

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SULIT BELAJAR MELALUI PEMBELAJARAN TIPE SCRAMBLE MEDIA MANIPULATIF DENGAN MEDIA REALISTIK MENGGUNAKAN SINGLE SUBJEK RESEARCH PADA SISWA KELAS IV KECAMATAN TANETE RILAU

Syamsidar Majid^{a*)}, Rukli^{a)}, Sulfasyah^{a)}

^{a)}Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi : syamsidar.majid@gmail.com

Riwayat Artikel : diterima: 07 Mei 2021; direvisi: 12 Mei 2021; disetujui: 15 Mei 2021

Abstrak. Jenis penelitian ini adalah penelitian Single Subjek Research, sehingga tidak ada kontrol langsung terhadap variabel-variabel bebas. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sampel tunggal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran tipe scramble media manipulatif kelas IV Kecamatan Tanete Rilau menggambarkan skor kemampuan konsep pecahan pada anak menggunakan pembelajaran scramble dengan media manipulatif pada setiap fase memiliki perubahan bahkan perubahan itu tergambar dalam setiap sesi. Pada fase sebelum intervensi, sesi kesatu memiliki skor 51.5%, sesi kedua 53.3%, dan pada sesi ketiga 62.9%. Dengan gambaran seperti itu maka kecenderungan arah grafik menunjukkan kenaikan dan positif. Hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran tipe scramble media realistik menunjukkan skor kemampuan konsep pecahan pada anak menggunakan pembelajaran scramble dengan media manipulatif pada setiap fase memiliki perubahan bahkan perubahan itu tergambar dalam setiap sesi. Pada fase sebelum intervensi, sesi kesatu memiliki skor 72.3%, sesi kedua 52.3%, dan pada sesi ketiga 64.9%. Dengan gambaran seperti itu maka kecenderungan arah grafik menunjukkan penurunan. Hasil Belajar siswa melalui penerapan pembelajaran tipe scramble menggunakan media manipulative dan media realistic menunjukkan jika tes kemampuan konsep pecahan pada anak pembelajaran scramble dengan bantuan media yang tepat menggunakan media realistic secara keseluruhan tingkat kemampuan pembelajaran scramble mengalami peningkatan terutama saat pemberian intervensi menggunakan bantuan media manipulative dan media realistic dan hasil intervensi tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan konsep pecahan anak meningkat secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan persentase skor pada baseline (A') lebih tinggi jika dibandingkan dengan persentase skor intervensi (B) maupun baseline (A).

Kata Kunci: tipe scramble; media manipulatif; media realistik; single subjek research.

COMPARISON OF MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS WITH DIFFICULTY LEARNING THROUGH SCRAMBLE TYPE LEARNING MANIPULATIVE MEDIA WITH REALISTIC MEDIA USING SINGLE RESEARCH SUBJECTS FOR CLASS IV STUDENTS, TANETE RILAU DISTRICT

Abstract. This type of research is Single Subject Research, so there is no direct control on the independent variables. The number of samples in this study is a single sample. The results showed that students' mathematics learning outcomes using manipulative media scramble type learning for class IV Tanete Rilau District described the fraction concept ability score in children using scramble learning with manipulative media in each phase and had changes, even the changes were reflected in each session. In the pre-intervention phase, the first session had a score of 51.5%, the second session 53.3%, and in the third session 62.9%. With a picture like that, the trend towards the graph shows an increase and is positive. The results of students' mathematics learning by using realistic media scramble type learning showed the score of fraction concept ability in children using scramble learning with manipulative media in each phase had changes, even the changes were reflected in each session. In the pre-intervention phase, the first session had a score of 72.3%, the second session 52.3%, and in the third session 64.9%. With such a picture, the trend towards the graph shows a downward trend. Student learning outcomes through the application of scramble-type learning using manipulative media and realistic media showed that the fraction concept ability test in scramble learning children with the help of appropriate media using realistic media overall level of scramble learning ability increased, especially when giving interventions using manipulative media and media realistic and the results of the intervention showed a significant increase in the child's fraction concept ability. This is evidenced by the percentage score at baseline (A') which is higher than the percentage score for the intervention (B) and baseline (A).

