar setiap peserta didik. Apabila hal tersebut menjadi perhatian pendidik, maka tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan baik. Implikasi adanya prinsip perbedaan individu bagi peserta didik adalah menentukan tempat duduk di kelas, menyusun jadwal belajar dan lain-lain.¹⁹

¹⁹ St. Hasniyati Gani Ali, "Prinsip-Prinsip Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Pendidik dan Peserta Didik", Jurnal Al-Ta'dib, Vol. 6 No. 1 Januari-Juni 2013, hal. 39-41.

Untuk lebih efektifnya pembelajaran maka dalam berinteraksi antara pendidik dan peserta didik, perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran seperti, perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan serta perbedaan individu. Implikasi prinsip-prinsip pembelajaran bagi pendidik dapat dilihat dari wujud tingkah laku dalam mengelola dan melaksanakan pembelajaran, memilih metode, media pembelajaran yang relevan, karakteristik peserta didik, memberi tugas dan latihan/pengulangan, menilai dan memperlihatkan hasilnya kepada peserta didik ketika memberi evaluasi. Sedangkan implikasi prinsip-prinsip pembelajaran bagi peserta didik dapat dilihat dari adanya perhatian serius dalam mengikuti pembelajaran, memiliki motivasi yang tinggi, aktif dan terlibat langsung terhadap kegiatan dan latihan yang diberikan oleh pendidik, bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang menantang serta menentukan sendiri kegiatan yang akan dilaksanakan.²⁰

2. Hakikat Matematika

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan. Dengan demikian diperlukan suatu kemampuan memperoleh, memilih dan mengolah

²⁰ Hasratuddin, "Membangun Karakter Melalui Pengembangan Matematika" ,Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA, Vol 6 Nomor 2, hal 132.

informasi. Kemampuan-kemampuan tersebut membutuhkan pemikiran yang kritis, sistematis, logis, dan kreatif. Oleh karena itu diperlukan suatu program pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif. Salah satu program pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif adalah matematika.

Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.²¹

Berikut ini akan diuraikan beberapa hal yang berkaitan dengan matematika yang dapat dijadikan sebagai landasan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika. Dengan mengetahui dan memahami hakikat matematika, diharapkan proses pembelajaran matematika akan dapat berlangsung lebih manusiawi (humanis).

a. Pengertian Matematika

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir. Karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi IPTEK sehingga

²¹ ibid, hal 132.

matematika perlu dikebalkan kepada setiap peserta didik sejak SD, bahkan sejak TK. Namun matematika yang ada pada hakikatnya suatu ilmu yang cara bernalarnya deduktif formal dan abstrak, harus diberikan kepada anak-anak sejak SD yang cara berpikirnya masih pada tahap operasi konkret, kita perlu berhati-hati dalam menanamkan konsep-konsep matematika tersebut. Sampai saat belum ada definisi tunggal tentang matematika, hal ini terbukti adanya puluhan definisi matematika yang belum mendapat kesepakatan diantara para matematikawan. Namun secara jelas, hakekat matematika dapat diketahui, karena objek penelaahan matematika yaitu sasarnya telah diketahui sehingga dapat diketahui pula bagaimana cara berpikir matematika itu.²²

Matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari dan menurut bahasa Yunani ialah *mathematikos* yang berarti ilmu pasti.²³ Dengan demikian, istilah “matematika” lebih tepat digunakan daripada “ilmu pasti”. Karena dengan menguasai matematika, seseorang akan dapat belajar untuk mengatur jalan pemikirannya. Dengan kata lain, belajar matematika sama halnya dengan belajar logika, karena kedudukan matematika dalam ilmu pengetahuan adalah sebagai ilmu dasar atau ilmu alat. Sehingga, untuk dapat berkecimpung di dunia sains,

²² Herman Hudojo, Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika, (Malang: 2001), hal. 45

²³ Nurul Aisyanah dan Zunaida Kurniasari, *Pengaruh Model Pembelajaran...*, hal.77

teknologi, atau disiplin ilmu lainnya, langkah awal yang harus ditempuh adalah menguasai ilmu dasarnya, yakni menguasai matematika secara benar.

Banyak juga para ahli yang mencoba mengungkapkan definisi matematika, salah satunya adalah Hudojo menyatakan bahwa: “matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi. Sedangkan James menyatakan bahwa “Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri.²⁴

Berdasarkan pendapat yang di kemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam mempelajari matematika haruslah mengerti terlebih dahulu konsep dasarnya terlebih dahulu sebelum menginjak untuk mempelajari atau bahkan memahami konsep di tahap berikutnya. Dengan kata lain dalam mempelajari matematika harus dilaksanakan secara berkesinambungan, karena jika konsep-konsep dasar belum dipahami akan sangat sulit untuk mempelajari tahap diatasnya.

²⁴ Hasratuddin, *Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter, Jurnal Didaktik Matematika*, vol. 1, no. 2, September 2014, hal.30

b. Karakteristik Matematika

Matematika itu sendiri mengandung nilai-nilai karakter. Soedjadi mengemukakan beberapa ciri khusus dari matematika yaitu:

1. Memiliki objek kajian abstrak.
2. Bertumpu pada kesepakatan.
3. Berpola berpikir deduktif
4. Memiliki simbol yang kosong dari arti.
5. Memperhatikan semesta pembicaraan.

