

Manage deposits - Repository U... originality_report_8.7.2020_9-57- x

File | C:/Users/AAN/AppData/Local/Microsoft/Windows/NetCache/IE/SO067WQP/originality_report_8.7.2020_9-57-42_-_Rawuh_Daru_Priyanggono_4B_Artikel.docx[1]...

Plagiarism Detector v. 1678 - Originality Report 7/8/2020 9:57:37 AM

Analyzed document: Rawuh Daru Priyanggono_4B_Artikel.docx Licensed to: Kukuh Andri Aka
Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Relation chart:

Distribution graph:

Top sources of plagiarism:

- 8% wvds: https://yusitiza.wordpress.com/2011/07/20/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-scramble/
- 6% wvds: http://falkhan.web.id/pengertian-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-scramble/
- 5% wvds: https://laskripaimatematika.blogspot.com/feeds/posts/default

Windows taskbar: 15:53 05/03/2021

Manage deposits - Repository U... originality_report_8.7.2020_9-57- x

File | C:/Users/AAN/AppData/Local/Microsoft/Windows/NetCache/IE/SO067WQP/originality_report_8.7.2020_9-57-42_-_Rawuh_Daru_Priyanggono_4B_Artikel.docx[1]...

8% wvds: https://yusitiza.wordpress.com/2011/07/20/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-scramble/

6% wvds: http://falkhan.web.id/pengertian-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-scramble/

5% wvds: https://laskripaimatematika.blogspot.com/feeds/posts/default

[Show other Sources.]

Processed resources details:

135 - Ok / 40 - Failed

[Show other Sources.]

Important notes:

Wikipedia: [not detected]	Google Books: GoogleBooks Detected!	Ghostwriting services: [not detected]	Anti-cheating: [not detected]
---------------------------	--	---------------------------------------	-------------------------------

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP KEMAMPUAN MENJELASKAN DAN MENENTUKAN LAMA WAKTU SUATU KEJADIAN BERLANGSUNG PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKARawuh Daru Priyanggono

1. Kukuh Andri Aka2, Nurita Primasatya3mailto:darupriyanggono@gmail.com1%20.%20%20kukuh.andri@unpkediri.ac.id2 darupriyanggono@gmail.com1 , kukuh.andri@unpkediri.ac.id2, mailto:nurita.primasatya@gmail.com3

Windows taskbar: 15:53 05/03/2021

Manage deposits - Repository U... originality_report_8.7.2020_9-57- x

File | C:/Users/AAN/AppData/Local/Microsoft/Windows/NetCache/IE/SO067WQP/originality_report_8.7.2020_9-57-42_-_Rawuh_Daru_Priyonggono_4B_Artikel.docx[1]... ☆

Detailed document analysis:

MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP KEMAMPUAN MENJELASKAN DAN MENENTUKAN LAMA WAKTU SUATU KEJADIAN BERLANGSUNG PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKARawuh Daru Priyonggono

1. Kuku Andri Aka2, Nurita
Primasatya3mailto:darupriyonggono@gmail.com1%20.%20%20kuku.andri@unpkediri.ac.id2
darupriyonggono@gmail.com1 , kuku.andri@unpkediri.ac.id2. mailto:nurita.primasatya@gmail.com3
nurita.primasatya@gmail.com3 PGSD, FIP, Universitas Nisantara PGRI Kediri

123ABSTRAK. Pembelajaran Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting bagi siswa. Penguasaan konsep pembelajaran matematika diharap bisa membantu siswa untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Konsep pembelajaran matematika sering dianggap remeh, karena konsep pembelajaran matematika masih dianggap suatu pembelajaran yang membosankan sehingga dapat menurunkan minat belajar siswa. Maka dari itu konsep pembelajaran matematika harus dikenalkan kepada siswa dari usia dini, agar tidak berpengaruh terhadap konsep-konsep selanjutnya tidak terkecuali pada konsep materi kemampuan menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung. Materi ini sangat kompleks sehingga dibutuhkan suatu model pembelajaran yang sekiranya menarik minat belajar siswa. Model pembelajaran yang cocok untuk materi tersebut

Plagiarism detected: 0.2% <https://journal.unismuh.ac.id/index...> id: 1

yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Scramble.

