



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Video Animasi pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Natasha Oktaviany¹, Yantoro², Risdalina³

^{1,2,3}Universitas Jambi, Indonesia

E-mail: natashaoktaviany27@gmail.com, yantoro@unja.ac.id, risdalina@unja.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-05-07 Revised: 2024-06-27 Published: 2024-07-03	This research aims to describe the application of the scramble type cooperative learning model assisted by animated video media in mathematics learning to increase the learning motivation of class IV students at SDN 14/I Sungai Baug. The method used in this research is classroom action research. This research data was obtained by observation and interviews at SDN 14/I Sungai Baug, Muara Bulian District, Batang Hari Regency in class IV. This research was carried out in two cycles, with four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The result was that in cycle I, the first meeting obtained a percentage of 57.6% in the "Low" category, while in cycle I, the second meeting obtained a percentage of 66.1% in the "Medium" category with an increase of 8.5%. In cycle II, the first meeting obtained a percentage of 72.3% in the "High" category. It was concluded that the application of the scramble type cooperative learning model assisted by animated video media in mathematics learning could increase the learning motivation of class IV students at SDN 14/I Sungai Baug. This is proven by the increase in each indicator of learning motivation in each meeting cycle.
Keywords: <i>Scramble Type</i> <i>Cooperative Learning Model;</i> <i>Mathematics Learning;</i> <i>Motivation to learn.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-05-07 Direvisi: 2024-06-27 Dipublikasi: 2024-07-03	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>scramble</i> berbantuan media video animasi pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 14/I Sungai Baug. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Data penelitian ini diperoleh dengan cara observasi dan wawancara di SDN 14/I Sungai Baug, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari pada kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasilnya adalah pada siklus I pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 57,6% dengan kategori "Rendah", sedangkan pada siklus I pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 66,1% dengan kategori "Sedang" dengan peningkatan sebanyak 8,5%. Pada siklus II pertemuan pertama diperoleh persentase sebesar 72,3% dengan kategori "Tinggi". Disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>scramble</i> berbantuan media video animasi pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 14/I Sungai Baug. Hal tersebut dibuktikan dengan terjadinya peningkatan tiap indikator motivasi belajar pada tiap siklus pertemuannya.
Kata kunci: <i>Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble;</i> <i>Pembelajaran Matematika;</i> <i>Motivasi Belajar.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan bangsa, karena dengan adanya pendidikan yang baik maka taraf hidup masyarakat bisa bersaing dengan negara lain. Dalam dunia pendidikan diperlukan proses pembelajaran yang baik dan menyenangkan, dimana siswa berpartisipasi secara aktif, dan dapat berperan langsung dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi berpusat pada siswa. Berdasarkan dari peraturan Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, yang berisikan: "Standar proses adalah standar minimal yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran yang didasarkan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan untuk

mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar proses sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran".

Peranan guru merupakan aspek terpenting dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang bertujuan untuk memenuhi Standar Kompetensi Lulusan, karena yang berinteraksi langsung dengan siswa yaitu guru, maka guru harus menjalankan standar proses yang sudah ditentukan pada saat pelaksanaannya. Untuk merancang rencana pembelajaran yang baik, guru juga harus memiliki pemahaman yang baik tentang kurikulum yang digunakan, karakteristik siswa, model pembelajaran yang digunakan,

serta sarana dan prasarana yang tersedia.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN 14/I Sungai Baung pada tanggal 13 sampai 16 Oktober 2023, dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika motivasi belajar siswa rendah. Fakta ini terlihat pada saat pembelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak fokus, gaduh, bersikap pasif, kurang bergairah, bosan dan jenuh seperti siswa berbincang-bincang, bermain dengan teman sabangku dan menggambar di buku pelajaran saat pembelajaran berlangsung, serta dalam mengerjakan tugas siswa kurang berantusias untuk menyelesaikannya. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran hanya berpatokan pada buku paket, serta dalam menjelaskan materi masih menggunakan metode konvensional dan tidak menggunakan media ajar, baik itu media konkret maupun teknologi. Hal ini dikuatkan dengan wawancara kepada wali kelas IV, yaitu Ibu DE yang menyampaikan bahwa dalam pembelajaran matematika motivasi belajar siswa itu rendah, terlihat dalam proses pembelajaran banyak siswa yang bersikap pasif, tidak fokus, gaduh, kurang bersemangat, serta sulit untuk memahami materi. Selain itu, Ibu DE juga menyampaikan pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu adanya perubahan di dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Alternatifnya ialah dengan penerapan model pembelajaran yang melibatkan dan menggairahkan siswa secara aktif, serta menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media video animasi untuk memotivasi siswa dalam belajar. Model kooperatif tipe *scramble* menurut Suratno (2021:32-33) adalah model pembelajaran yang membagikan lembar tanya jawab dengan alternatif jawaban serta mendorong siswa untuk mencari jawaban dan memecahkan masalah yang ada dalam lingkungan yang menyenangkan. Media video animasi yang merupakan perpaduan antara media suara dan visual, menonjol bagi siswa dan membantu mereka dalam memahami pembelajaran yang sulit, Apriansyah (2020:12). Video animasi memiliki kemampuan untuk menjelaskan hal-hal yang rumit jika hanya dengan menggunakan gambar dan kata-kata