Berdasarkan ciri-ciri matematika sebagai ilmu tersebut banyak sekali nilai karakter yang terkandung didalamnya. Nilai-nilai yang terkandung dalam matematika itu akan tercapai dengan sendirinya.²⁵ Oleh karena itu, matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan, terutama di Indonesia matematika sejak bangku SD sampai perguruan tinggi, bahkan mungkin sejak play group, syarat penguasaan matematika jelas tidak bisa dikesampingkan.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Trianto menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model

²⁵ Syarifah Fadillah, Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Matematika, dalam Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA, Vol.6, No.2, hal.144

pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.²⁶

Penerapan model pembelajaran yang tepat akan berdampak baik bagi proses belajar siswa yang pada akhirnya menunjukkan titik tercapainya indikator-indikator pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini guru memandu siswa menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap-tahap kegiatan, guru memberi contoh mengenai penggunaan keterampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan. Guru menciptakan suasana kelas yang fleksibel dan berorientasi pada upaya penyelidikan oleh siswa.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa berinteraksi dan bekerja sama dengan teman. Zakaria dan Iksan menyatakan bahwa “belajar kelompok/kerjasama dipercaya paling efektif karena murid dengan aktif terlibat dalam berbagi ide dan pekerjaan untuk melengkapi tugas akademis”. Mc. Master dan Fuchs menyatakan bahwa “pada penelitian yang dilakukan pada tahun 1990-2000 menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif sangat

²⁶ Muhamad Afandi, dkk, Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. (Semarang: Unissula Press, 2013), hal.15.

berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa yang mempunyai kesulitan belajar”.²⁷

Kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu mahasiswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktifitas, dan perolehan belajar.²⁸

Model pembelajaran kooperatif mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran, karena siswa dapat bekerja sama dengan siswa lain dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan terhadap masalah materi pelajaran yang dihadapi. Model kooperatif mempunyai banyak tipe yang bervariasi dalam pelaksanaannya, sehingga banyak pilihan tipe yang dapat dipergunakan oleh guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan kreatifitas berpikir siswa. Salah satu tipe dari model kooperatif yang digunakan adalah tipe *scramble*.

c. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

²⁷ Umami Rosyidah, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw..., Jurnal SAP Vol. 1 No. 2 Des 2016, hal. 116.

²⁸ Etin Solihatin dan Raharjo., Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS, (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2012), hal. 4.

Scramble adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Menurut Hanafiah dan Suhana dalam Nur, model pembelajaran *scramble* bersifat aktif, siswa dituntut aktif bekerja sama serta bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk menyelesaikan kartu soal guna memperoleh poin dan diharapkan dapat meningkatkan kebersamaan siswa. Metode ini merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada proses belajar dalam kelompok, bukan mengerjakan sesuatu bersama kelompok. Dalam metode pembelajaran ini guru akan membantu siswa menemukan dan saling berinteraksi antara satu sama lain.²⁹

Scramble berasal dari bahasa Inggris yang berarti “perebutan, pertarungan, perjuangan”. Teknik *scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang di menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok.³⁰

Model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan

²⁹ Putri Saridewi, dkk, Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar..., *Journal of Education Research*, Vol. 1 No.3 Nov 2017, Hal. 232.

³⁰ Enny Apriliyanti, dkk, Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Model pembelajaran*, Vol.2 No 3, Hal. 3.

menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar kartu soal dan jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia.³¹ *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep.

Menurut Rober B. Taylor, *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan 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, Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran *scramble*.³² Jadi, dapat disimpulkan model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang menyediakan kartu soal dan kartu jawaban yang diacak nomornya yang dapat memudahkan siswa dalam mencari jawaban dan mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut, serta dapat mendorong siswa untuk dapat memecahkan masalah dengan cepat.

³¹ Aris Shoimin, 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, (Bandung: Ar Ruzz Media, 2014), h. 160

³² Anissatul Mufarokah, *Strategi dan Model-model Pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), hal.135-138.

Model pembelajaran *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk. Bentuk- bentuk model pembelajaran *scramble* yakni terdiri dari:

- a. *Scramble* Kata, yakni sebuah permainan dengan menyusun huruf-huruf yang telah diacak susunannya sehingga membentuk suatu kata yang bermakna, misalnya:

A-l-p-j-e-r-a= Pelajar,

t-u-k-i-l = kulit.

- b. *Scramble* Kalimat, yakni sebuah permainan dengan menyusun kalimat dari kata-kata yang telah diacak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar.³³ Contohnya:

- 1) pergi-ibu-pasar-ke -pasar

Menjadi :Ibu pergi ke pasar.

- 2) pasar-penjual-pembeli-di-ada-dan

Menjadi : Di pasar ada penjual dan pembeli

- c. *Scramble* Paragraf, yakni sebuah permainan menyusun suatu paragraf berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan paragraf hendaknya logis, bermakna. Contohnya:

- 1) Paginya ikut pergi ke psar membeli sayuran bersama Ibu

³³ ibid h. 76-79.

