

## PENGARUH MATHMAGIC DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

**Natalia Elisabet Marbun\***

Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Labuhanbatu, Labuhanbatu, Sumatera Utara, Indonesia, 21470

**Rohani**

Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Labuhanbatu, Labuhanbatu, Sumatera Utara, Indonesia, 21470

**Rahma Muti'ah**

Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Labuhanbatu, Labuhanbatu, Sumatera Utara, Indonesia, 21470

**Suriyani**

Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Labuhanbatu, Labuhanbatu, Sumatera Utara, Indonesia, 21470

**Abstrak.** Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Data hasil belajar matematika siswa yang diperoleh di SMA Negeri 2 Bilah Hulu menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa tergolong rendah sehingga perlu untuk ditingkatkan terutama pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Fungsi Invers. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan *The One Group Pre-test – Post-test Design*. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan berganda. Data dianalisis dengan Uji T yaitu *Paired Sample T Test*. Hasil analisis nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 2 Bilah Hulu sebelum diajar menggunakan *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* sebesar 10,14 dan standar deviasi sebesar 3,563 dan setelah diajar menggunakan *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* sebesar 16,72 dan standar deviasi 2,987. Karena data yang diperoleh dari hasil uji t pada taraf signifikansi 0,05 adalah  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $16,784 > 2,045$  maka  $H_a$  diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa dengan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang tersedia dalam keadaan acak.

**Kata Kunci:** *Mathmagic, Scramble, Hasil Belajar.*

**Abstract.** Learning outcomes are a measure of the success of students in learning the material delivered by the teacher. Data on students' mathematics learning outcomes obtained at Bilah Hulu 2 High School showed that students' mathematics learning outcomes were relatively low so it was necessary to improve them especially on mathematics subjects. The objectives of this research were to find out knowing the effect of *mathmagic* on the *scramble* learning model on student learning outcomes in the subject matter of Inverse Functions. This type of research is quantitative research using *The One Group Pre-Post Test test Design*. The research instruments used tests of student learning outcomes in the form of multiple choices. Data was analyzed by the T Test, namely *Paired Sample T Test*. The results average learning outcomes of class X MIA 1 Bilah Hulu 2 High School before being taught using *mathmagic* with a *scramble* learning model of 10.14 and standard deviation of 3.563 and after being taught using *mathmagic* with *scramble* learning model of 16, 72 and standard deviation 2,987. Because the data obtained from the results of the t test at a significance level of 0.05 is  $t_{count} > t_{table}$  that is  $16.784 > 2.045$  then  $H_a$  is accepted. From these results it can be concluded that there is a

mathmagic influence with the scramble learning model on student learning outcomes by matching the question cards and answer cards available in random circumstances.

**Keywords:** Mathmagic, Scramble, Learning Outcomes.

---

**Sitasi:** Marbun, N.E., Rohani., Muti'ah, R., & Suriyani. (2019). Pengaruh mathmagic dengan model pembelajaran scramble terhadap hasil belajar siswa. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 5(1), 1-10.

---

**Submit:**  
31-07-2019

**Revisi:**  
02-08-2019

**Publish:**  
08-09-2019

---

## PENDAHULUAN

Belajar mengajar merupakan interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dinilai dari hasil belajar siswa. Sudijono mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran (Sutrisno & Siswanto, 2016). Penilaian hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris (Bloom dalam Subhi, 2016). Ranah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah adalah ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran. Salah satu komponen yang memegang peranan penting dalam kelangsungan kegiatan pembelajaran adalah guru. Dengan demikian tugas guru dalam pembelajaran sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran sehingga siswa dituntut untuk bersikap aktif, kreatif dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka perlu dikembangkan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk dapat menumbuhkan rasa percaya diri dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Dengan demikian siswa tumbuh dan berkembang secara wajar dan guru sebagai salah satu pembimbing dan pemberi motivasi dapat bertindak secara bijaksana. Namun kenyataannya hasil belajar di Indonesia tergolong rendah.