dalam pembelajaran. Siswa akan lebih tertarik untuk ikut serta ketika media video animasi ditampilkan.

Alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ialah karena dengan menggunakan model ini dapat mendorong dan mendukung siswa dalam menyelesaikan tugas serta membuat siswa lebih berpartisipasi secara aktif dalam kelompoknya untuk memilih jawaban yang tepat dengan cermat sehingga dalam menyelesaikan permasalahan siswa merasa tertantang. *Scramble* juga merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang disediakan dalam bentuk kartu. Dengan menggunakan model ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Putriyani S., S.Pd., melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* pada Siswa Kelas V SDN 192 Landoke" pada tahun 2019. Berdasarkan hasil penelitian ini, siswa kelas V SDN 192 Landoke lebih termotivasi menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari peningkatan motivasi belajar matematika yang dialami siswa pada siklus II dibandingkan siklus I. Hasil angket motivasi belajar pada siklus ini mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata sebesar 3,81 dan persentase sebesar 76,25 persen, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat, motivasi belajar sudah berada pada tingkat yang tinggi.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar**".

II. METODE PENELITIAN

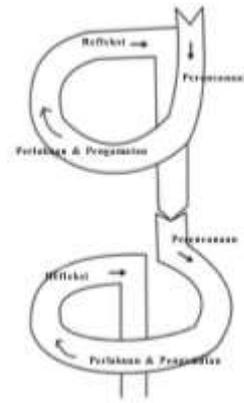
Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu metode penelitian yang dilakukan oleh guru atau pendidik di dalam kelasnya sendiri untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran (Sri Astutik dkk., 2021). Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SDN 14/I Sungai Baung, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari pada kelas IV. Subjek pada penelitian ini yaitu guru wali kelas IV dan siswa kelas IV SDN 14/I Sungai Baung, dengan

jumlah siswa 20 orang dengan siswa laki-laki berjumlah 9 orang dan siswa perempuan berjumlah 11 orang.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu observasi dan wawancara. Dalam hal ini yang akan diobservasi adalah proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru dan berkolaborasi dengan peneliti dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media video animasi pada pembelajaran matematika dan pengamatan motivasi belajar siswa. Kemudian wawancara dilakukan dengan wali kelas dan siswa kelas IV untuk memperkuat informasi dari data yang didapatkan. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, menghasilkan jenis data kuantitatif disertai data kualitatif. Hasil observasi tentang aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media video animasi disajikan dalam bentuk data kualitatif, sedangkan data kuantitatif berupa angka atau skor dari indikator motivasi belajar siswa.

Penelitian ini akan mengukur motivasi belajar siswa dengan indikator menurut Sabela (2023:12). Adapun indikatornya, yaitu: 1) perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran, 2) semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan, 3) tanggung jawab pada tugas, 4) responsivitas terhadap rangsangan yang telah diberikan, 5) kesenangan dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam penelitian ini, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menggunakan sintak menurut teori Safitri dan Reinita (2020:2130). Sintaknya ialah: 1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, 2) menyajikan informasi, 3) mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, 4) membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada setiap kelompok, 5) mengerjakan kartu soal secara berkelompok, 6) memberikan penghargaan, dan 7) penilaian. Sintak ini akan dikombinasikan penggunaannya dengan media video animasi.

Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Apabila tindakan mencapai indikator keberhasilan, yaitu $\geq 70\%$ pada siklus maka pelaksanaan tindakan akan dihentikan.