- 2) Sehabis makan aku membantu ibu mencuci piring.
- 3) Setiap hari minggu aku membantu ibu.
- 4) Membantu ibu memasak di dapur.

Kalimat acak tersebut disusun menjadi kalimat runtut:
 Setiap hari minggu aku membantu ibu. Membantu ibu memasak di dapur. Paginya ikut pergi ke pasar membeli sayuran bersama ibu. Sehabis makan aku membantu ibu mencuci piring.

- d. *Scramble* Wacana, yakni permainan menyusun wacana logis dan bermakna. Hasil susunan wacana dalam permainan *scramble* wacana hendaknya logis dan bermakna.³⁴

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *scramble* berbentuk permainan acak kata, kalimat, dan paragraf. Melalui pembelajaran model *scramble*, siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau paragraf yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya. Model permainan ini diharapkan dapat memacu minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

1. Fase-Fase *Scramble* :

Adapun langkah pembelajaran :

³⁴ Soeparno, Media Pengajaran Bahasa, (Klaten: Intan Pariwara, 1988), h. 76-79.

a. Persiapan

Pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban yang telah diacak sedemikian rupa. Guru menyiapkan kartu-kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi. Guru mengatur hal-hal yang mendukung proses belajar mengajar misalnya mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan siswa belajar dan sebagainya.

b. Kegiatan inti

Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa.

c. Tindak lanjut

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar peserta didik. Adapun fase dalam pembelajaran *scramble* adalah :³⁵

³⁵ Didik Hariono, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Fisika Pada Topik Listrik AC-DC, Jurnal Universitas Negeri Gorontalo, 2014

Tabel 2.1 Fase - fase *Scramble*

Fase	Perilaku Guru	Langkah-langkah model <i>scramble</i>
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
Fase 2 Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal	Menyajikan materi sesuai dengan bahan ajar kedalam kepada masing-masing kelompok.
Fase 3 Mengorganisasikan kelompok belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan kelompok belajar dan membentuk kelompok melakukan transisi yang efisien	Mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok belajar
Fase 4 Membantu kerja kelompok dan belajar	Membantu kelompok belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya	Membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada masing –masing kelompok sebagai pilihan jawaban soal –soal pada kartu soal
Fase 5 Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya	Masing – masing kelompok mengerjakan kartu soal dan mencari kartu jawaban untuk setiap soal pada kartu soal serta dengan mengevaluasi hasil kerja
Fase 6 Memberikan pengakuan dan penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok	Memberikan point bagi siswa yang menjawab benar dan bagi siswa yang menjawab salah guru memberi motivasi

2. Langkah-langkah/Sintaks *Scramble*

Langkah-langkah model pembelajarn scramble adalah sebagai berikut³⁶:

- a. Menjelaskan materi sesuai topik pembelajaran
- b. Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Anggota setiap berjumlah 5 orang.
- c. Membagikan kartu soal dengan jawaban yang diacak susunannya (*scramble*).
- d. Setiap anggota kelompok harus bekerja sama mencari kartu jawaban yang tepat untuk kartu soal yang didapatkan. Guru membagikan kartu refleksi, siswa menuliskan proses mereka menemukan jawaban.
- e. Memberikan waktu tertentu untuk mengerjakan soal.
- f. Mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan.
- g. Mengecek waktu dan memeriksa pekerjaan
- h. Jika waktu mengerjakan soal sudah habis, semua lembar kerja wajib dikumpulkan. Dalam hal ini, baik yang sudah maupun belum selesai harus mengumpulkan jawaban.
- i. Melakukan penilaian yang dilakukan berdasarkan seberapa cepat mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dikerjakan dengan benar
- j. Memanggil salah satu anggota dari setiap kelompok maju ke depan kelas untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi

³⁶ Ahmad Santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,(Jakarta:Prenamedia Group,2013),hal.304-306

- k. Apabila anggota kelompok yang maju ke depan dapat menjawab soal dengan benar maka akan memperoleh poin nilai untuk dirinya dan anggota kelompoknya.

Untuk membuat media pembelajarannya model scramble, guru dapat mengikuti langkah-langkah berikut ini :³⁷

- a. Buatlah pertanyaan yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai
- b. Buatlah jawaban yang diacak hurufnya
- c. Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut :
- d. Guru menyajikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai
- e. Guru membagikan lembar kerja sesuai contoh
- f. Susunlah huruf-huruf pada kolom B sehingga merupakan kata kunci (jawaban) dari pernyataan pada kolom A!

Kolom A

1. Sebelum mengenal uang orang melakukan pertukaran dengan cara ...
2. digunakan sebagai alat pembayaran yang sah.
3. Uang ... saat ini banyak dipalsukan.
4. Nilai bahan pembuatan uang disebut nilai ...
5. Kemampuan uang untuk ditukar dengan sejumlah barang atau jasa disebut nilai ...
6. Nilai perbandingan uang dalam negeri dengan mata uang asing disebut...
7. Nilai yang tertulis pada uang disebut nilai ...