Keywords: scramble type; manipulative media; realistic media; single subject research

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting yang berfungsi untuk meningkatkan mutu kehidupan manusia. Pendidikan juga berperan penting dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang handal dan mampu bersaing secara sehat sebagaimana

tujuan pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Kurikulum adalah pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Undang-Undang No. 20 Tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional) tentang Sistem Pendidikan Nasional). Kurikulum pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang telah dilaksanakan sejak tahun ajaran 2013/2014 disebut Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (Permendikbud Nomor 57 tahun 2014). Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud No. 57 tahun 2014 lampiran I). Penerapan kurikulum 2013 diharapkan mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai. Japa dan Suarjana [1] menyatakan tujuan dibelajarkannya matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) memahami konsep matematika, mengetahui keterkaitan antar konsep dan mampu mengaplikasikan konsep atau algoritma matematika itu secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan-pernyataan matematika. (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan/menginterpretasikan solusi yang diperoleh. (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Purnamasari [2] menyatakan bahwa kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah idealnya mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik yang harus dipenuhinya atau dicapainya dari suatu satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Permendikbud RI Nomor 021 Tahun 2016 tentang standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah memuat tentang tingkat kompetensi dan kompetensi Inti sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Kompetensi Inti meliputi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan ketrampilan [3].

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada siswa yang bernama Afrizal yang berada di kelas IV SD Kecamatan Tanete Rilau September 2019 di Sekolah Dasar diperoleh hasil yang menunjukkan terdapat kekurangan dalam Belajar Matematika. Pada materi bangun ruang, kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam menyelesaikan materi bangun ruang sisi datar adalah belum memahami rumus bangun ruang tersebut, karena selama ini yang dilakukan siswa adalah menghafal rumus. Selain itu juga siswa kurang paham tentang rumus pendukung lain. Selain itu kurangnya pengetahuan tentang simbol, kurangnya pemahaman tentang nilai tempat, penggunaan proses yang keliru, kesalahan perhitungan, dan tulisan yang tidak dapat dibaca sehingga siswa melakukan kekeliruan karena tidak mampu lagi membaca tulisannya sendiri. Dalam

pembelajaran matematika kesalahan mempelajari suatu konsep terdahulu akan berpengaruh terhadap pemahaman konsep berikutnya karena matematika merupakan pelajaran yang terstruktur. Kesalahan paling spesifik yang dilakukan oleh anak Ketika Belajar Matematika yaitu kesalahan pemahaman ketika siswa mampu membaca pertanyaan tetapi gagal untuk memahami apa yang telah dibaca, sehingga menyebabkan dia tidak tahu apa yang harus dikerjakan.

Kesalahan belajar merupakan isu yang berkepanjangan di dalam dunia pendidikan karena kelainan ini sulit untuk diatasi, namun dengan dukungan dan intervensi yang tepat, individu yang berkesulitan belajar matematika dapat melaksanakan tugas-tugas belajarnya dan sukses dalam pelajarannya, dan bahkan memiliki karir yang cemerlang. Kesulitan belajar dapat dipahami melalui berbagai definisi yang dikemukakan oleh berbagai ahli dan asosiasi ahli kesalahan belajar, kesalahan belajar merupakan suatu kondisi dimana siswa mengalami hambatan dalam belajar. Kesalahan belajar biasanya tercermin dengan adanya kesalahan yang dilakukan dalam pengerjaan soal. Reid (Martini Jamaris [4]) mengemukakan pendapatnya bahwa “Kesalahan belajar biasanya tidak dapat diidentifikasi sampai anak mengalami kegagalan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik yang harus dilakukannya”. Berdasarkan pada permasalahan yang ada, maka diusulkan agar guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendesain pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memperhatikan karakteristik perkembangan siswa. Inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran tipe *scramble* berbantuan bahan manipulative dan realistik.