Menurut Huzzah (Puspita, 2012) peringkat Matematika Indonesia berada di deretan 34 dari 38 negara yang diperoleh dari data UNESCO. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika di Indonesia belum optimal. Annajmi (2016) menjelaskan data yang dicapai siswa Indonesia untuk kategori rendah (400) masih belum tercapai dan sangat jauh dari kategori mahir (625). Data hasil survei TIMSS dan PISA tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam pembelajaran matematika masih sangat jauh dari rata-rata Internasional. Berdasarkan studi pendahuluan hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 2 Bilah Hulu juga dapat dikatakan masih rendah. Banyak siswa yang mendapat nilai dibawah rata-rata ketika diberi soal latihan. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa tersebut diduga karena model pembelajaran yang digunakan kurang memicu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan dampak yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar matematika diantaranya: siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru, penyelesaian yang diajarkan guru terlalu panjang sehingga siswa malas mengerjakan soal dan waktu pengerjaan soal tidak cukup, proses pembelajaran matematika di sekolah umumnya masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa yang telah dijelaskan diatas maka perlu diterapkan sebuah alternatif yaitu penerapan *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble*. Alasan dipilihnya penerapan *mathmagic* dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pada kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 2 Bilah Hulu karena pada *mathmagic* tidak semata-mata diutamakan kecepatan, namun juga kebenaran dan logika jawaban yang dihasilkan. Secara prinsip dalam *mathmagic*, setiap persoalan perhitungan dikerjakan dengan strategi yang sesuai untuk mendapatkan jawaban yang sederhana, mudah, cepat dan tepat.

Dalam proses pembelajarannya, metode *mathmagic* akan meningkatkan rasa percaya diri anak, sehingga mereka akan mampu dan berani untuk mengerjakan soal dan mencoba untuk menyelesaikannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Setyono (Irawan&Febriyanti, 2016) yang menyatakan bahwa *mathmagic* adalah suatu pendekatan dan cara pandang baru terhadap matematika, terutama dalam cara menyampaikan materi. Dengan *mathmagic* pengerjaan hitungan dasar akan menjadi jauh lebih mudah dan sederhana sehingga akan tertanam suatu kesan awal bahwa matematika itu mudah dan menyenangkan.

Handoyo (Irawan & Febriyanti, 2016) menyebutkan bahwa kelebihan belajar *Mathmagic*: 1) Tidak diperlukan alat bantu apapun, kecuali alat tulis menulis, 2) Dapat digunakan oleh siapa saja, baik anak yang tidak suka (tidak berbakat) maupun yang suka (berbakat) matematika, dan 3) Berkorelasi positif terhadap pelajaran matematika di sekolah karena setelah mengetahui cara penggunaan *mathmagic* maka rasa percaya diri sang anak akan bertambah. Kekurangan metode *mathmagic* adalah banyaknya strategi yang harus diketahui. Bagi anak atau orang tua yang tidak sabar, mungkin hal ini dianggap sebagai “harus menghafal banyak rumus”. Sehingga untuk menutupi kekurangan metode *mathmagic* tersebut peneliti mengelaborasi dengan model pembelajaran *scramble*.

*Scramble* adalah model pembelajaran yang menyediakan lembar soal dan lembar jawaban namun masih dalam keadaan acak. Siswa diharapkan mampu menjawab soal dengan cepat (Taylor dalam Huda, 2013). *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Tahapannya adalah sebagai berikut.