Gambar 1. Model Penelitian Tiindakan Kelas Kemmis & Mc. Taggar

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tahap pra-tindakan dan dua siklus dimana pada tahap pra-tindakan dilakukan satu kali pertemuan dan pada tahap satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan di SDN 14/I Sungai Baung di kelas IV pada semester genap dengan jumlah siswa 20 orang. Sebelum dilaksanakannya penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal pada hari Senin, 16 Oktober 2023 tentang proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Kegiatan observasi awal atau pra-tindakan dilaksanakan agar memperoleh informasi mengenai motivasi belajar siswa. Selanjutnya didapatkan perolehan rata-rata tingkat motivasi belajar siswa, yaitu sebesar 43,8% atau dalam kategori "Sangat Rendah". Dari 20 siswa hanya terdapat 4 siswa yang mencapai kategori "Sedang", yaitu AAA, DFR, MKA, dan PAIN yang mana pada tiap-tiap indikator siswa tersebut sudah memperoleh skor dengan kategori sedang. Maka dari itu peneliti memberikan alternatif solusi serta berkolaborasi dengan guru untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media video animasi pada pembelajaran matematika dikelas IV SDN 14/I Sungai Baung.

Tabel 1. Hasil Observasi Guru Siklus I

No	Sintak Model Scramble	Kegiatan Pembelajaran	Pertemuan I		Pertemuan II	
			Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	1. Guru membuka pembelajaran. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 3. Guru memberikan motivasi sebelum pembelajaran.	√	√	√	√
2.	Menyajikan informasi	1. Guru menayangkan video pembelajaran sesuai materi. 2. Guru memberi instruksi kepada siswa untuk mencatat hal-hal penting.	√	√	√	√
3.	Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 2. Guru mengatur tempat duduk siswa sesuai kelompok yang telah dibagi.	√	√	√	√
4.	Membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada setiap kelompok	Guru membagikan lembar kerja berupa kartu soal dan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok.	√	√	√	√
5.	Mengerjakan kartu soal secara berkelompok	1. Guru menginstruksi kepada siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan. 2. Guru membimbing siswa apabila ada yang mengalami kesulitan dalam kelompoknya. 3. Guru menginstruksi siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.	√	√	√	√
6.	Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan/reward kepada siswa yang telah mempresentasikan dan menyelesaikan tugas dengan baik.	√	√	√	√
7.	Evaluasi	1. Guru memberikan penilaian tugas yang telah dikerjakan oleh peserta didik. 2. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. 3. Guru menutup pembelajaran.	√	√	√	√
Jumlah			12	3	13	2
Persentase			80 %		87 %	

Berdasarkan tabel diatas, dalam pelaksanaan tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan pertama kegiatan guru sudah sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, namun masih ada beberapa yang belum terlaksana, seperti guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, guru tidak memberikan penghargaan/reward kepada siswa yang telah mempresentasikan dan menyelesaikan tugas dengan baik, dan pada akhir kegiatan belum menyimpulkan pembelajaran yang sudah dibahas. Kategori "Sangat Tinggi" adalah nilai yang diperoleh dari kegiatan penelitian siklus I pertemuan pertama, yaitu sebesar 80%. Sedangkan pada siklus I pertemuan kedua kategori "Sangat Tinggi" meliputi nilai yang diperoleh dari kegiatan penelitian pertemuan kedua sebesar 87%. Masih ada beberapa hal yang belum dilakukan, seperti guru belum memotivasi siswa sebelum pembelajaran dan guru tidak memberikan penghargaan/reward kepada siswa yang telah mempresentasikan dan menyelesaikan tugas dengan baik.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil observasi motivasi belajar siswa siklus I

No.	Uraian	Siklus I	
		Pertemuan pertama	Pertemuan kedua
1.	Persentase motivasi belajar	57,6%	66,1%
2.	Jumlah siswa yang memenuhi indikator keberhasilan	4	6

