

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah ilmu yang tidak jauh dengan realitas kehidupan. Matematika bukanlah pelajaran yang hanya memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai bagaimana cara berhitung dan mengajarkan berbagai rumus, lebih dari itu matematika adalah pelajaran yang mengasah cara berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.

Johnson dan Rising (Suwangsih, Erna dan Tiurlina, 2006: 4) mengatakan bahwa “matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik”. Pendapat tersebut menimbulkan pemikiran mengenai pemanfaatan matematika itu sendiri, dimana setelah manusia berpikir kemudian mengorganisasikan yang kemudian akan berdampak pada pembuktian atau menerapkan suatu ilmu pada kehidupan nyata. Hal itu sejalan dengan yang dikemukakan oleh Kline (Suwangsih, Erna dan Tiurlina, 2006: 4), “matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan mengatasi permasalahan sosial, ekonomi dan alam”.

Adapun tujuan dari pembelajaran matematika seperti yang dijelaskan oleh Romberg (1995: 90), bahwa:

National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) merekomendasikan beberapa tujuan umum siswa belajar matematika,

yakni: 1) belajar akan nilai-nilai matematika; 2) percaya pada kemampuan yang dimiliki; 3) menjadi seorang *problem solver*; 4) belajar berkomunikasi secara matematis; dan 5) belajar bernalar secara matematis.

Dari tujuan pembelajaran matematika di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dapat membantu siswa memahami konsep, menyelesaikan masalah matematis, mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari, dan dapat mengungkapkan ide-ide matematisnya baik secara lisan maupun tulisan.

Fakta yang terjadi di lapangan, tak sedikit orang mengeluh dalam mempelajari matematika. Banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam mempelajari matematika, yang berdampak pada hasil belajar mereka yang tidak optimal. Tak sulit menemukan data statistik tentang rendahnya kemampuan matematika siswa, baik itu secara nasional maupun internasional. Mohammad Herman (2014) dari Tim Monitoring and Evaluation TNP2K dalam pelatihan Pusat Studi Kependudukan dan Kebijakan, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

Mengutarakan:

Program for International Student Assessment (PISA) merilis hasil survei tentang kemampuan siswa dan sistem pendidikan. Survei yang dilaksanakan pada 2012 ini melibatkan 510 ribu siswa berusia 15 sampai 16 tahun dari 65 negara dunia, sebagai responden. Ada tiga bidang yang dilihat dalam melihat kemampuan siswa, yakni matematika, sains, dan membaca.

Temuan survei PISA cukup menarik. Indonesia berada di peringkat 64 atau kedua dari bawah untuk kemampuan matematika. Hanya kurang dari satu persen siswa Indonesia yang memiliki kemampuan bagus di bidang matematika.

Selain itu berdasarkan pengalaman di lapangan yang peneliti dapatkan selama melakukan praktik mengajar di SDN 2 Cibodas Lembang, Kabupaten Bandung Barat pun ditemukan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang

kurang diminati oleh para peserta didik. Hal itu diutarakan peserta didik setelah peneliti mengadakan wawancara non formal pada beberapa peserta didik, khususnya pada kelas IV, mereka mengatakan bahwa: 1) matematika itu membingungkan; dan 2) matematika itu membosankan banyak rumus-rumus yang harus dihapalkan. Sementara guru kelas IV SDN 2 Cibodas Lembang pun mengutarakan kesulitannya bagaimana cara mengajarkan matematika pada peserta didiknya, agar mereka mendapat hasil yang optimal.

Hasil survei tersebut dapat dibuktikan dari terlihatnya hasil Ujian Tengah Semester (UTS) siswa kelas IV SDN 2 Cibodas Lembang, yang dilaksanakan pada 12 Maret 2014. Dari hasil UTS tersebut tercatat dari KKM mata pelajaran matematika yakni 62, tidak ada satu pun siswa yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan sekolah.

Salah satu indikator dari kemampuan penerapan (*application*) konsep adalah menerapkan pengetahuan. Hasil UTS ini dapat dijadikan salah satu dasar penilaian sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan yang dimilikinya, yakni untuk menjawab soal-soal dalam UTS tersebut. Adapun hasil UTS tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1
Hasil Ujian Tengah Semester
Mata Pelajaran Matematika Kelas IV
SDN 2 Cibodas Lembang