Oleh karena itu, aka diterapkan model ini belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting yang berfungsi untuk meningkatkan mutu kehidupan manusia. Pendidikan juga berperan penting dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang handal dan mampu bersaing secara sehat sebagaimana tujuan pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, meningkatkan motivasi serta timbul minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Secara tidak langsung model ini akan menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran matematika dan pada akhirnya diharapkan dapat pula meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa. Untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep, siswa dapat menggunakan bantuan media berupa bahan manipulative.

Bahan manipulative dalam pembelajaran matematika SD adalah “alat bantu pembelajaran yang digunakan terutama untuk menjelaskan konsep dan prosedur matematika. Alat ini merupakan bagian langsung dari matematika dan dapat dimanipulasi oleh peserta didik (dibalik, dipotong, digeser, dipindah, digambar ditambah, dipilah, dikelompokkan/diklarifikasikan)(Muhsetyo [5]).

Media Pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah [6]. Berdasarkan beberapa teori tersebut, dapat dirangkum, bahan manipulatif adalah bahan yang dapat dimanipulasikan atau dimainkan dengan tangan untuk menanamkan konsep matematika tertentu. Penggunaan bahan manipulatif dalam proses pembelajaran berfungsi untuk menyederhanakan konsep yang abstrak, menyajikan bahan yang relatif abstrak menjadi lebih nyata, menjelaskan pengertian atau konsep secara lebih konkret.

Sedangkan untuk membuat siswa belajar secara realistik, maka digunakan pendekatan dengan menggunakan bahan realistik. Penggunaan bahan realistik dalam belajar matematika akan membantu siswa lebih menguasai dan memahami tentang konsep matematika, juga meningkatkan aktivitas serta kreativitas siswa dalam menerapkan pengetahuan dan pemahaman tentang bangun datar dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media manipulative dan media realistik dapat membantu peserta didik secara individu dan dijadikan alternatif untuk mengatasi permasalahan guru yang mengalami kesulitan dalam membelajarkan materi Matematika di Sekolah Dasar.

Penelitian ini telah dilakukan oleh Ummu Zulfah, Sri Utaminingsih, dan Henry Suryo Bintoro [7] untuk mendeskripsikan penerapan model inquiry berbantuan media manipulatif untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematik siswa kelas IV SD materi keliling dan luas bangun datar, (2) untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa kelas IV SD mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar dengan menerapkan model pembelajaran inquiry berbantuan media manipulative. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran inquiry berbantuan media manipulatif dapat meningkatkan kemampuan koneksi matematik siswa kelas IV SD 5 Jepang materi keliling dan luas bangun datar. Penelitian yang berbeda dilakukan oleh Ni Luh Novita Deviana, I Wayan Wiarta, dan Komang Ngurah Wiyasa [8], dengan hasil penelitian 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.

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe scramble jika dipadukan dengan berbagai bahan manipulatif dan bahan realistik akan membantu proses pemecahan masalah yang dilakukan siswa [9]. Keduanya sama-sama mampu meningkatkan keaktifan siswa, memberikan pemahaman yang bermakna kepada siswa sehingga tidak cepat dilupakan siswa, dan memberikan pengaruh positif terhadap kompetensi pengetahuan matematika [10].

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dilakukan penelitian yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Sulit Belajar Melalui Pembelajaran Tipe Scramble Media Manipulatif dengan Media Realistik Menggunakan Single Subjek Research Pada Siswa Kelas IV Kecamatan Tanete Rilau”. Tujuan yang

ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kompetensi pengetahuan matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan bahan manipulatif dan kompetensi pengetahuan matematika siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan bahan manipulative dan bahan realistik, serta untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan bahan manipulatif terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Kec Tanete Rilau”.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitan Single Subjek Research, sehingga tidak ada kontrol langsung terhadap variabel-variabel bebas. Sampel dalam penelitian kuantitatif adalah sebagian dari populasi dalam suatu penelitian [11]. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sampel tunggal. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes hasil belajar dan dokumentasi [12]. Tehnik analisis data yang digunakan yaitu Analisis visual dalam kondisi dan analisi visual antar kondisi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