³⁷ Ahmad Santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), hal. 304-306

Kolom B

1. TARREB

(Contoh: jawaban yang benar....BARTER)

2. GANU

3. TRASEK

4. KISTRINI

5. LIRI

6. SRUK

7. MINALON

3. Kelebihan dan Kekurangan *Scramble*

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran *scramble*.³⁸

a. Kelebihan metode pembelajaran *scramble* :

1. Melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat
2. Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak
3. Melatih kedisiplinan siswa

b. Kekurangan metode pembelajaran *scramble* :

1. Siswa bisa saja mencontek jawaban temannya

³⁸ Ibid, hal.304-306

2. Siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif
3. Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik

4. Manfaat *Scramble*

Adapun manfaat dalam menerapkan model pembelajaran *scramble* adalah:

1. Bagi Peserta Didik :
 - a. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri, berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa,
 - b. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok dan
 - c. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.³⁹
2. Bagi guru :
 - a. Memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman konsep siswa.

³⁹ Kadek Sugiarta, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa , Jurnal Universitas Negeri Gorontalo, 2012

- b. Hendaknya menggunakan model-model inovatif dalam setiap pembelajaran, sehingga siswa akan merasa lebih tertarik dan terlibat lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.⁴⁰

4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Keberhasilan belajar ditentukan oleh beberapa faktor yang salah satunya adalah minat belajar. Purwanto mengatakan bahwa minat merupakan landasan penting bagi seseorang untuk melakukan kegiatan dengan baik yaitu dorongan seseorang untuk berbuat. Djamarah mengatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketrikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan Slameto (mengatakan minat adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Wardiana mengatakan minat adalah dorongan seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan. Sedangkan Sukmadinata mengatakan bahwa minat adalah perasaan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.⁴¹

Minat dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Siswa yang minat belajarnya tinggi akan memperoleh prestasi belajar baik. Siswa yang

⁴⁰ Made Suryanta, Et. Al, Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi ...Gugus Yos Sudarso, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2014

⁴¹ Rusmiati, Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo, Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi, Volume 1, No.1, Februari 2017, hal. 23

memiliki minat belajar tinggi akan melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Prestasi yang diraih akan lebih baik apabila mempunyai minat belajar tinggi.

Berdasarkan pengertian minat sebagaimana tersebut dapat disimpulkan bahwa minat adalah perasaan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan atau dorongan yang melatar belakangi seseorang melakukan sesuatu. Oleh karena itu disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan yang dimiliki seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai berikut :⁴²

a. Faktor dalam diri siswa (Internal)

Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. Faktor dari dalam diri siswa terdiri dari:

1. Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat

⁴² Zaki Al Fu'ad, dkk. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang, *Junal Tunas bangsa*, Vol. 13 No 1 tahun 2017, hal. 45-46.

belajar. Namun jika terjadi gangguan kesehatan pada fisik terutama indera penglihatan dan pendengaran, otomatis dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar pada dirinya.

b. Aspek Psikologis (kejiwaan)

Aspek psikologis (kejiwaan) menurut Sardiman faktor psikologis meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat, dan motif. Pada pembahasan berikut tidak semua faktor psikologis yang dibahas, tetapi hanya sebagian saja yang sangat berhubungan dengan minat belajar.⁴³

c. Faktor dari luar siswa (Eksternal)

Faktor dari luar diri siswa meliputi:

a) Keluarga

Keluarga memiliki peran yang besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Seperti yang kita tahu, keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi anak. Cara orang tua dalam mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anak. Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak. Peralatan belajar yang dibutuhkan anak, juga perlu diperhatikan oleh orang tua. Dengan kata lain, orang tua harus terus mengetahui perkembangan belajar anak pada

⁴³ Ibid, hal. 45-46

setiap hari. Suasana rumah juga harus mendukung anak dalam belajar, kerapian dan ketenangan di dalam rumah perlu dijaga. Hal tersebut bertujuan agar anak merasa nyaman dan mudah membentuk konsentrasinya terhadap materi yang dihadapi.⁴⁴

b) Sekolah

Faktor dari dalam sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kokurikuler. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan proses mengajar yang baik. Pendidik menyelenggarakan pendidikan dengan tetap memperhatikan kondisi anak didiknya. Dengan demikian, anak tercipta situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

c) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah. Banyak

⁴⁴ Ibid, hal. 45-46

kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna, anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya. Tapi, orang tua perlu memperhatikan kegiatan anaknya di luar rumah dan sekolah. Sebab kegiatan yang berlebih akan menurunkan semangatnya dalam mengikuti pelajaran.⁴⁵

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan dan dapat dipandang sebagai salah satu ukuran keberhasilan siswa dalam pendidikan di sekolah. Hasil belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah menyangkut pengetahuan, kecakapan atau keterampilan yang dinyatakan sesudah penilaian.⁴⁶

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar.⁴⁷

⁴⁵ Ibid, hal. 45-46

⁴⁶ Helma, Hendra Syarifuddin, Rahma Fitri, Penerapan Strategi The Firing Line Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batipuh, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3 No. 1, 2014, hal. 18

⁴⁷ Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, (Yogyakarta: Pustak Pelajar, 2009), hal. 46

Banyak sekali factor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar antara lain: ⁴⁸

a. Faktor Internal

1. Faktor fisiologi

Secara umum kondisi fisiologi seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan yang lemah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya, semua akan membantu dalam proses dan hasil belajar.