Penerapan model scramble ini dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap keaktifan dan minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Ketika semua itu dapat terpenuhi secara otomatis dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang cenderung menurun. Kata Kunci: Scramble, Hasil Belajar, Lama waktu, Konsep matematika. SCRAMBLE LEARNING MODEL ON THE ABILITY OF EXPLAINING AND DETERMINING THE LENGTH OF TIME AN EVENT IS CONTINUE ON MATHEMATICS

LEARNINGABSTRACT

Learning mathematics is one of the important lessons for students. Mastery of the concept of learning mathematics hopefully can help students to solve problems in daily life. The concept of learning math often considered paltry, because the concept of learning mathematics is considered a dull lessons that can be lowered the interest of the student's learning. So that the concept of learning mathematics must be introduced for students from an early age, that will not affect the concepts no exception on the matter and determine the incident took place a length of time. This material very complex so it needs a model learning that if attract student learning. Learning model suitable for matter is learning model type scramble cooperative. The model scramble it can improve cooperation students so that could affect liveliness and interest to study for students to the learning process. When it could be met can automatically improve learning outcomes the students who decline. Keywords: Scramble, Learning Outcomes, Length of time, Mathematical Concepts. PENDAHULUAN Pendidikan sebagai

15:53
05/03/2021

Manage deposits - Repository U... originality_report_8.7.2020_9-57- x

File | C:/Users/AAN/AppData/Local/Microsoft/Windows/NetCache/IE/SO067WQP/originality_report_8.7.2020_9-57-42_-_Rawuh_Daru_Priyonggono_4B_Artikel.docx[1]... ☆

can improve cooperation students so that could affect liveliness and interest to study for students to the learning process. When it could be met can automatically improve learning outcomes the students who decline. Keywords: Scramble, Learning Outcomes, Length of time, Mathematical Concepts. PENDAHULUAN Pendidikan sebagai bagian erat dari dinamika sosial kemasyarakatan yang harus tanggap terhadap perubahan. Hampir semua orang akan sepakat bahwa pendidikan itu memiliki manfaat yang besar dalam kehidupan manusia. Banyak pihak yang meyakini bahwa pendidikan instrumen yang paling penting sekaligus strategi untuk mencapai tujuan individual maupun sosial. Menurut Notoatmojo (

Plagiarism detected: 0.88% <https://www.dosenpendidikan.co.id/p...> + 2 resources! id: 2

2003) pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat, sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.

Jadi,

Plagiarism detected: 0.72% <https://muhtadirusli.wordpress.com/...> + 2 resources! id: 3

pendidikan adalah pondasi atau landasan yang kokoh bagi setiap masyarakat untuk dapat melakukan perubahan sikap dan tata laku dengan cara berlatih dan

belajar. Dengan perkembangan yang semakin kreatif, kini pendidikan memiliki arti yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya dalam pendidikan matematika. Banyak yang berpendapat bahwa ilmu matematika itu raja dari semua ilmu.

Plagiarism detected: 1.33% <https://itayskripsimatematika.blogspot...> + 3 resources! id: 4

Matematika merupakan bidang studi yang harus bisa dikuasai oleh siswa, karena merupakan sarana pemecahan masalah sehari-hari. Banyak orang berpikir bahwa matematika merupakan bidang studi yang paling sulit dan jarang diminati, karena matematika merupakan suatu subyek ideal untuk mengembangkan pola pikir anak

usia dini, di pendidikan dasar, pendidikan lanjut

Plagiarism detected: 0.36% <https://itayskripsimatematika.blogspot...> + 3 resources! id: 5

tingkat pertama, pendidikan menengah, maupun bagi mereka yang sudah berada di

bangku kuliah. Pola pikir seperti itu dapat membawa dampak buruk bagi siswa. Dengan pola pikir bahwa matematika itu sulit dapat menurunkan minat siswa dan bahkan berdampak pula dengan hasil belajarnya. Maka dari itu, siswa diharapkan untuk mengenal matematika agar dapat memahaminya sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

Terbukti berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas III SDN Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri masih sangat rendah yaitu dibawah