- 1) Membuat kartu soal sesuai materi ajar. Guru membuat soal sesuai dengan materi yang akan disajikan kepada siswa.
- 2) Membuat kartu jawaban dengan diacak. Guru membuat pilihan jawaban yang susunannya diacak sesuai jawaban soal-soal pada kartu soal.
- 3) Menyajikan materi. Guru menyajikan materi ajar kepada siswa.
- 4) Membagikan kartu soal pada tiap kelompok dan meletakkan kartu jawaban yang diacak di atas meja guru sebagai jawaban dari kartu soal.
- 5) Setiap siswa dalam kelompok mengerjakan kartu soal. Setiap anggota kelompok saling membantu mengerjakan soal-soal yang ada pada kartu soal.
- 6) Kelompok siswa yang sudah mengerjakan kartu soal kemudian mencocokkannya dengan kartu jawaban yang sudah tersedia dan memasangkannya di papan tulis.

#### Kelebihan Model Pembelajaran *Scramble*

Kelebihan model pembelajaran *scramble* menurut Shoimin (2014) adalah sebagai berikut:

1. Kartu soal yang diperoleh tiap kelompok adalah tanggung jawab semua anggota kelompok.
2. Memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan.
3. Model pembelajaran *scramble* dapat mengembangkan rasa solidaritas dalam kelompok.
4. Materi yang diberikan sulit untuk dilupakan

5. Mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju karena model pembelajaran *scramble* mengandung sifat kompetitif.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian quasi eksperimen dengan metode pra eksperimen dan pola yang digunakan adalah *The One Group Pre-Test and Post-Test Design*. Sampel pada penelitian ini adalah kelas X MIA 1 SMA Negeri 2 Bilah Hulu yang diperoleh dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal *pre-test* dan *post-test*. Soal tes sebelumnya di uji cobakan terlebih dahulu dikelas XI MIA 1 setelah diuji cobakan lalu dilakukan analisis soal dengan 4 kriteria yaitu validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Data tes yang diperoleh kemudian dianalisis dengan *Uji Paired Sample T-Test* menggunakan bantuan software SPSS 22.

**Tabel 1.** Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Kategori	Kriteria
Tinggi	$X \geq \text{mean} + 1. SD$
Sedang	$(\text{mean} - 1. SD) < X < (\text{mean} + 1. SD)$
Rendah	$X \leq \text{mean} - 1. SD$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengumpulkan data untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui *pre-test* sebanyak 25 butir soal dan data yang diperoleh dari pemberian *pre-test* tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.** Data *Pre-Test* Hasil Belajar Siswa

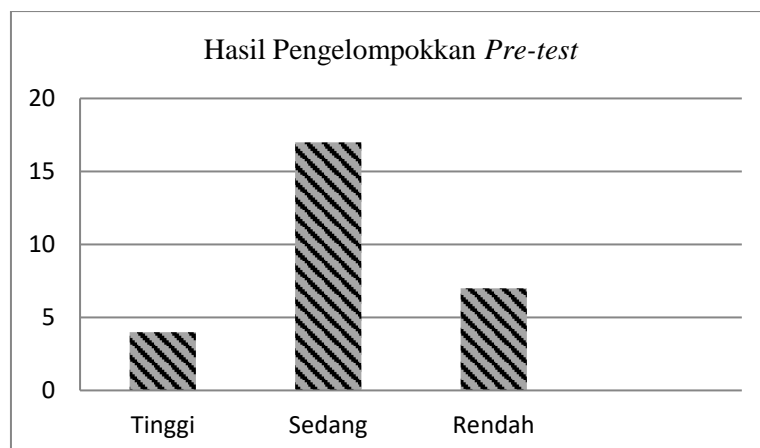
Fungsi Invers	<i>Pre-test</i>
	Eksperimen
Mean	10,14
Standart Deviasi	3,563
Varians	12,695
Skor Tertinggi	19
Skor Terendah	4

Dari hasil pada tabel diatas maka peneliti mengelompokkan *pre-test* menjadi beberapa kategori seperti berikut.