2. Faktor psikologis

Setiap manusia atau anak pada dasarnya memiliki kondisi psikologis berbeda-beda, terutama dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan itu akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar masing-masing. Beberapa factor psikologis diantaranya meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, dan motifasi dan kognitif dan daya nalar.

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik dan dapat pula lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya, keadaan suhu, kelembapan, kepengapan udara dan sebagainya. Lingkungan sosial baik

⁴⁸ Agus Hikmat syaf, Media Pembelajaran, (Cipayung: GP Press, 2008), hal. 24.

yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya juga dapat mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar peserta didik.

c. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah factor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Factor-faktor ini dapat berupa kurikulum, sarana, fasilitas, dan guru.⁴⁹

Hal ini dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar sangat diperlukan oleh guru maupun siswa untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

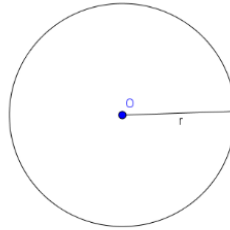
6. Materi

Salah satu jenis bangun datar adalah lingkaran. Lingkaran adalah kumpulan titik-titik yang membentuk lengkungan tertutup dimana titik-titik pada lengkungan tersebut berjarak sama terhadap suatu titik tertentu (titik pusat). Lingkaran mempunyai unsur-unsur diantaranya yaitu titik pusat, jari-jari, diameter, busur, tali busur, juring, tembereng, dan apotema.

⁴⁹ Ibid, hal. 24

A. Unsur-unsur lingkaran

1. Titik pusat

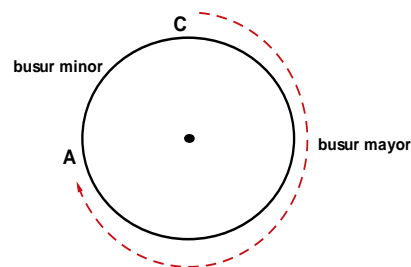


Gambar 2.1 Titik pusat lingkaran

Titik pusat lingkaran adalah titik yang terletak di tengah-tengah lingkaran. Pada gambar diatas titik O merupakan titik pusat lingkaran.

B. Unsur-unsur berupa garis

1. Busur



Gambar 2.2 Busur Lingkaran

Busur lingkaran adalah garis lengkung yang terletak pada lengkungan/keliling lingkaran dan menghubungkan dua titik sembarang di lengkungan.

Ciri-ciri :

Berupa kurva lengkung

Berhimpit dengan lingkaran

Jika kurang dari setengah lingkaran (busur minor), jika lebih dari setengah lingkaran (busur mayor)

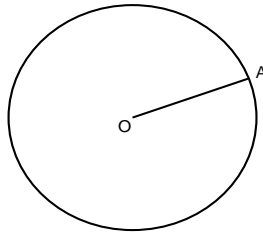
Keterangan ;

Untuk selanjutnya, jika tidak disebutkan mayor atau minor, maka disebut minor

Simbol : AC (*busur AC*)

2. Jari-Jari

Jari-jari lingkaran adalah garis yang menghubungkan titik pusat ke titik lengkungan/keliling lingkaran.



Gambar 2.3 Jari-jari Lingkaran

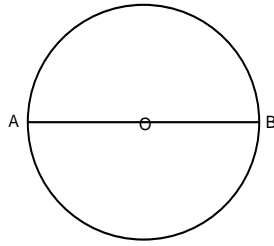
Ciri-ciri :

- a. Berupa ruas garis
- b. Menghubungkan titik pada lingkaran dengan titik pusat

Simbol : \overline{OA}

3. Diameter

Diameter lingkaran adalah garis lurus yang menghubungkan dua titik pada lengkungan lingkaran dan melalui titik pusat.



Gambar 2.4. Diameter

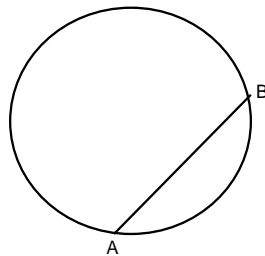
Ciri-ciri :

- a. Berupa ruas garis
- b. Menghubungkan dua titik pada lingkaran
- c. Melalui titik pusat lingkaran

Pada gambar diatas garis AB merupakan diameter lingkaran.

4. Tali Busur

Tali busur lingkaran adalah garis lurus yang menghubungkan dua titik pada lengkungan/keliling lingkaran dan tidak melalui titik pusat lingkaran.