15:54
05/03/2021

matematika kelas III SDN Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri masih sangat rendah yaitu dibawah Kriteria Ketuntasan (KKM). Hal ini terbukti dari hasil nilai ulangan harian, pada mata pelajaran matematika dari 50 siswa kelas III-A dan III-B yang mencapai nilai KKM hanya 40% dengan nilai ulangan 70-87 dan tidak mencapai nilai KKM sebesar 60% dengan nilai ulangan 48-68, nilai KKM sebesar 70. Motivasi belajar siswa masih sangat kurang terlihat dari nilai yang mereka peroleh Dalam hal ini, guru juga dapat menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Saat guru menyampaikan mata pelajaran matematika pada materi tertentu siswa kurang memahaminya sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Maka dari itu, guru berperan penting untuk membantu menyelesaikan masalah yakni dalam hal pemahaman materi yang dialami siswa.

Untuk memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran, khususnya penyampaian materi yang mempengaruhi hasil belajar siswa, hendaknya guru pandai memilih berbagai variasi strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi. Sehingga siswa tidak merasa jenuh, selain itu tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai.

Selama ini model belajar konvensional masih mendominasi proses pembelajaran di sekolah. Terlepas dari kelebihan model konvensional, model ini cenderung membuat siswa bersikap pasif. Siswa hanya duduk dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan seringkali siswa tidak sepenuhnya berkonsentrasi pada proses pembelajaran.

Banyak sekali variasi strategi dan model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru terhadap siswanya. Tetapi dalam hal ini guru dapat memilih model pembelajaran apa yang kiranya mampu mempengaruhi hasil belajar siswanya, seperti halnya pembelajaran Scramble. Model pembelajaran Scramble ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif.

Plagiarism detected: 0.72% <https://yusiriza.wordpress.com/2011...> + 7 resources! id: 6

Model pembelajaran scramble tampak seperti model pembelajaran word square. Bedanya jawaban soal tidak dituliskan di dalam kotak - kotak jawaban, tetapi jawaban n dituliskan, namun dengan susunan yang acak. Jadi siswa bertugas mengoreksi (menebak-balik huruf/angka)

Plagiarism detected: 1.27% <https://yusiriza.wordpress.com/2011...> + 11 resources! id: 7

jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat / benar. Scramble merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada. Dengan adanya permasalahan - permasalahan tersebut maka penggunaan model pembelajaran scramble diharapkan mampu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan sekaligus membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan PEMBAHASAN

Hakikat Model Pembelajaran Model

Plagiarism detected: 0.75% <https://www.dosenpendidikan.co.id/m...> + 4 resources! id: 8

Plagiarism detected: 0.75% <https://www.dosenpendidikan.co.id/m...> + 4 resources! id: 8

pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini model pembelajaran sangat penting dan bahkan dapat mempengaruhi situasi dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan suatu model pembelajaran, guru dapat membangun hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat tercapai dengan efektif (Rodhiyah : 2006).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran merupakan cara yang ditempuh guru dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pengertian Model Pembelajaran Scramble Menurut

Plagiarism detected: 0.42% <https://yusiriza.wordpress.com/2011...> + 10 resources! id: 12

Suyatno (2009), scramble merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Model pembelajaran scramble tampak seperti model pembelajaran word square, bedanya jawaban soal tidak dituliskan di dalam kotak - kotak jawaban, tetapi jawaban sudah dituliskan, namun dengan susunan yang acak. Jadi, siswa bertugas mengoreksi jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat / benar Model pembelajaran scramble merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada Menurut pandangan Rober B. Taylor (2001) dalam Huda (2011:303)

Plagiarism detected: 1.63% <https://www.scribd.com/document/365...> + 3 resources! id: 15

Manage deposits - Repository U... originality_report_8.7.2020_9-57- x

File | C:/Users/AAN/AppData/Local/Microsoft/Windows/NetCache/IE/SO067WQP/originality_report_8.7.2020_9-57-42_-_Rawuh_Daru_Priyanggono_4B_Artikel.docx[1]...

Plagiarism detected: 1.63% <https://www.scribd.com/document/365...> + 3 resources! id: 15

Scramble merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir 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.

Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran Scramble.