No	Kode Siswa	Skor	No	Kode Siswa	Skor
1.	RR	37	16.	FAZ	57
2.	RO	40	17.	FH	37
3.	AAR	50	18.	LD	27
4.	AZB	27	19.	LA	44
5.	AR	20	20.	LSW	44
6.	AK	24	21.	LR	27
7.	AA _n	24	22.	MR	20
8.	AA _r	50	23.	MRA	40
9.	API	30	24.	MA	40
10.	ANA	50			
11.	BDM	24			
12.	BPI	-			
13.	DNH	37			
14.	DYA	50			
15.	DNA	57			
				∑ Skor	856
				Skor Min	20
				Skor Maks	57
				Rata-Rata	37.28

Berdasarkan tabel tersebut, hasil UTS menunjukkan skor rata-rata siswa sebesar 37.28. Perolehan ini masih jauh dari batas KKM yang telah ditentukan, yakni 62. Berdasarkan KKM tersebut, seluruh siswa sebanyak 23 orang yang mengikuti UTS dinyatakan belum tuntas. Dalam UTS tersebut tercantum beberapa soal mengenai operasi hitung pecahan, yakni penjumlahan dan pengurangan pecahan. Berdasarkan hasil UTS tersebut, ternyata ditemukan kesulitan siswa dalam mengerjakan soal-soal terkait operasi hitung pecahan, terlihat dari hasil jawaban mereka yang masih salah.

Pada kenyataan dilapangan banyak sekali masalah yang sering dijumpai oleh pendidik guna mencapai tujuan pembelajaran. Banyak faktor yang menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan suatu pembelajaran. Apalagi dalam hal

pelajaran matematika, tidak sedikit siswa yang dapat dengan mudah mampu mencapai hasil belajar matematika yang baik. Kita harus memahami bahwa prinsip kependidikan selalu bermata dua. Ia mengacu pada siswa yang belajar dan pada guru yang mengajar. Adapun beberapa prinsip penting dalam pendidikan, yang mula-mula sebagai prinsip pembelajaran dan kemudian sebagai prinsip korelatif pengajaran. Sebagaimana diutarakan Hughes, A. G. dan E. H. Hughes (2003: 465) dibawah ini:

1) siswa belajar melalui aktivitas yang menumbuhkan daya dorong untuk belajar dari kecenderungan naluriah. Dengan demikian, guru harus mengajar dengan memberi siswa lingkup kegiatan yang menarik kecenderungan naluriah mereka; 2) siswa belajar dengan memahami secara samar keseluruhan yang kompleks yang kemudian mereka akan analisis. Karena itu, guru harus mengajar, tidak dengan membangun unsur-unsur terpisah, sendiri-sendiri, tetapi dengan mengemukakan keseluruhan dan membantu siswa untuk menemukan unsur-unsur dalam latar alamiah mereka; 3) metode dan kecepatan mengajar tergantung pada kualitas mental setiap individu. Sebagian kualitas mental kurang lebih sama pada semua anak, dan karenanya dimungkinkan untuk memikirkan beberapa metode umum pengajaran yang dapat digunakan bagi anak-anak di kelas. Namun secara detail, anak-anak berbeda satu sama lain secara fisik, temperamental, maupun intelektual. Sehingga kita perlu untuk memikirkan metode pengajaran yang bisa memenuhi kebutuhan khusus tiap individu; dan 4) siswa belajar untuk mengembangkan kekuatan penuh mereka hanya dalam lingkungan sosial (bergaul bersama dengan orang lain). Karena itu, metode, pengajaran harus menyediakan beberapa tugas kegiatan untuk dikerjakan oleh siswa-siswa dalam kelompok.

Berkaca dari semua problema permasalahan yang ada, terdapat berbagai faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Salah satunya adalah pendidik. Pendidik selaku perancang pembelajaran harus mampu mengerjakan tugasnya dengan baik, yaitu harus mampu membimbing peserta didiknya sehingga dapat mencapai perkembangan yang optimal. Pada kenyataan di negeri ini banyak pendidik yang belum mampu menjalankan salah satu tugas

tersebut dengan baik, mungkin cara pembelajaran konvensional yang mengakar dan biasa dianut banyak pendidik di negeri ini adalah penyebabnya.