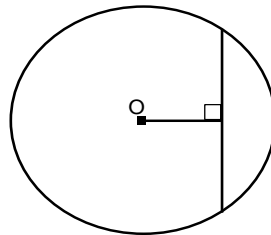
Gambar 2.5 Tali Busur Lingkaran

Ciri-ciri :

- a. Berupa ruas garis
- b. Menghubungkan dua titik pada lingkaran
- c. Pada gambar diatas garis lurus dari A ke B merupakan tali busur

5. Apotema

Apotema adalah garis yang menghubungkan titik pusat dengan tali busur lingkaran dan garis tersebut tegak lurus dengan tali busur.



Gambar 2.6 Apotema

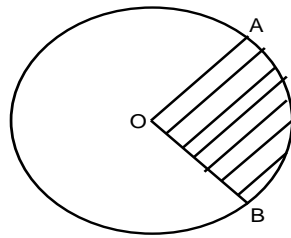
Ciri-ciri :

- a. Berupa garis
- b. Menghubungkan titik pusat dengan satu titik di tali busur
- c. Tegak lurus dengan tali busur

C. Unsur lingkaran berupa luasan

1. Juring

Juring lingkaran adalah luas daerah dalam lingkaran yang dibatasi oleh dua buah jari-jari lingkaran dan sebuah busur.



Gambar 2.7 Juring

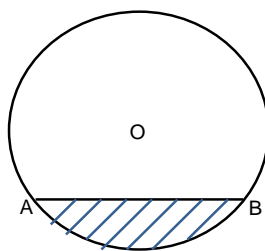
Ciri-ciri :

- a. Dibatasi oleh dua jari-jari dan satu busur lingkaran
- b. Jari-jari yang membatasi titik ujung busur lingkaran

Pada gambar diatas juring lingkaran ditunjukkan oleh daerah yang dibatasi oleh jari-jari OA, OB dan busur AB.

2. Tembereng

Tembereng adalah luas daerah dalam lingkaran yang dibatasi oleh busur dan tali busur.



Gambar 2.8 Tembereng

Ciri-ciri :

Dibatasi oleh tali busur dan busur lingkaran

Pada gambar diatas tembereng ditunjukkan oleh daerah yang dibatasi oleh busur AB dan tali busur AB

Tabel 2.2. Hubungan unsur-unsur lingkaran

Unsur I	Unsur II	Hubungan
Diameter	Jari-jari	Panjang diameter adalah 2 kali panjang jari-jari
Busur kecil	Busur besar	Jumlah panjang busur kecil dan panjang busur besar adalah busur terbesar
Busur	Keliling Lingkaran	Busur adalah bagian dari keliling lingkaran atau keliling lingkaran adalah busur terbesar
Tali Busur	Diameter	Diameter adalah tali busur terpanjang
Apotema	Tali Busur	Apotema selalu tegak lurus dengan suatu tali busur
Juring	Tembereng	Luas tembereng sama dengan luas juring yang dikurangi segitiga yang sisinya adalah jari-jari yang membatasi juring dan tali busur pembatas tembereng
Sudut Pusat	Juring	Luas juring sebanding dengan besar sudut pusat lingkaran
Sudut Pusat	Busur	Panjang busur sebanding dengan sudut pusat lingkaran

B. Keliling dan Luas Lingkaran

1. Keliling Lingkaran

Keliling lingkaran adalah panjang lintasan dari kumpulan titik-titik yang membentuk sebuah lingkaran. Sedangkan diameter lingkaran adalah tali busur terpanjang pada lingkaran. Perbandingan antara keliling dan

diameter lingkaran disebut phi Nilai phi adalah sebesar 3,1415926... . Phi dapat dilambangkan dengan “ π ”. Dan diameter (d) lingkaran adalah $d = 2 \times$ jari-jari (r) atau $2 \times r$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rumus keliling lingkaran adalah: $K = \pi \times d$ atau $K = 2 \times \pi \times r$. Jika diketahui diameter, maka keliling lingkaran $= \pi \times d$

Namun jika diketahui jari-jari, maka keliling lingkaran $= \pi \times 2 \times r$

Contoh :

Dengan menggunakan $\pi = 3,14$, tentukan keliling lingkaran dengan:

- 1) Diameter 5 cm
- 2) Jari-jari 10 cm

Penyelesaian :

$$\begin{aligned}
 1) \quad K &= \pi \times d \\
 &= 3,14 \times 5 \text{ cm} \\
 &= 15,7 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2) \quad K &= 2 \times \pi \times r \\
 &= 2 \times 3,14 \times 10 \text{ cm} \\
 &= 62,8 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

2. Luas Lingkaran

Luas daerah lingkaran adalah luas daerah yang dibatasi oleh keliling lingkaran. Untuk menentukan rumus luas lingkaran didapat dari panjang

persegi . Panjang persegi panjang adalah $\frac{1}{2}$ x keliling lingkaran, yaitu $\frac{1}{2}$ x $2\pi r = \pi r$. Oleh karena lebarnya adalah r maka luas persegi panjang tersebut adalah :

$$\begin{aligned} L &= p \times l \\ &= \pi r \times r = \pi r^2 \end{aligned}$$

Jika diketahui diameter, Luas lingkaran = $\frac{1}{4} \times \pi \times d^2$

Jika diketahui jari-jari, maka luas lingkaran = $\pi \times \text{jari-jari} \times \text{jari-jari}$ atau $\pi \times r \times r$ atau $\pi \times r^2$

Contoh :

- 1) Tentukan luas lingkaran dengan jari-jari 7 cm.
- 2) Tentukan luas lingkaran yang dengan diameter 20 cm.