Plagiarism detected: 0.46% <https://www.scribd.com/document/365...> + 2 resources! id: 16

Skor siswa ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan. Jadi

Plagiarism detected: 0.23% <https://journal.unismuh.ac.id/index...> id: 17

dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe

scramble adalah model pembelajaran yang

Plagiarism detected: 0.26% <http://pgsd-vita.blogspot.com/2013/...> id: 18

secara umum digunakan untuk melatih siswa dalam menguatkan

pemahaman siswa serta meningkatkan konsentrasi

Plagiarism detected: 0.2% <http://pgsd-vita.blogspot.com/2013/...> id: 19

siswa terhadap materi pembelajaran melalui bantuan

kartu soal yang diacak isinya Langkah - Langkah Model Pembelajaran Scramble Menurut

Plagiarism detected: 0.55% <https://yusiriza.wordpress.com/2011...> + 10 resources! id: 20

Suyatno (2009), scramble merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Tahapannya adalah sebagai

berikut. Membuat kartu soal sesuai materi a

jar, dalam langkah ini

Plagiarism detected: 0.33% <https://yusiriza.wordpress.com/2011...> id: 21

guru membuat soal sesuai dengan materi yang akan disajikan kepada

siswa. Membuat kartu jawaban dengan diacak

dalam langkah ini

Plagiarism detected: 0.39% <https://yusiriza.wordpress.com/2011...> id: 22

Windows Taskbar: 15:55 05/03/2021

Manage deposits - Repository U... originality_report_8.7.2020_9-57- x

File | C:/Users/AAN/AppData/Local/Microsoft/Windows/NetCache/IE/SO067WQP/originality_report_8.7.2020_9-57-42_-_Rawuh_Daru_Priyanggono_4B_Artikel.docx[1]...

Plagiarism detected: 0.39% <https://yusiriza.wordpress.com/2011...> id: 22

guru membuat pilihan jawaban yang susunannya diacak sesuai jawaban soal-soal pada kartu

soal Saji

an materi, dalam langkah ini guru menyajikan materi ajar kepada siswa. Membagi kelompok

dalam langkah ini guru membantu siswa untuk membuat kelompok. Membagikan

Plagiarism detected: 0.26% <https://yusiriza.wordpress.com/2011...> + 4 resources! id: 23

kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok.

Plagiarism detected: 0.2% <https://yusiriza.wordpress.com/2011...> id: 24

Siswa berkelompok mengerjakan kartu soal.

Siswa

menc

ari

Plagiarism detected: 0.2% <https://yusiriza.wordpress.com/2011...> id: 25

jawaban untuk setiap soal-soal dalam kartu

soal. Kemudian langkah-langkah model pembelajaran scramble menurut Miftahul Huda (2013:304) yaitu sebagai berikut. Guru menyiapkan tujuan pembelajaran yang ada pada indikator, menjelaskan materi sesuai topik mengenai kemampuan menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung, kemudian mengeluarkan kata-kata atau kalimat yang terdapat di dalam materi dalam sebuah kartu-kartu kalimat. Guru

Plagiarism detected: 0.2% <https://thebookee.net/soal-kartu...> + 3 resources! id: 26

memberikan kartu soal dan kartu jawaban

dengan susunan acak kepada siswa dan siswa mengerjakan soal dengan cara menyusun jawaban yang cocok dengan kartu jawaban yang sebelumnya sudah diacak susunan katanya. Guru memberikan durasi tertentu kepada siswa untuk mengerjakan soal yang telah diberikan.

Siswa harus bisa mengerjakan soal dan mencari jawabannya dalam durasi

Plagiarism detected: 0.23% <http://khotjahblogbaru.blogspot.co...> + 5 resources! id: 27

waktu yang telah ditentukan.

Setelah selesai mengerjakan

soal dan durasi waktu yang diberikan telah habis, siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya.

Guru mengoreksi dan memberikan nilai sesuai dengan hasil yang dikerjakan oleh siswa yang maju kedepan untuk menjawab soal dengan ketentuan tepat, cepat dan paling banyak benar. Jadi, dari pengertian tersebut

Windows Taskbar: 15:55 05/03/2021

soal dan durasi waktu yang diberikan telah habis, siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya.