Hasil survey IMSTEP-JICA (1999) di kota Bandung menyatakan tentang rendahnya kualitas pemahaman matematika siswa SD dan SMP adalah “karena dalam proses pembelajaran matematika guru umumnya terlalu berkonsentrasi pada latihan menyelesaikan soal yang lebih bersifat prosedural dan mekanistik daripada menanamkan pemahaman”. Sementara menurut Hastuti (2004: 85) dalam penelitiannya menyatakan bahwa “persepsi siswa terhadap metode mengajar guru mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika”. Selain itu pernyataan Syukri Amal yang dimuat dalam harian Koran Sindo Minggu 24 November 2013 yang membahas tentang peringatan hari guru menyatakan “strategi yang dipilih itu, selain berpotensi merangsang pelajar belajar secara aktif, guru juga harus mampu membantu menganalisis konsep atau ide dan berupaya menarik hati pelajar serta dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna”. Cara pembelajaran yang konvensional tidak dapat kita persalahkan sepenuhnya, karena pasti terdapat kekurangan dan kelebihan yang dimiliki dari pembelajaran konvensional tersebut. Namun pada fakta sekarang ini pembelajaran konvensional tersebut tidak dapat merancang tertariknya minat belajar pada peserta didik yang terus mengikuti perubahan zaman. Minat merupakan suatu penentu juga dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Tidak adanya minat seseorang terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Menurut Dalyono, M (2005: 233) belajar memerlukan kesiapan rohani, ketenangan dengan baik. Apabila dirinci faktor rohani itu meliputi: 1) intelegensi;

2) bakat; 3) minat; 4) motivasi; 5) faktor kesehatan mental; dan 6) tipe-tipe khusus seorang pelajar.

Ketidaksenangan siswa terhadap pelajaran matematika akan berakibat pada sulitnya memahami pelajaran matematika itu sendiri dan akan berdampak pula pada kemampuan siswa dalam penerapan atau pengerjaan yang lebih akrab kita sebut *application* konsep. Sebagaimana yang diutarakan Bloom dan kawan-kawan dalam (Suyono dan Hariyanto, 2012: 167), Bloom mengembangkan ranah kognitif menjadi enam kelompok, yang tersusun secara hierarkis mulai dari kemampuan yang paling rendah sampai kemampuan tingkat tinggi, yakni: 1) *knowledge*; 2) *comprehension*; 3) *application*; 4) *analysis*; 5) *synthesis*; dan 6) *evaluation*. Berdasarkan teori yang dipaparkan Bloom dan kawan-kawan dalam *Taxonomy Learning Domain – The Cognitive Domain (1956)* dalam (Suyono dan Hariyanto, 2012: 167), kemampuan pengerjaan atau penerapan (*application*) berada pada level ke tiga setelah pengetahuan dan pemahaman. Lemahnya siswa dalam mengerjakan soal-soal atau pemecahan masalah matematika ini diakibatkan dari lemahnya pemahaman siswa tentang matematika itu sendiri. Menurut Wahyudin (1999: 22) bahwa salah satu penyebab siswa lemah dalam matematika adalah kurang memiliki kemampuan untuk memahami (pemahaman) untuk menggali konsep-konsep dasar matematika yang berkaitan dengan pokok bahasan yang sedang dibicarakan. Maka dari itu kemampuan pengerjaan ini dapat dicapai siswa ketika siswa sudah memahami materi yang dipelajarinya atau dengan kata lain, kemampuan pemahaman menjadi prasyarat siswa untuk dapat memiliki kemampuan penerapan yang bertujuan dapat memecahkan masalah lainnya.

Kemampuan pengerjaan erat kaitannya dengan kemampuan. Hal ini seiring dengan pendapat yang dikemukakan oleh Bloom dan kawan-kawan dalam (Suyono dan Hariyanto, 2012: 169) bahwa “penerapan (*application*) adalah kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan, membuat teori menjadi praktik, menggunakan pengetahuan sebagai respon pada kenyataan”.

Menyikapi permasalahan ini, karena pendidik merupakan suatu perancang pembelajaran, maka pendidik harus dapat membuat suatu skenario dengan baik agar peserta didiknya mampu mendapatkan hasil belajar terbaik atau dengan kata lain hingga perkembangan yang optimal. Dalam kasus ini mata pelajaran matematika. Suatu pekerjaan yang besar yang harus dikerjakan oleh pendidik, sebagaimana sebelum siswa mampu melaju pada tahap kognitif pengerjaan, siswa harus sudah dapat menguasai tahap sebelumnya yakni, pengetahuan dan pemahaman. Hasil UTS siswa kelas IV SDN 2 Cibodas Lembang Tahun ajaran 2013/2014 seakan menjadi bukti bahwa lemahnya kemampuan siswa dalam pengerjaan soal atau masalah matematika. Maka dari itu pendidik dituntut untuk merancang suatu pembelajaran matematika dengan baik. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh pendidik guna peserta didiknya mendapatkan hasil belajar yang optimal, seperti menggunakan media yang kreatif, metode pembelajaran yang menarik, dan model pembelajaran yang sesuai. Pendidik harus mampu memilih yang mana yang sesuai dengan kebutuhan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seperti yang diungkapkan oleh Coleman, James S. (2008: 83), dalam bukunya:

If the students' given initial capabilities and resource in educational games were determined by their performance on examinations on

background material, then they might be all the more motivated to do their conventional studies. In this sense educational games may enhance the effectiveness of conventional study exercises in which they are embedded.