Pada siklus I pertemuan pertama berdasarkan perolehan observasi didapatkan persentase 57,6%. Dari 20 siswa hanya terdapat 4 siswa yang mencapai persentase $\geq 70\%$ yaitu AAA, DFR, MKA, dan PAIN. Secara keseluruhan diperoleh skor 150. Tingkat motivasi belajar siswa berada pada peringkat 50%-59% atau dalam kategori "Rendah" dengan nilai $P = \frac{150}{260} \times 100\% = 57,6\%$. Indikator keberhasilan penelitian dalam tindakan ini tidak terpenuhi. Kemudian pada siklus I pertemuan kedua, didapatkan persentase 66,1%. Dari 20 siswa terdapat 6 siswa yang mencapai persentase $\geq 70\%$ yaitu siswa AA, MAF, AAA, DFR, MKA, dan PAIN. Pada pertemuan kedua ini diperoleh skor sebesar 172. Tingkat motivasi belajar siswa berada pada peringkat 60%-69% atau dalam kategori "Sedang" dengan nilai $P = \frac{172}{260} \times 100\% = 66,1\%$. Penelitian ini meningkat sebesar 8,5% meskipun belum mencapai kriteria indikator keberhasilan yang disepakati.

Pada penelitian siklus I pertemuan kedua ini tingkat motivasi belajar siswa masih dalam kategori sedang dan belum mencapai kriteria indikator keberhasilan sehingga peneliti akan melaksanakan siklus berikutnya dengan memperhatikan peningkatan hasil yang cukup signifikan mengenai motivasi belajar siswa dengan harapan terjadi peningkatan yang lebih optimal pada siklus berikutnya.

Tabel 3. Hasil Observasi Guru Siklus II

No	Sintak Model Scramble	Kegiatan Pembelajaran	Pertemuan I		Pertemuan II	
			Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	1. Guru membuka pembelajaran. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 3. Guru memberikan motivasi sebelum pembelajaran.	√		√	
2.	Menyajikan informasi	1. Guru menayangkan video pembelajaran sesuai materi. 2. Guru memberi instruksi kepada siswa untuk mencatat hal-hal penting.	√		√	
3.	Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 2. Guru mengatur tempat duduk siswa sesuai kelompok yang telah dibagi.	√		√	
4.	Membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada setiap kelompok	Guru membagikan lembar kerja berupa kartu soal dan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok.	√		√	
5.	Mengerjakan kartu soal secara berkelompok	1. Guru menginstruksi kepada siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan. 2. Guru membimbing siswa apabila ada yang mengalami kesulitan dalam kelompoknya. 3. Guru menginstruksi siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.	√		√	
6.	Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan/reward kepada siswa yang telah mempresentasikan dan menyelesaikan tugas dengan baik.	√		√	
7.	Evaluasi	1. Guru memberikan penilaian tugas yang telah dikerjakan oleh peserta didik. 2. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. 3. Guru menutup pembelajaran.	√		√	
Jumlah			15		15	
Persentase			100 %		100 %	

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, terlihat bahwa dengan rencana yang telah dibuat pada siklus II baik pertemuan pertama maupun pertemuan kedua sudah terlaksana dengan sangat baik. Semua kegiatan sesuai dengan sintak model kooperatif tipe *scramble* sudah terlaksana dan berjalan dengan baik. Skor yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, yaitu 100% atau dalam kategori “Sangat Tinggi”.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No.	Uraian	Siklus I	
		Pertemuan pertama	Pertemuan kedua
1.	Persentase motivasi belajar	72,3%	76,9%
2.	Jumlah siswa yang memenuhi indikator keberhasilan	10	13

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan pertama mengenai tingkat motivasi belajar siswa, dari 20 siswa terdapat 10 siswa yang mencapai persentase $\geq 70\%$. Adapun 10 siswa tersebut yaitu AA, AZA, MAF, AN, AAA, DFR, MAP, MAN, MKA, dan PAIN. Secara keseluruhan skor yang didapati seluruh siswa sebesar 188. Tingkat motivasi belajar siswa tergolong dalam kategori “Tinggi” dengan nilai $P = \frac{188}{260} \times 100\% = 72,3\%$. Pada siklus II

pertemuan kedua berdasarkan observasi tingkat motivasi belajar siswa memperoleh skor 200. Dari 20 siswa terdapat 13 siswa yang mencapai persentase $\geq 70\%$. Adapun 13 siswa tersebut antara lain AA, AZA, AZH, MAF, AN, AAA, DFR, MAP, KB, KTR, MAN, MKA, dan PAIN. Tingkat motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori “Tinggi”, dengan nilai $P = \frac{200}{260} \times 100\% = 76,9\%$. Penelitian tindakan pada siklus ini telah memenuhi indikator keberhasilan.

Dari hasil rekapitulasi motivasi belajar siswa pada siklus II, maka dapat diketahui bahwa persentase tingkat motivasi belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 70\%$, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II.