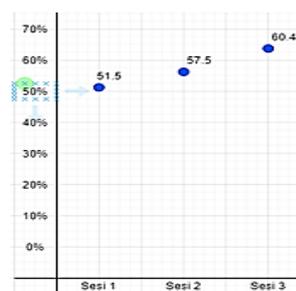
Peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran tipe scramble media manipulatif kelas IV Kecamatan Tanete Rilau

Hasil Penelitian Base line – 1 (A)

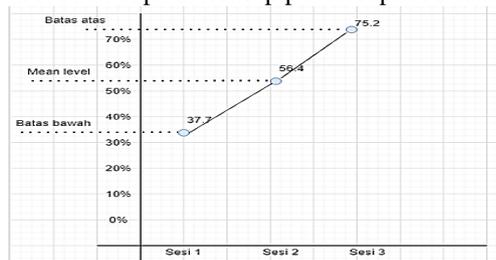
Data yang diperoleh pada base line 1 (A) terdiri atas tiga hasil observasi yang dituangkan pada tabel 1.

Tabel 1. Skor Kemampuan Konsep Pecahan dengan Pembelajaran Scramble Media Manipulatif

Indikator	Bentuk Soal	Skor Penilaian		
		1	2	3
Belummemahami rumus	Uraian	62.5	62.5	75bi
Kurangnyapengetahuan tentang symbol	Uraian	46	60	66
Kurangnyapemahaman tentang nilai tempat	Uraian	50	50	66
Penggunaanproses yang keliru	Uraian	50	50	66
Kesalahanperhitungan	Uraian	50	60	50
Tulisanyang tidak dapat dibaca sehingga siswa melakukan kekeliruan karena tidak mampu lagi membaca tulisannya sendiri	Uraian	52	60	50
Kesalahanpemahaman ketika siswa mampu membaca pertanyaan tetapi gagal untuk memahami apa yang telah dibaca	Uraian	50	60	50
Rata-rata		51.5	57.5	60.4



Gambar 1. Kemampuan konsep pecahan pada baseline (A)



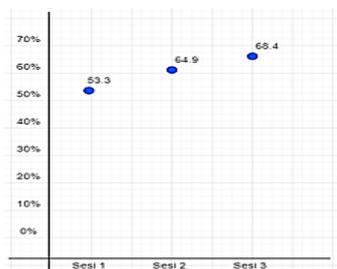
Gambar 2. Mean level, batas atas dan batas bawah pada baseline (A)

Hasil Penelitian Base line – 2 (B)

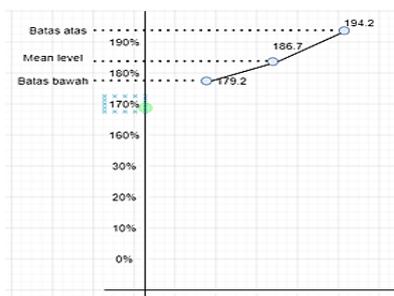
Data yang diperoleh pada base line 2 (B) terdiri atas lima hasil observasi yang dituangkan pada tabel 2.

Tabel 2. Skor Pengamatan Kemampuan Konsep Pecahan dengan Pembelajaran Scramble Media Manipulatif

Indikator	Pengamatan pertama	Pengamatan kedua	Pengamatan ketiga
Meninggalkan tempat duduk di dalam kelas atau dalam situasi lainnya dimana diharapkan anak tetap duduk	50	75	62.5
Mengalami kesulitan dalam memahami	66.6	66.6	80
Berlarian	50	66.6	66.6
Salah menjawab soal	50	66.6	66.6
Salah menmpatkan rumus	50	50	66.6
Jumlah	266.6	324.8	342.3
Rata-rata	53.3	64.9	68.4



Gambar 3. Kemampuan konsep pecahan pada intervensi B



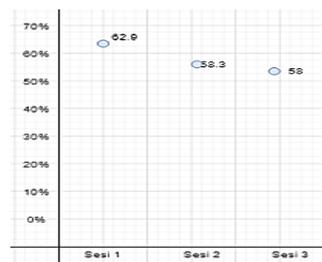
Gambar 4. Mean level, batas atas dan batas bawah pada Intervensi B

Hasil Penelitian Base line – 3 (A')

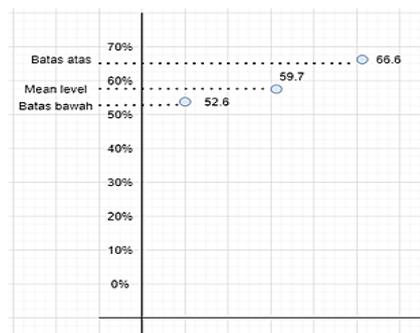
Data yang diperoleh pada base line 3 (A') terdiri atas tiga hasil observasi yang dituangkan pada tabel 3.