Guru mengoreksi dan memberikan nilai sesuai dengan hasil yang dikerjakan oleh siswa yang maju kedepan untuk menjawab soal dengan ketentuan tepat, cepat dan paling banyak benar. Jadi dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa model pembelajaran scramble dapat diterapkan secara individu maupun berkelompok, dengan ketentuan

Plagiarism detected: 0.2% <http://docplayer.info/43634682-Arti...> id: 28

langkah-langkah sebagai berikut : (1) Guru menyiapkan materi terlebih dahulu; (2) Guru menyampaikan aturan permainan yang akan dilakukan; (3) Guru memberikan kartu soal dan kartu jawaban kepada siswa secara acak; dan (4) Siswa harus mengerjakan kartu soal dan kartu jawaban yang telah diberikan secara tepat, cepat dan benar

Kelebihan Model Pembelajaran Scramble Kelebihan dari model pembelajaran Scramble yang dikemukakan Miffahul Huda (2013) antara lain melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak melatih kedisiplinan siswa semua siswa dapat terlibat aktif

Adapun kelebihan lain menurut Istarani (2014:187) yaitu Dapat mempermudah siswa dalam menguasai bahan ajar, karena siswa hanya melengkapi pertanyaan dimana jawaban sudah tersedia dan siswa hanya tinggal mencocokkan. Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar sebab dengan merujuk pada kertas kerja yang telah ditentukan siswa akan mempelajarinya secara seksama Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dilengkapi dengan kertas kerja yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Melatih siswa untuk berpikir secara kritis. Berdasarkan pendapat tersebut, bahwa model pembelajaran scramble memiliki kelebihan yang sangat baik jika diterapkan. Model pembelajaran ini sangat tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada materi kemampuan menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung agar dapat membantu keaktifan siswa dalam mengerjakan suatu soal dan meningkatkan kreatifitas belajar siswa untuk mendapat nilai maksimal berdasarkan skor jawaban terbanyak, benar dan tercepat Kelemahan Model Pembelajaran Scramble Kelemahan atau kelemahan model pembelajaran scramble menurut Miffahul Huda (2013) yaitu. Terkadang dalam mengimplementasiakannya memerlukan waktu yang panjang, sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Plagiarism detected: 0.26% <https://thebookee.net/so/soal-kartu...> + 3 resources! id: 29

Plagiarism detected: 0.26% <http://fatkhan.web.id/pengertian-mo...> + 2 resources! id: 30

soal dan durasi waktu yang diberikan telah habis, siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya.

Guru mengoreksi dan memberikan nilai sesuai dengan hasil yang dikerjakan oleh siswa yang maju kedepan untuk menjawab soal dengan ketentuan tepat, cepat dan paling banyak benar. Jadi dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa model pembelajaran scramble dapat diterapkan secara individu maupun berkelompok, dengan ketentuan

Plagiarism detected: 0.26% <http://fatkhan.web.id/pengertian-mo...> + 2 resources! id: 30

langkah-langkah sebagai berikut : (1) Guru menyiapkan materi terlebih dahulu; (2) Guru menyampaikan aturan permainan yang akan dilakukan; (3) Guru memberikan kartu soal dan kartu jawaban kepada siswa secara acak; dan (4) Siswa harus mengerjakan kartu soal dan kartu jawaban yang telah diberikan secara tepat, cepat dan benar

Kelebihan Model Pembelajaran Scramble Kelebihan dari model pembelajaran Scramble yang dikemukakan Miffahul Huda (2013) antara lain melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak melatih kedisiplinan siswa semua siswa dapat terlibat aktif

Adapun kelebihan lain menurut Istarani (2014:187) yaitu Dapat mempermudah siswa dalam menguasai bahan ajar, karena siswa hanya melengkapi pertanyaan dimana jawaban sudah tersedia dan siswa hanya tinggal mencocokkan. Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar sebab dengan merujuk pada kertas kerja yang telah ditentukan siswa akan mempelajarinya secara seksama Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dilengkapi dengan kertas kerja yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Melatih siswa untuk berpikir secara kritis. Berdasarkan pendapat tersebut, bahwa model pembelajaran scramble memiliki kelebihan yang sangat baik jika diterapkan. Model pembelajaran ini sangat tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada materi kemampuan menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung agar dapat membantu keaktifan siswa dalam mengerjakan suatu soal dan meningkatkan kreatifitas belajar siswa untuk mendapat nilai maksimal berdasarkan skor jawaban terbanyak, benar dan tercepat Kelemahan Model Pembelajaran Scramble Kelemahan atau kelemahan model pembelajaran scramble menurut Miffahul Huda (2013) yaitu. Terkadang dalam mengimplementasiakannya memerlukan waktu yang panjang, sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Siswa bisa saja mencontek jawaban temannya. Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik. Selanjutnya Istarani (2014:187) berpendapat, kelemahan model pembelajaran scramble yaitu Akan sulit bagi guru bila materi yang disampaikan pengenalan awal

