

# **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN SCRAMBLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM PENGERJAAN OPERASI HITUNG PECAHAN**

## **ABSTRAK**

**Oleh**  
**Lukman Hayat**  
**1003402**

Penelitian ini berkenaan dengan kemampuan pengerjaan (*application*) konsep pada ranah kognitif mata pelajaran matematika. Penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan kemampuan siswa dalam pengerjaan operasi hitung pecahan pada siswa kelas IV SDN 2 Cibodas Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat, melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan *scramble*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai peningkatan kemampuan pengerjaan siswa pada ranah kognitif sebagai hasil penerapan model pembelajaran berbasis permainan *scramble*. Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengadaptasi model Kurt Lewin dengan dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SDN 2 Cibodas Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat yang berjumlah 24 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui tes evaluasi pembelajaran dan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa kemampuan pengerjaan siswa pada ranah kognitif secara umum mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis permainan *scramble*. Pada siklus I skor rata-rata mencapai 62.5 dengan skor rata-rata gain ternormalisasi pada UTS dan akhir siklus I sebesar 0.25 yang termasuk kategori rendah. Sementara pada siklus II skor rata-rata mencapai 71.04 dengan skor rata-rata gain ternormalisasi pada siklus I dan akhir siklus II sebesar 0.18 yang termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pengerjaan siswa pada ranah kognitif mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis permainan *scramble*. Peneliti mengajukan rekomendasi bagi sesama guru yang akan menggunakan model pembelajaran ini dan bagi peneliti selanjutnya, yakni sebagai berikut: penerapan model pembelajaran berbasis permainan *scramble* dibutuhkan analisis dan perhitungan yang baik dalam menentukan materi ajar, kuasai kajian teori indikator yang kehendak dicapai, perhatikan kurikulum dalam pembuatan RPP, pembelajaran dengan menerapkan model *scramble* ini akan terlaksana dengan sangat baik dan menarik jika diterapkan pada kelas yang siswanya memiliki tingkat pengetahuan tinggi, pembelajaran permainan *scramble* ini akan membuat suasana kelas ramai untuk itu pendidik harus mampu menguasai kondisi kelas dengan sangat baik.

Kata kunci : model pembelajaran berbasis permainan *scramble*, kemampuan pengerjaan (*application*) konsep pada ranah kognitif