Tabel 3. Skor Pengamatan Kemampuan Konsep Pecahan dengan Pembelajaran Scramble Media Manipulatif

Indikator	Hasil Tes		
	Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3
Meninggalkan tempat duduk di dalam kelas atau dalam situasi lainnya dimana diharapkan anak tetap duduk	75	83.3	80
Mengalami kesulitan dalam memahami	73.3	73.3	80
Berlarian	66.6	80	95
Salah menjawab soal	50	30	20
Salah menmpatkan rumus	50	25	15
Jumlah	314.9	291.6	290
Rata-rata	62.98	58.32	58



Gambar 5. Kemampuan konsep pecahan pada baseline (A')



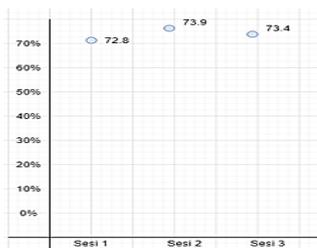
Gambar 6. Mean level, batas atas dan batas bawah pada baseline (A')

Peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran tipe scramble media realistik kelas IV Kecamatan Tanete Rilau
 Hasil Penelitian Base line – 1 (A)

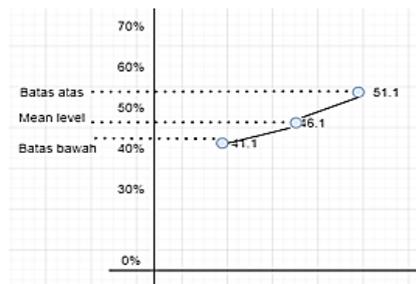
Data yang diperoleh pada base line 1 (A) terdiri atas tiga hasil observasi yang dituangkan pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 4. Skor Kemampuan Konsep Pecahan dengan Pembelajaran Scramble Media Realistik

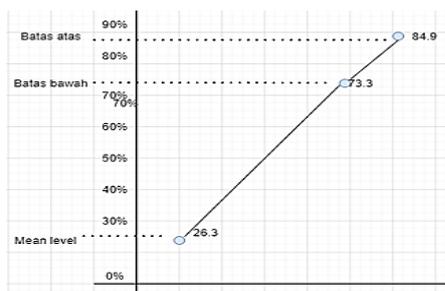
Indikator	Bentuk Soal	Skor Penilaian		
		1	2	3
Belum memahami rumus	Uraian	62	63	79
Kurangnya pengetahuan tentang symbol	Uraian	50	55	68
Kurangnya pemahaman tentang nilai tempat	Uraian	50	66.6	75
Penggunaan proses yang keliru	Uraian	50	40	35
Kesalahan perhitungan	Uraian	50	45	30
Tulisan yang tidak dapat dibaca sehingga siswa melakukan kekeliruan karena tidak mampu lagi membaca tulisannya sendiri	Uraian	52	50	45
Kesalahan pemahaman ketika siswa mampu membaca pertanyaan tetapi gagal untuk memahami apa yang telah dibaca	Uraian	50	50	35
Jumlah		364	369.6	367
Rata-rata		72.8	73.9	73.4



Gambar 7. Kemampuan konsep pecahan pada baseline (A)



Gambar 10. Mean level, batas atas dan batas bawah pada Intervensi B



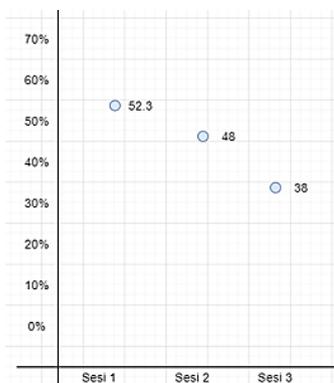
Gambar 8. Mean level, batas atas dan batas bawah pada baseline (A)