Sulit bagi guru yang belum paham tentang kisi-kisi pembuatan soal dengan model pembelajaran scramble Ditemukan ketidak cocokan antara pertanyaan dengan kelengkapan kata jawaban. Siswa merasa model ini bukan belajar, tetapi sekedar bermain-main.

Beberapa pendapat tersebut menunjukkan bahawa model pembelajaran scramble memiliki kelemahan yang sangat umum yaitu siswa bisa saja mencontek jawaban temannya, malas untuk berpikir kritis, dan siswa tidak terlatih untuk berpikir kreatif, karena jawaban sudah tersedia hanya saja siswa mencocokkan Model Pembelajaran Scramble Dalam Matematika Salah satu cara pengajaran matematika yang dapat membuat siswa untuk aktif berpikir adalah dengan merupakan model pembelajaran kooperatif. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif mengharuskan siswa aktif berpikir dan mencari jawaban dari permasalahan yang diberikan oleh guru. Namun dalam jenisnya, model pembelajaran kooperatif memiliki bermacam - macam tipe. Salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe scramble. Model pembelajaran tipe ini adalah

Plagiarism detected: 0.91% <https://yusiriza.wordpress.com/2011...> + 5 resources! id: 31

suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada Tipe pembelajaran scramble ini cocok digunakan dalam penyampaian mata pelajaran matematika Metode kooperatif tipe scramble cukup mudah untuk diterapkan, mengingat bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan bagi siswa. Tipe pembelajaran scramble adalah tipe pembelajaran menggunakan media kartu.

Plagiarism detected: 0.2% <https://linkpokerpulsa.com/epikqq/> + 2 resources! id: 32

Kartu yang digunakan ada 2 jenis, yaitu kartu yang berisi soal dan dipasangkan dengan kartu yang berisi jawaban yang sudah diacak. Jadi, dengan diterapkannya metode tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi yang disajikan oleh guru. Sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hakikat Satuan Waktu Waktu adalah seluruh rangkaian yang telah berlalu, sekarang, dan yang akan datang. (M. Quraish Shihab : 2010)

2010)
:Menenal satuan pengukur waktu menurut Widada Slamet (2006:115) :
:Gambar 1.
:menenal satuan waktuContoh soal :
:Jika 2 jam 25 menit yang lalu pukul 06.35. maka 2 jam kemudian pukul....
:Pembahasan : (06.35 + 02.25) + 02.00 = 09.00 + 02.00 = 11.00
:Pak kasim berangkat dari Bandung ke Jakarta mengendarai mobil dan tiba pukul 11.05. Pukul berapa ia
:berangkat, jika lama perjalanan 195 menit?
:Pembahasan : 195 menit = 3 jam 15 menit
:11.05 - 03.15 = 10.65 - 0315
:= 07.50
:Berikut adalah contoh kartu soal dan kartu jawaban :
:Gambar 2.
:Kartu Soal dan Kartu jawaban ScrambleKolom Soal
:Kolom jawabanYaya pergi ke rumah nenek pukul 15.00 wib. Lama Yaya di perjalanan adalah 2 jam. Pukul berapa
:Yaya sampai di rumah nenek?Perjalanan dari Semarang ke Jakarta membutuhkan waktu 7 jam. Mobil ayah
:sudah melaju 4 jam berapa jam lagi ayah sampai Jakarta?17.00 wib 3 jamGambar 3. Papan ScrambleDengan
:demikian siswa secara berkelompok dituntut untuk lebih kompak dan teliti dalam mengertjakan soal - soal yang
:telah disediakan
:Penelitian Terdahulu
:Ada penelitian yang relatif sama dengan penelitian yang peneliti teliti, diantaranya :
:Penelitian yang dilakukan Ines Dsi Handini mahasiswa Universitas Muhammadiyah Purworejo yang berjudul "
:Plagiarism detected: 0.59% http://fatkhan.web.id/pengertian-mo... + 9 resources! id: 33
:Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Pada Materi Segiempat untuk Meningkatkan
:Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas
:VII D SMP Negeri 1 Aliran Tahun 2011 / 2012".
:Plagiarism detected: 0.46% http://fatkhan.web.id/pengertian-mo... + 9 resources! id: 34
:Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran
:matematika
:pada materi segiempat. Penelitian ini merupakan tindakan kelas.
:Plagiarism detected: 0.23% https://itayskripsimatematika.blogs... + 4 resources! id: 35
:Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII
:D SMP Negeri 1 Aliran Tahun 2011 / 2012 yang berjumlah 31 siswa, terdiri dari 13 siswa laki - laki dan 18 siswa