**Tabel 3.** Kategori Data *Pre-Test*

Kategori	Interval	Frekuensi
Tinggi	$\geq 14$	4
Sedang	$6 < X < 14$	17
Rendah	$X \leq 6$	8
Jumlah		29 orang

Untuk lebih jelasnya perhatikan diagram batang hasil pengelompokkan *pre-test* berikut ini:



**Gambar 1.** Diagram Pengelompokan *Pre-Test*

Setelah siswa diberi *pre-test* maka akan diberi penjelasan dan cara menggunakan *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* kemudian akan kembali diberi tes berupa *post-test* untuk melihat pengaruh dari penerapan *mathmagic* melalui model pembelajaran *scramble* tersebut. Dari pemberian *post-test* didapat data yaitu seperti pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Data Post-Test Hasil Belajar Siswa

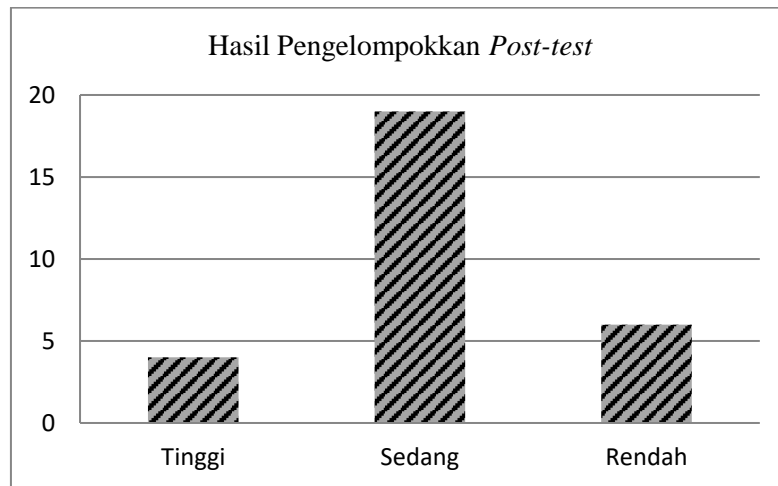
Fungsi Invers	<i>Post-test</i>
	Eksperimen
<i>Mean</i>	16,72
<i>Standart Deviasi</i>	2,987
<i>Varians</i>	8,921
Skor Tertinggi	23
Skor Terendah	10

Dari hasil pada tabel diatas maka peneliti mengelompokkan *post-test* menjadi beberapa kategori seperti berikut.

**Tabel 5.** Kategori Data *Post-Test*

Kategori	Interval	Frekuensi
Tinggi	$X \geq 20$	4
Sedang	$14 < X < 20$	19
Rendah	$X \leq 14$	6
Jumlah		29 orang

Untuk lebih jelasnya perhatikan diagram batang hasil pengelompokan *post-test* berikut ini:



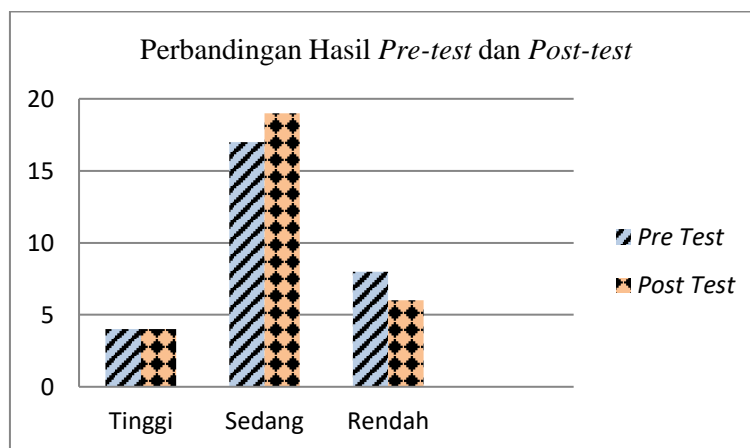
**Gambar 2.** Diagram Hasil Pengelompokan *Post-Test*

Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa kelas X MIA 1 SMAN 2 Bilah Hulu dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 6.** Perbandingan Data *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kategori	Frekuensi	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Tinggi	4	4
Sedang	17	19
Rendah	8	6
Jumlah	29 siswa	29 siswa

Lebih jelasnya lihat diagram batang perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* dibawah ini:



**Gambar 3.** Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Dari grafik diatas terlihat jelas bahwa pemberian *mathmagic* melalui model pembelajaran *scramble* mempengaruhi hasil belajar siswa. Untuk perhitungan uji normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS dipilih *Kolmogorov-Smirnov* dengan pengambilan keputusan jika nilai sig > taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) maka data berdistribusi normal. Berikut ini disajikan rangkuman hasil perhitungan uji normalitas SPSS seperti pada tabel dibawah ini:

**Tabel 7.** Hasil Uji Normlitas Data Pre-Test dan Post-Test

Statistik	Hasil
Sig.	0,897
Uji Kolmogorov-Smirnov	Sig. > 0,05
Kesimpulan	Data Normal

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa kedua data berdistribusi normal. Untuk perhitungan uji homogenitas cara SPSS dengan menggunakan *Analysis Of Variance* (ANOVA) dengan pengambilan keputusan jika nilai sig > taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) maka data homogen. Berikut ini disajikan rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas seperti pada tabel berikut:

**Tabel 8.** Hasil Uji Homogenitas Pre-Test dan Post-Test

Statistik	Hasil
Sig.	0,509
Uji Levene's Test	Sig. > 0,05
Kesimpulan	Data Homogen

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa kedua data homogen. Dari kedua tabel prasyarat analisis data dapat dikatakan bahwa kedua sampel dalam keadaan normal dan homogen, sehingga perhitungan analisis data dapat dilanjutkan. Untuk uji hipotesis dengan aplikasi SPSS menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* dengan pengambilan keputusan jika nilai sig < taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan kata lain terdapat pengaruh *Mathmagic* dengan Model Pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa pada materi Fungsi Invers. Berikut ini disajikan rangkuman hasil uji hipotesis *pre-test* dan *post-test Mathmagic* dengan Model Pembelajaran *Scramble* menggunakan program aplikasi SPSS seperti pada berikut.

**Tabel 9.** Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample T-Test*

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Std.	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Deviation	Mean	Lower	Upper			
Pair 1 Posttest	-	6.586	.392	5.782	7.390	16.784	28	.000
Pretest								

Dari hasil uji *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi SPSS diperoleh nilai sig < taraf signifikansi yaitu  $0,000 < 0,05$  dengan t hitung > t tabel yaitu  $16,784 > 2,045$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas X MIA 1 SMAN 2 Bilah Hulu Tahun Pembelajaran 2018/2019 setelah diberikan *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble*. Data diatas menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, ada pengaruh hasil belajar siswa pada materi fungsi invers pada kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah diberikan *mathmagic* dengan

model pembelajaran *scramble*. Untuk melihat selisih rata-rata data *pre-test* dan *post-test* sebesar 6,586 dan melihat *standart deviasi pre-test* dan *post-test* sebesar 2,113.

Penelitian tentang pembelajaran matematika menggunakan *mathmagic* melalui model pembelajaran *scramble* dilaksanakan di SMAN 2 Bilah Hulu. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pembelajaran 2018/2019 yang dilaksanakan pada tanggal 18 April sampai 03 Mei sebanyak empat pertemuan dengan tiga kali pertemuan 3x45 menit dan satu kali pertemuan lagi 2x45 menit. Materi dalam penelitian ini adalah fungsi invers. Penelitian *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* dilaksanakan melalui 6 fase yaitu: 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk memulai pembelajaran. Guru menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran. 2) Memberi pembelajaran *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble*. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan *mathmagic* dan disampaikan melalui model pembelajaran *scramble*. 3) Mengorganisir siswa ke dalam kelompok belajar. Guru membentuk siswa menjadi 6 kelompok dan masing-masing kelompok mendapat kartu soal yang harus diselesaikan. 4) Membimbing siswa dalam mengerjakan soal latihan. Guru membimbing siswa yang kurang paham dengan soal. 5) Evaluasi. Guru memberikan soal sebagai penilaian evaluasi dan 6) Memberikan penghargaan. Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyelesaikan kartu soal yang diperoleh.