Hasil Penelitian Base line – 2 (B)

Data yang diperoleh pada base line 2 (B) terdiri atas lima hasil observasi yang dituangkan pada tabel 5

Tabel 4. Skor Pengamatan Kemampuan Konsep Pecahan dengan Pembelajaran Scramble Media Realistik

Indikator	Pengamatan pertama	Pengamatan kedua	Pengamatan ketiga
Meninggalkan tempat duduk di dalam kelas atau dalam situasi lainnya dimana diharapkan anak tetap duduk	45	50	30
Mengalami kesulitan dalam memahami	66.6	50	40
Berlarian	50	50	40
Salah menjawab soal	50	40	40
Salah menempatkan rumus	50	50	40
Jumlah	261.6	240	190
Rata-rata	52.32	48	38



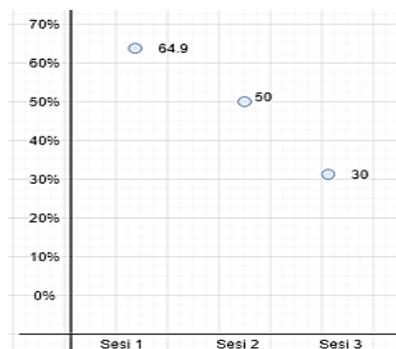
Gambar 9. Kemampuan konsep pecahan pada Intervensi B

Hasil Penelitian Base line – 3 (A')

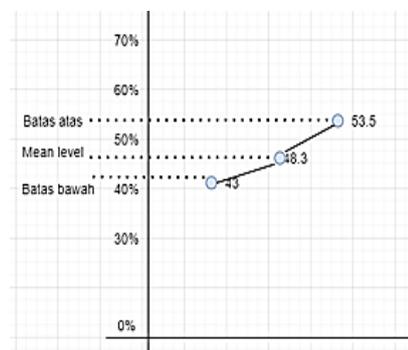
Data yang diperoleh pada base line 3 (A') terdiri atas tiga hasil observasi yang dituangkan pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 5. Skor Pengamatan Kemampuan Konsep Pecahan dengan Pembelajaran Scramble Media Realistik

Indikator	Hasil Tes		
	Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3
Meninggalkan tempat duduk di dalam kelas atau dalam situasi lainnya dimana diharapkan anak tetap duduk	66.6	50	35
Mengalami kesulitan dalam memahami	55	50	25
Berlarian	70	50	40
Salah menjawab soal	66.6	50	25
Salah menempatkan rumus	66.6	50	25
Jumlah	324.8	250	150
Rata-rata	64.96	50	30

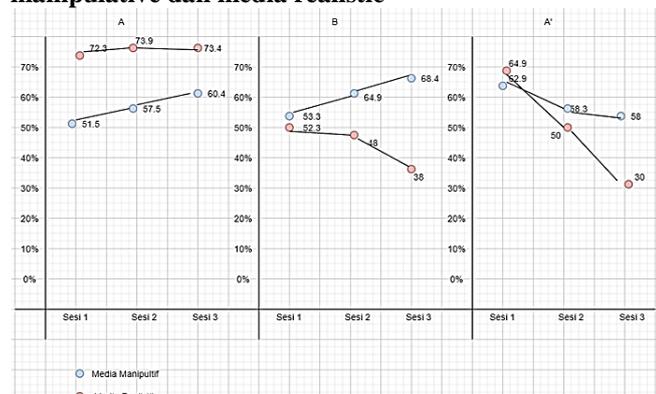


Gambar 11. Kemampuan konsep pecahan pada baseline (A')



Gambar 12. Mean level, batas atas dan batas bawah pada baseline (A')

Perbedaan hasil Belajar siswa melalui penerapan pembelajaran tipe scramble menggunakan media manipulative dan media realistic



Gambar 13. Skor kemampuan pembelajaran tipe scramble menggunakan media manipulative dan media realistic pada baseline (A), intervensi (B) dan baseline (A')