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII
:D SMP Negeri 1 Aliran Tahun 2011 / 2012 yang berjumlah 31 siswa, terdiri dari 13 siswa laki - laki dan 18 siswa
:perempuan. Faktor yang diteliti berupa peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode
:Plagiarism detected: 0.36% https://itayskripsimatematika.blogs... + 11 resources! id: 36
:pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan
:evaluasi tertulis. Halis penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe Scramble
:dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 64,19% pada siklus I menjadi 72,25% pada siklus II. Dengan
:nilai KKM yang direncanakan yaitu 70, hasil belajar siswa juga meningkat dari 68,80% pada siklus I dengan
:58,06% siswa yang mencapai KKM menjadi 79,67 pada siklus II dengan 77,41% siswa yang mencapai KKM
:Plagiarism detected: 0.2% https://www.kabar-banten.com/kota-s... + 2 resources! id: 37
:Jika dilihat dari hasil tersebut, maka
:pembelajaran dengan model kooperatif tipe Scramble
:Plagiarism detected: 0.2% http://jurnal.upi.edu/3360/view/276... + 2 resources! id: 38
:dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar
:siswa Penelitian yang dilakukan oleh Junaida (2011) dengan judul : "Penerapan Model Pembelajaran Rotating
:Trio Exchange dan Scramble pada Mata Pelajaran Matematika". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan
:aktifitas guru dan siswa, mengetahui respon siswa serta mengetahui ketuntasan belajar siswa dengan
:menggunakan model pembelajaran rotating trio exchange dan scramble. Penelitian ini menggunakan kuantitatif
:dengan jenis penelitian deskripsi. Data yang diambil adalah hasil observasi aktifitas guru, aktifitas siswa, hasil
:angkat respon siswa, dan hasil tes ketuntasan belajar siswa dengan model pembelajaran rotating trio exchange
:dan scramble. Sedangkan sumber dan
:Plagiarism detected: 0.23% https://itayskripsimatematika.blogs... + 4 resources! id: 39
:dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-
:C dan guru yang mengajar matematika di SMP Muhammadiyah 6 Dau Malang, yang menjadi obyek penelitian
:adalah siswa kelas VII-C
:Plagiarism detected: 0.2% https://digiib.uns.ac.id/dokumen/d... + 2 resources! id: 40
:yang berjumlah 26 siswa dan guru
:matematika di SMP Muhammadiyah 6 Dau Malang, dan yang menjadi guru adalah peneliti sendiri. Dari hasil
:penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai rata-rata aktifitas guru setelah empat pertemuan sebesar
:71,6%. Karena prosentasi aktifitas guru berada pada interval antara 70% - 84%, maka aktifitas guru selama