B. Pembahasan

Pada penelitian siklus I saat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media video animasi pada pembelajaran matematika di kelas IV dengan materi pengukuran luas dapat diketahui bahwa guru secara umum dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media video animasi dengan sangat baik, yang mana pada siklus I pertemuan pertama guru sudah mencapai 80% dalam penerapan model tersebut atau dalam kategori “Sangat Tinggi”. Sedangkan pada siklus I pertemuan kedua mencapai 87% pada kategori “Sangat Tinggi”. Guru masih kurang sempurna dalam penerapannya dan ada beberapa poin yang tidak terlaksana. Hal ini disebabkan kurangnya kesiapan guru dalam menerapkan sintak model tersebut. Kesiapan guru dalam menerapkan model pembelajaran sangat mempengaruhi keterlaksanaan model pembelajaran (Ardolipah, dkk (2023:42)).

Tingkat motivasi belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama berada pada kategori “Rendah” dengan perolehan persentase 57,6% dari keseluruhan siswa. Sedangkan pada siklus I pertemuan kedua berada pada kategori “Sedang” dengan perolehan persentase 66,1% dari keseluruhan siswa. Pada perbandingannya terdapat kenaikan yang cukup signifikan pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua yang disebabkan kondisi ini sudah membaiknya aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Namun masih terdapat beberapa kekurangan yang

masih bisa dioptimalisasikan pada siklus berikutnya dengan memperhatikan kegiatan refleksi pada siklus ke I. Kekurangan yang ada pada pelaksanaan tindakan siklus I dijadikan landasan perbaikan pada siklus II.

Penelitian pada siklus II diketahui bahwa pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua aktivitas yang dilakukan guru secara umum telah sempurna, dapat terlaksana dengan sangat baik, dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun sebelumnya sehingga mencapai persentase 100%. Kondisi aktivitas guru tersebut meningkat dari pada pertemuan sebelumnya disebabkan oleh guru sudah terbiasa dengan proses pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media video animasi yang disusun dalam rencana pembelajaran sebelumnya dan memperhatikan kekurangan pada siklus sebelumnya. Tingkat motivasi belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama diketahui motivasi belajar siswa berada pada tingkat yang "Tinggi" dengan perolehan persentase 72,3%. Sedangkan siklus II pertemuan kedua tingkat motivasi belajar siswa telah berada pada kategori tingkat "Tinggi" dengan perolehan sebesar 76,9%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari siklus I hingga siklus II, maka dapat diketahui bahwa penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas IV SDN 14/I Sungai Baung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putriyani (2019) "Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Pada Peserta Didik Kelas V SDN Landoke". Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran matematika.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan atas penelitian tindakan kelas pada pembelajaran matematika dikelas IV SDN 14/I Sungai Baung, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*

berbantuan media video animasi pada penelitian siklus I pertemuan pertama tingkat motivasi belajar siswa diperoleh persentase sebesar 57,67% dalam kategori "rendah", sedangkan pada siklus I pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 66,1% atau dalam kategori "sedang".

Pada siklus II pertemuan pertama tingkat motivasi belajar siswa diperoleh persentase 72,3% atau dalam kategori "tinggi", dimana siklus II pertemuan kedua mengalami peningkatan sebesar 4,6% dengan persentase 76,9% dalam kategori "tinggi". Persentase yang diperoleh siklus II pertemuan kedua telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, yaitu 70%. Maka, disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media video animasi pada pembelajaran matematika di kelas IV dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Saat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media video animasi, sebaiknya guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, serta video animasi pembelajaran yang relevan dengan topik/materi sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi sekolah, hendaknya memenuhi fasilitas pembelajaran, seperti buku cetak, infocus, dan lain sebagainya yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Apdolipah, Z., Yusnaidar, Y., Dewi, F., & Risdalina, R. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Dan Korelasinya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 15(1), 37-47.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9-18

- Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses
- Putriyani, P. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Pada Peserta Didik Kelas V Sdn 192 Landoke. *Diferensial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 33-38.
- Sabela, Nuraisah Jan. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Take And Give* Berbasis Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Muatan Ips Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi Fakultas KePendidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- Safitri, A., & Reinita. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2130-2138.
- Sri Astutik, Subiki, & Singgih Bektiarso. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 54-62. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5>
- Suratno, dkk. Tiga Belas Ladang Cintaku. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021.