Grafik 13 di atas menggambarkan bahwa fase Baseline (A) dilakukan tiga sesi, fase intervensi (B) enam sesi dan fase Baseline (A') sebanyak tiga sesi. Skor kemampuan konsep pecahan pada anak menggunakan pembelajaran scramble dengan media manipulative pada setiap fase memiliki perubahan bahkan perubahan itu tergambar dalam setiap sesi. Pada fase sebelum intervensi, sesi kesatu memiliki skor 51.5%, sesi kedua 53.3%, dan pada sesi ketiga 62.9%. Dengan gambaran seperti itu maka kecenderungan arah grafik menunjukkan kenaikan dan positif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan konsep pecahan dalam kondisi stabil dengan menurunnya skor pada sesi ketiga dimana indikator bermain yang menurun.

Pada fase intervensi (B) skor sesi pertama sebesar 57.5%, naik menjadi 64.9% pada sesi kedua, dan turun menjadi 58.3% pada sesi ketiga. Pada sesi ketiga mengalami penurunan skor menjadi 58.3% karena ada pola intervensi yang diubah biasanya pemberian materi yang dibagi interval waktu untuk setiap indikator pembelajaran.

Skor yang diperoleh untuk fase Baseline (A'), sesi pertama adalah 60.4%, meningkat pada sesi kedua menjadi 68.4%, dan sesi ketiga turun menjadi 58%. Berdasarkan analisis stabilitas pada fase baseline (A), intervensi (B) dan Baseline (A') menunjukkan skor yang cukup stabil, yang berarti bahwa perubahan kemampuan belajar konsep pecahan menggunakan pembelajaran scramble dengan media manipulative secara keseluruhan meningkat dengan stabil.

Mean level pada grafik yang menunjukkan prosentase yang telah dicapai subjek selama penelitian berlangsung terus meningkat. Berdasarkan dari gambaran tersebut dapat diketahui kecenderungan positif yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar konsep pecahan menggunakan pembelajaran scramble dengan media manipulative.

Sedangkan pada pembelajaran scramble dengan media realistik fase Baseline (A) dilakukan tiga sesi, fase intervensi (B) tiga sesi dan fase Baseline (A') sebanyak tiga sesi. Skor kemampuan konsep pecahan pada anak menggunakan pembelajaran scramble dengan media manipulative pada setiap fase memiliki perubahan bahkan perubahan itu tergambar dalam setiap sesi. Pada fase sebelum intervensi, sesi kesatu memiliki skor 72.3%, sesi kedua 52.3%, dan pada sesi ketiga 64.9%. Dengan gambaran seperti itu maka kecenderungan arah grafik menunjukkan penurunan. Meskipun terlihat menunjukkan penurunan namun hal ini berarti bahwa terdapat peningkatan kemampuan konsep pecahan dalam kondisi stabil dengan menurunnya skor pada setiap sesi dimana indikator bermain yang menurun. Pada fase intervensi (B) skor sesi pertama sebesar 73.9%, turun menjadi 48% pada sesi kedua, dan naik menjadi 50% pada sesi ketiga. Pada sesi kedua terdapat penurunan pada indikator bermain anak dan pada sesi ketiga mengalami kenaikan skor Kembali menjadi 50% karena ada pola intervensi yang diubah biasanya pemberian materi yang dibagi interval waktu untuk setiap indikator pembelajaran.

Skor yang diperoleh untuk fase Baseline (A'), sesi pertama adalah 73.4%, turun pada sesi kedua menjadi 38%, dan sesi ketiga turun menjadi 30%. Berdasarkan analisis stabilitas pada fase baseline (A), intervensi (B) dan Baseline (A') menunjukkan skor yang stabil, yang berarti bahwa perubahan kemampuan belajar konsep pecahan menggunakan pembelajaran scramble dengan media realistik secara keseluruhan stabil. Mean level pada grafik yang menunjukkan prosentase yang telah dicapai subjek selama penelitian berlangsung terus meningkat. Berdasarkan dari gambaran tersebut dapat diketahui kecenderungan positif yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar konsep pecahan menggunakan pembelajaran scramble dengan media realistik.