Penyelesaian :

$$\begin{aligned} 1) \quad L &= \pi r^2 \\ &= \frac{1}{4} \times 7 \times 7 \\ &= 22 \times 7 \\ &= 154 \end{aligned}$$

Jadi, luas lingkaran tersebut 154 cm².

$$\begin{aligned} 2) \quad L &= \frac{1}{4} \pi d^2 \\ &= \frac{1}{4} \times 3,14 \times 20^2 \\ &= 314 . \text{ Jadi, luas lingkaran tersebut } 314 \text{ cm}^2 \end{aligned}$$

B. Penelitian Terdahulu

Model pembelajaran kooperatif *Scramble* telah mampu memberikan pengaruh dalam hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh :

1. Ni Luh Novita Deviana, dengan judul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Bahan Manipulatif Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017”. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan desain penelitian kelompok non-ekuivalen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017 yang banyaknya 344 siswa. Sampel ditentukan dengan random sampling dengan mengacak kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri 1 Peguyangan sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan sebagai kelompok kontrol dengan jumlah masing-masing kelompok sebanyak 45 siswa pada kelompok eksperimen dan 48 siswa pada kelompok kontrol. Data kompetensi pengetahuan matematika dikumpulkan dengan instrumen berupa tes objektif berjumlah 20 butir tes yang telah divalidasi.

Dalam penelitian disimpulkan bahwa nilai rata-rata kompetensi pengetahuan matematika siswa kelompok eksperimen lebih dari rata-rata kompetensi pengetahuan matematika siswa kelompok kontrol ($\bar{X} = 78,39 > \bar{X} = 60$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan bahan manipulatif berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.⁵⁰

2. N.M Putri Saridewi, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV semester I tahun pelajaran 2016/2017 SD No. 3 Legian”. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek seluruh siswa kelas IV SD No. 3 Legian berjumlah 41 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada dua siklus. Data hasil belajar IPA dikumpulkan dengan tes hasil belajar IPA dan dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode observasi dan metode tes. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I hasil belajar siswa 52,93% berada pada katagori sangat rendah. Pada siklus II hasil belajar siswa 90,24% berada pada katagori sangat tinggi. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari sebesar 41,46% dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan analisis dan pembahasan, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Scramble dapat efektif meningkatkan hasil belajar IPA pada materi daur hidup beragam jenis makhluk hidup pada kelas IV SD No. 3 Legian.⁵¹

⁵⁰ Ni Luh Novita Deviana, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Bahan Manipulatif Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017, *Journal of Education Technology*. Vol. 1 No. (2) 2017, hal. 133-140.

⁵¹ N.M Putri Saridewi, Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV semester I tahun pelajaran 2016/2017 SD No. 3 Legian, *Jurnal of Education Os Search*, Vol. 1 No. 3 Nov 2017, hal. 1.

3. Tandarra Eka Putri, dengan judul “Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Kelas 5 SDN Sekardangan”. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran scramble dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA? Tahapannya adalah perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Alat pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa soal evaluasi dan lembar observasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan teknik non tes. Data hasil penelitian pada indikator perhatian pada siklus I yang semula 76% pada siklus II meningkat menjadi 92%, indikator partisipasi yang semula 84% pada siklus II meningkat menjadi 96%, indikator perasaan senang yang semula 80% pada siklus II meningkat menjadi 92%, dan indikator saling kerja sama yang semula 80% pada siklus II meningkat menjadi 88%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui model scramble dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di SD.⁵²

4. Azizah Himawati, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa kelas IV salah satu SD Negeri di Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2016/2017”. Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV dan

⁵² Tandarra Eka Putri, Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Kelas 5 SDN Sekardangan, Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 3, No. 2, Mei 2018, hal. 1-7.

siswa kelas IV sebuah SD Negeri di Kabupaten Kebumen dengan jumlah 28 siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan tes. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Data tersebut dianalisis dengan model analisis interaktif yang terdiri dari tiga komponen, yaitu pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa kelas IV sebuah SD Negeri di Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2016/2017.⁵³

5. Sudarmi, dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Sma Negeri 11 Makassar”. Jenis penelitian ini adalah *True experimental design*. Data dianalisis dengan statistik inferensial. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling. Hasil analisis data yang diperoleh melalui uji-t adalah $t_{hitung} (11,24) > t_{tabel} (2,002)$ pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran tipe scramble efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis

⁵³ Azizah Himawati,dkk, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa kelas IV salah satu SD Negeri di Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2016/2017, Jurnal Pendidikan, Vol.2 no.3, hal. 1-6.

kalimat bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 11 Makassar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data yang telah dilakukan, dengan nilai posttest siswa setelah dilakukan uji-t pada masing-masing kelompok dengan hasil analisis data yaitu $t_h = 11,24 > t_t = 2,002$ pada taraf signifikansi 0,05 yang berarti bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe scramble efektif terhadap pembelajaran keterampilan menulis kalimat bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 11 Makassar. Dengan demikian, H_1 pada hipotesis diterima dan H_0 ditolak.⁵⁴

⁵⁴ Sudarmi , Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Sma Negeri 11 Makassar, Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Volume 1 No.1 Maret 2017, hal. 72-78.