71,6%. Karena prosentasi aktifitas guru berada pada interval antara 70% - 84%, maka aktifitas guru selama pembelajaran termasuk termasuk kategori "baik". Sedangkan aktifitas siswa dari pertemuan I sampai pertemuan IV nilai rata-rata prosentasi aktifitas yang dicapai adalah 72,2%. Karena prosentase aktifitas siswa berada pada interval antara 70% - 84%, maka aktifitas siswa selama pembelajaran termasuk kategori "baik". Prosentase rata-rata untuk hasil respon siswa terhadap pembelajaran rotating trio exchange dan scramble di SMP Muhammadiyah 6 Dau Malang kelas VII-C adalah sebesar 87% dengan kriteria "sangat baik". Ketuntasan belajar siswa klasikal dengan menggunakan model pembelajaran rotating trio exchange dan scramble berdasarkan standar sekolah mencapai 85,5% dan sudah memenuhi KKM. Sedangkan ketuntasan belajar siswa klasikal berdasarkan Standar Depdiknas (2002) sebesar 61,5% dan belum mencapai KKM KESIMPULAN Dengan demikian diharapkan dalam suatu proses pembelajaran guru lebih inovatif untuk menciptakan suasana lingkup belajar kelas yang menyenangkan tetapi serius. Karena pada saat ini masih terdapat permasalahan yaitu kurangnya minat belajar siswa yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi menurun. Salah satu model yang dimungkinkan untuk mewujudkan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung pada mata pelajaran matematika adalah

 **Plagiarism detected: 0.55%** <https://yusuzinza.wordpress.com/2011/...> + 11 resources! id: 41

model pembelajaran scramble. Model pembelajaran scramble merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu.

Model pembelajaran ini secara umum digunakan untuk melatih dalam menguatkan pemahaman siswa serta meningkatkan konsentrasi

 **Plagiarism detected: 0.2%** <http://pgsd-vita.blogspot.com/2013/...> id: 42

siswa terhadap materi pembelajaran melalui bantuan

kartu soal yang diacak isinya Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model Scramble, dapat

 **Plagiarism detected: 0.49%** <http://khotijahblogbaru.blogspot.co...> + 7 resources! id: 43

melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat, mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban


acak, dan melatih kedisiplinan siswa. Meskipun demikian, model pembelajaran scramble ini memiliki kelemahan yaitu siswa bisa saja mencontek jawaban temannya, siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif, dan

 **Plagiarism detected: 0.2%** <https://www.scribd.com/document/365...> + 2 resources! id: 44

siswa menerima bahan mentah yang hanya


perlu diolah dengan baik. Untuk mengatasi kelemahan model pembelajaran scramble ini diharapkan bisa dikembangkan untuk bentuk penerapan model pembelajaran kooperatif lainnya, sehingga dapat diperoleh pengaruh terhadap hasil belajar dan keaktifan belajar siswa. DAFTAR RUJUKAN

kartu soal yang diacak isinya Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model Scramble, dapat

 **Plagiarism detected: 0.49%** <http://khotijahblogbaru.blogspot.co...> + 7 resources! id: 43

melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat, mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban


acak, dan melatih kedisiplinan siswa. Meskipun demikian, model pembelajaran scramble ini memiliki kelemahan yaitu siswa bisa saja mencontek jawaban temannya, siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif, dan

 **Plagiarism detected: 0.2%** <https://www.scribd.com/document/365...> + 2 resources! id: 44

siswa menerima bahan mentah yang hanya


perlu diolah dengan baik. Untuk mengatasi kelemahan model pembelajaran scramble ini diharapkan bisa dikembangkan untuk bentuk penerapan model pembelajaran kooperatif lainnya, sehingga dapat diperoleh pengaruh terhadap hasil belajar dan keaktifan belajar siswa. DAFTAR RUJUKAN

Huda, Mifahul. 2013.

 **Plagiarism detected: 0.26%** <http://journal.upgris.ac.id/index.p...> id: 45






Model - model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka

Pelajar. Handini Ines Desi. 2011/2012. Skripsi:

 **Plagiarism detected: 0.52%** <http://falkhan.web.id/pengertian-mo...> + 6 resources! id: 46

penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble pada Materi Segiempat untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Kelas VII D SMP Negeri 1 Alian. Purworejo Istarani. 2014. 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada Junaida. 2011. Skripsi: Penerapan Model Pembelajaran Rotating Trio Exchange dan Scramble pada Materi Pelajaran Matematika. Ratumanan T. G. 2015. Inovasi Pembelajaran. Yogyakarta: Ombak Dua Suyatno. 2009. Menjelajah Seratus Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka Widada Slamet. 2006. Matematika SD. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Plagiarism Detector
Your right to know the authenticity!