IV. SIMPULAN

Hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran tipe scramble media manipulatif kelas IV Kecamatan Tanete Rilau menggambarkan skor kemampuan konsep pecahan pada anak menggunakan pembelajaran scramble dengan media manipulative pada setiap fase memiliki perubahan bahkan perubahan itu tergambar dalam setiap sesi. Pada fase sebelum intervensi, sesi kesatu memiliki skor 51.5%, sesi kedua 53.3%, dan pada sesi ketiga 62.9%. Dengan gambaran seperti itu maka kecenderungan arah grafik menunjukkan kenaikan dan positif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan konsep pecahan dalam kondisi stabil dengan menurunnya skor pada sesi ketiga dimana indikator bermain yang menurun.

Hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran tipe scramble media realistik kelas IV Kecamatan Tanete Rilau menunjukkan skor kemampuan konsep pecahan pada anak menggunakan pembelajaran scramble dengan media manipulative pada setiap fase memiliki perubahan bahkan perubahan itu tergambar dalam

setiap sesi. Pada fase sebelum intervensi, sesi kesatu memiliki skor 72.3%, sesi kedua 52.3%, dan pada sesi ketiga 64.9%. Dengan gambaran seperti itu maka kecenderungan arah grafik menunjukkan penurunan. Meskipun terlihat menunjukkan penurunan namun hal ini berarti bahwa terdapat peningkatan kemampuan konsep pecahan dalam kondisi stabil dengan menurunnya skor pada setiap sesi dimana indikator bermain yang menurun.

Hasil Belajar siswa melalui penerapan pembelajaran tipe scramble menggunakan media manipulative dan media realistic menunjukkan jika tes kemampuan konsep pecahan pada anak pembelajaran scramble dengan bantuan media yang tepat menggunakan media realistic. Adapun hasil yang diperoleh setelah dilakukan pengolahan data dan analisis data yang telah dibahas sebelumnya, secara keseluruhan tingkat kemampuan pembelajaran scramble mengalami peningkatan terutama saat pemberian intervensi menggunakan bantuan media manipulative dan media realistic dan hasil intervensi tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan konsep pecahan anak meningkat secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan persentase skor pada baseline (A') lebih tinggi jika dibandingkan dengan persentase skor intervensi (B) maupun baseline (A).

REFERENSI

- [1] Japa, I. G. N., Suarjana, I. M. (2016). Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal mimbar PGSD universitas pendidikan ganesha*. 2 (1). 5.
- [2] R. Purnamasari *et al.*, "Student Center Based Class Management Assistance Through The Implementation Of Digital Learning Models," *J. Community Engagem.*, vol. 02, no. 02, pp. 41–44, 2020.
- [3] Y. Suchyadi *et al.*, "Improving The Ability Of Elementary School Teachers Through The Development Of Competency Based Assessment Instruments In Teacher Working Group , North Bogor City," *J. COMMUNITY Engagem.*, vol. 02, no. 01, pp. 1–5, 2020.
- [4] Jamaris, Martini. 2014. *Kesulitan Belajar Prespekif, Asesmen, dan Penanggulangannya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [5] Muhsetyo. 2015. *Pembelajaran Matematika di SD*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- [6] Nurjanah and Y. Suchyadi, "Media Audio Visual Sebagai Media Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Di SMP Negeri 3 Kota Bogor," *Pedago. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 40–44, 2020.
- [7] Zulfah, Ummu. Utaminingsih, Sri dan Henry Suryo Bintoro. (2018) "Penerapan Model Inquiry Berbantuan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SD" Anargya: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 2*
- [8] Deviana, Ni Luh Novita, I Wayan Wiarta, Komang Ngurah Wiyasa. 2017. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Bahan Manipulatif Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika*. *Journal Educatonal Technology Universitas Pendidikan Ganesha Volume 1 Nomor 2*.
- [9] Suyatno. 2015. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jakarta. Masmedia Buana Pustaka
- [10] Wina Sanjaya, 2016. *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*, Jakarta: Kencana.
- [11] Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [12] Prastowo, Andi. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.