Dalam hal ini peneliti mencoba untuk mengembangkan pembelajaran berbasis permainan guna tercapainya tujuan pembelajaran. Permainan merupakan suatu cara alternatif yang dapat membantu tercapainya suatu pembelajaran, dikala dalam pelaksanaan pembelajaran ditemukan berbagai masalah. Seperti peserta didik merasa bosan dan malas untuk belajar apalagi mata pelajaran matematika yang dianggapnya sangat sulit dan membosankan. Karena pada umumnya, kecenderungan yang ada pada sekolah modern adalah menciptakan metode yang memungkinkan anak-anak belajar dengan antusiasme yang sama, yang mencirikan permainan spontan mereka.

Zoltan P. Dienes (dalam Suwangsih, Erna dan Tiurlina, 2006: 94) adalah seseorang matematikawan yang memusatkan perhatiannya pada cara-cara pengajaran terhadap anak. Dasar teorinya bertumpu pada teori Piaget. Dienes berpendapat bahwa:

Pada dasarnya matematika dapat dianggap sebagai studi tentang terstruktur, memisah-misahkan hubungan-hubungan diantara struktur-struktur dan mengkategorikan hubungan-hubungan diantara struktur. Dienes mengemukakan bahwa tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik. Ini mengandung arti bahwa benda-benda atau objek-objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pengajaran matematika.

Sejalan dengan pendapat Zoltan P. Dienes di atas, Sufyani Prabawanto dan Mujono, dalam (Suwangsih, Erna dan Tiurlina 2006: 193) dalam bukunya menjelaskan:

Dengan memanfaatkan situasi anak bermain sambil belajar matematika, maka kelak diharapkan: (1) Anak/peserta didik senang dalam mengerjakan suatu bahan pelajaran matematika; (2) Anak/peserta didik terdorong dan menaruh minat untuk mempelajari matematika secara sukarela; (3) Adanya suatu semangat bertanding dalam suatu permainan dan berusaha untuk menjadi pemenang dan dapat mendorong anak/peserta didik untuk memusatkan perhatian pada permainan yang dihadapinya; (4) Jika anak/peserta didik terlibat pada kegiatan dan keaktifan sendiri, akan betul-betul memahami dan mengerti; (5) Ketegangan-ketegangan dalam pikiran anak/peserta didik setelah belajar matematika dapat berkurang; dan (6) Anak/peserta didik dapat memanfaatkan waktu yang terluang.

Maka dari itu peneliti akan mencoba mengembangkan suatu model pembelajaran berbasis pada permainan yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang menghambat peserta didik tidak mampu mencapai hasil belajar dengan optimal. Model pembelajaran yang akan peneliti kembangkan ini yakni model pembelajaran tipe kooperatif yaitu aktivitas *scramble*. *Scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. *Scramble* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif sendiri adalah model pembelajaran yang memberikan landasan bagaimana siswa dapat sukses belajar bersama orang lain. Siswa tidak diajarkan untuk memandang teman-teman lainnya sebagai kompetitor untuk dikalahkan, melainkan sebagai mitra belajar yang saling mendukung. Ukuran bersaing adalah dengan diri sendiri bagaimana siswa dapat menghasilkan yang terbaik karena dorongan motivasi dari diri, bahkan siswa didorong untuk memberikan kontribusi kepada rekannya agar ikut termotivasi dalam belajar.

Menurut Ginnis (2008: 168-170) *scramble groups* merupakan suatu aktivitas yang dapat mendorong kerja sama siswa melatih keterampilan lisan,

mendengarkan dan menerima gagasan orang lain serta mendorong siswa bekerja secara produktif. Tujuannya adalah dapat memacu kemampuan berpikir yang lebih tinggi, seperti menganalisis, membuat sintesis, dan mengevaluasi.

Pembelajaran kooperatif model *scramble* adalah sebuah model yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam model *scramble* ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.