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu

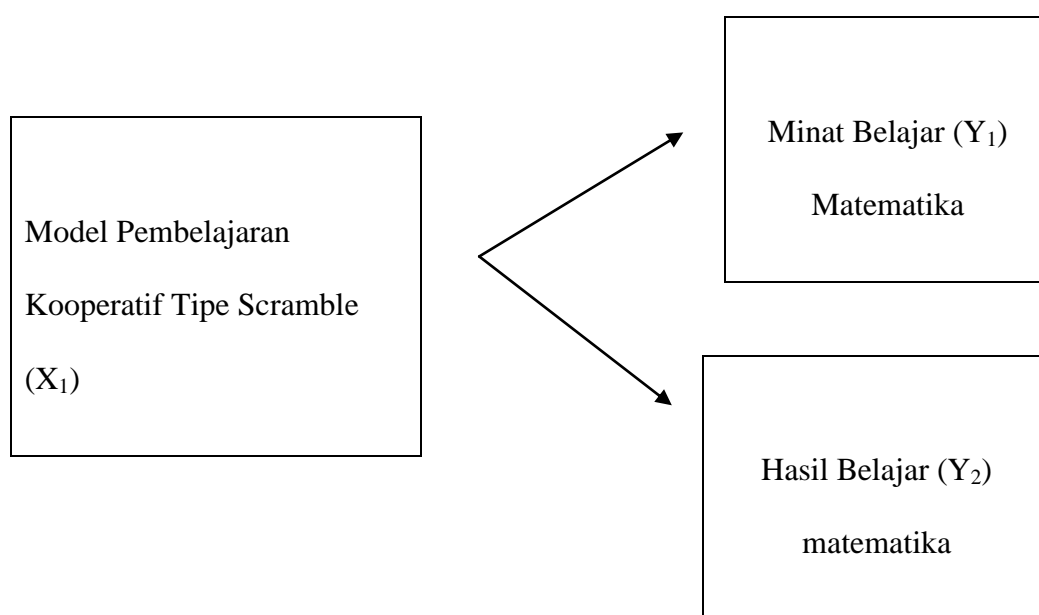
No	Nama Peneliti	Judul	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Ni Luh Novita Deviana, I Wayan Wiarta dan Komang Ngurah Wiyasa	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Bahan Manipulatif	2017	1. Menggunakan model pembelajaran scramble 2. Mengambil subjek siswa	1. Mengambil mata pelajaran matematika 2. Jenis penelitian ini
2	N.M Putri Saridewi dan N. Nym. Kusmariyatni	Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV semester I tahun pelajaran 2016/2017 SD No. 3 Legian	2017	3. Menggunakan model pembelajaran scramble 4. Mengambil subjek siswa SD 5. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan	1. Mengambil pelajaran IPA
3.	Tandarra Eka Putri	Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Kelas 5	2018	1. Menggunakan model pembelajaran scramble 2. Mengambil subjek siswa SD 3. Jenis penelitian ini	1. Mengambil pelajaran IPA
4	Iliyun Falikha, Usada, dan Idam Ragil Widiyanto	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa kelas IV salah satu SD Negeri di Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2016/2017	2016	1. Menggunakan model pembelajaran scramble 2. Mengambil subjek siswa	1. Mengambil pelajaran IPA 2. Mengambil materi pemahaman

5	Sudarmi dan Burhanuddin	Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar	2017	1. Menggunakan model pembelajaran sramble	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian ini adalah True experimental design 2. Bertujuan untuk mengetahui keterampilan menulis kalimat bahasa Jerman 3. Subjek yang diambil siswa SMA 4. Mengambil mata pelajaran bahasa
---	-------------------------	--	------	---	---

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir penelitian yang digunakan peneliti adalah ingin menunjukkan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa pada materi lingkaran sesuai dengan tujuan penelitian. Dimana alur kerangka berfikir penelitian ini dimulai dari adanya suatu permasalahan di dalam pembelajaran matematika. Oleh karenanya peneliti mengupayakan suatu pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran tersebut. Disini pembelajaran yang digunakan adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Peneliti memiliki asumsi bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki pengaruh yang tinggi atau dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Untuk mengukur minat dan hasil belajar matematika, peneliti memberikan ulangan berupa tes soal dan tes angket minat untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, data dari tes angket minat dan nilai post test hasil belajar matematika siswa dianalisis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap peningkatan minat dan hasil belajar matematika siswa. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

Berdasarkan gambar 2.1 bagan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut: yaitu pengaruh pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap minat belajar matematika dan ada pengaruh pembelajaran matematika dengan metode kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar matematika. Dimana pengaruh tersebut akan terlihat dari hasil

yang diperoleh setelah pemberian treatment atau perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* kepada sejumlah siswa yang menjadi sampel penelitian.