Model pembelajaran *scramble* tidak terlepas dari pertanyaan dan jawaban. Tanya jawab adalah bagian yang efektif dan penting dari pembelajaran karena beberapa alasan yaitu: a) memungkinkan guru untuk memeriksa pemahaman siswa tentang pelajarannya; b) memungkinkan siswa untuk mempraktikkan dan menguasai topik yang diajarkan sebelum mereka harus pindah ke topik berikutnya; dan c) memungkinkan siswa untuk mengklarifikasikan pemikiran dan pemahaman mereka tentang konsep yang diajarkan (Muijs, Daniel dan David Reynolds, 2008: 67)

Beberapa penelitian relevan yang pernah dilakukan terdahulu menjadi salah satu tolak ukur penelitian yang akan dikembangkan kali ini. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Azizah, Azizah (2010) dalam membahas implementasi *cooperative learning* model *scramble* sebagai usaha untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika, menyimpulkan bahwa “Setelah diterapkan model pembelajaran *scramble* ini motivasi siswa meningkat terutama dalam pembelajaran matematika”. Selain itu penelitian yang

dilakukan oleh Sulistyowati, Endah (2010) dalam penelitiannya tentang peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika model pembelajaran *scramble* pada pokok bahasan bilangan bulat, menyimpulkan bahwa “Setelah diterapkan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika, terutama pada pokok bahasan bilangan bulat”.

Oleh karena itu, satu keingintahuan yang kuat berdasarkan semua fakta dan pengetahuan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan *Scramble* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Pengerjaan Operasi Hitung Pecahan Pada Siswa Kelas IV”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, masalah penelitian yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah penerapan model pembelajaran berbasis permainan *scramble* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengerjaan operasi hitung pecahan pada siswa kelas iv?”

Adapun tujuan penelitian secara khusus dijabarkan dalam sebagai berikut sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan *scramble* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengerjaan operasi hitung pecahan di kelas IV SDN 2 Cibodas ?

2. Bagaimanakah proses pembelajaran yang terjadi dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan *scramble* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengerjaan operasi hitung pecahan di kelas IV SDN 2 Cibodas ?
3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan pengerjaan operasi hitung pecahan siswa kelas IV SDN 2 Cibodas yang pembelajarannya menerapkan model permainan *scramble* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan *scramble* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengerjaan operasi hitung pecahan di kelas IV SDN 2 Cibodas.
2. Mendeskripsikan proses pembelajaran yang terjadi ketika menerapkan model pembelajaran berbasis permainan *scramble* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengerjaan operasi hitung pecahan di kelas IV SDN 2 Cibodas.
3. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan pengerjaan operasi hitung pecahan siswa kelas IV SDN 2 Cibodas yang pembelajarannya menerapkan model permainan *scramble*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun dengan harapan dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa

Pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengubah pola pikir dalam mengikuti pembelajaran matematika, sehingga cenderung lebih menarik minat dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

2. Pendidik

Dapat dijadikan sebagai suatu sarana penambah pengetahuan dan alternatif model pembelajaran, bahwa pembelajaran berbasis permainan *scramble* merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

3. Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai upaya peningkatan kualitas sekolah melalui inovasi model pembelajaran yang diterapkan.

4. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai suatu sarana penambah wawasan dan pengetahuan. Selain itu hasil penelitian digunakan sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilakukakan.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “dengan penerapan model pembelajaran berbasis permainan *scramble*, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pengerjaan operasi hitung pecahan pada siswa kelas IV SDN 2 Cibodas Lembang Kabupaten Bandung Barat”.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Permainan *Scramble*

Suatu jenis permainan yang menekankan aktivitas siswa dalam menemukan jawaban. Model ini terdapat kartu soal dan kartu jawaban dimana siswa harus menyesuaikan kartu soal dan menemukan kartu jawaban untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu soal. Yakni, mengerjakan soal operasi hitung pecahan dengan pengerjaannya sesuai petunjuk dan aturan main.

2. Kemampuan Pengerjaan (*application*) Konsep

Kemampuan pengerjaan/penerapan (*application*) yaitu hasil belajar yang siswa dapatkan setelah mengikuti proses pembelajaran, yang pada penelitian ini kemampuan pengerjaan (*application*) konsep adalah kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan (soal) dalam mengukur aspek kognitif siswa. Pengerjaan operasi hitung pecahan dilaksanakan dalam pembelajaran permainan *scramble*.

3. Operasi Hitung Pecahan

Operasi hitung pecahan dalam penelitian ini adalah melakukan perhitungan matematika (angka), operasi hitung tersebut terdiri dari penjumlahan dan pengurangan operasi hitung pecahan (berpenyebut sama dan berpenyebut

berbeda). Pada penelitian ini operasi hitung pecahan yakni salah satu pokok bahasan dalam mata pelajaran matematika siswa kelas IV sekolah dasar, yang berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) termuat dalam Standar Kompetensi 6. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah dan Kompetensi Dasar 6.3 Menjumlahkan pecahan dan 6.4 Mengurangkan pecahan.