Penelitian *mathmagic* melalui model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa didukung dengan instrumen tes hasil belajar yang diberikan terhadap siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dibuktikan pada data hasil belajar siswa kelas X MIA 1 SMAN 2 Bilah Hulu Tahun Pembelajaran 2018/2019 diperoleh dari nilai *pre-test* yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi pengenalan *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* dan nilai *post-test* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi pengenalan *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* dalam menyelesaikan soal fungsi invers. Soal *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 25 butir soal pilihan berganda tentang fungsi invers.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah diuraikan sebelumnya, skor siswa sebelum diberi *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* dan skor siswa setelah diberi *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* terdapat perbedaan. Meskipun jika dilihat dari frekuensi, jumlah siswa yang mengalami perubahan setelah diberi *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* tidak banyak karena pada saat pemberian *post-test* siswa yang antusias menyelesaikan soal adalah siswa yang memang gemar matematika. Selain itu karena waktu yang diberikan juga singkat sesuai dengan tujuan *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* yaitu siswa mampu menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat walaupun jawaban masih dalam kondisi acak menyebabkan siswa yang belum terbiasa berhitung cepat tidak dapat menjawab seluruh soal dengan waktu yang ditentukan dan mempengaruhi hasil *post-test* tetapi rata-rata skor yang diperoleh secara keseluruhan meningkat. Hal ini terlihat dari hasil pengujian hipotesis dengan Uji *Paired Sample T-Test* untuk sampel yang berdistribusi normal diperoleh nilai Sig. (2-Tailed) sebesar 0,000 dan nilai Sig. (2-Tailed) < 0,05 dengan nilai t hitung > t tabel yaitu 16,784 > 2,045 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan kata lain terdapat pengaruh *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada materi fungsi invers sesuai dengan penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Irawan & Chatarina (2016) yang berjudul "Efektifitas *Mathmagic* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika". Hasil penelitian dari penelitian yang dilakukan oleh Irawan & Chatarina adalah sebagai berikut: Perbandingan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan *treatment* maka nilai efektifitasnya sebesar 90,42%. Hal ini berarti pemberian *mathmagic* memiliki nilai



efektifitas yang cukup tinggi. Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putri (2013) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII-C SMP Anggrek Banjarmasin Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan *Scramble*” menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 33,77%.

Dengan demikian, “Pengaruh *Mathmagic* dengan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa” mampu menjawab hipotesis yang diajukan peneliti melalui analisis data-data yang diperoleh yaitu penelitian membuktikan bahwa pemberian *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas X-MIA 1 SMAN 2 Bilah Hulu Tahun Pembelajaran 2018/2019 dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan antara nilai rata-rata *pre-test* dengan nilai rata-rata *post-test* yaitu 10,14 dan 16,72. Meskipun terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai rendah karena memang siswa tersebut kurang mampu berhitung dengan cepat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annajmi, (2016). Peningkatan kemampuan konsep matematik siswa smp melalui metode penemuan terbimbing berbantuan software geogebra. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 1-10.
- Huda, M. (2013). Model-model pengajaran dan pembelajaran. isu-isu metodis dan paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irawan, A & Chatarina, F. 2(016). Efektivitas *mathmagic* dalam peningkatan hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA Formatif*, 6(1), 85-92. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/755>
- Nadipah. (2016). *Analisis kemampuan memberikan penjelasan lebih lanjut peserta didik kelas XI menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing pada materi hidrolisis di MA Al Asror*. Skripsi Tidak Diterbitkan, Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. <http://Eprints.Walisongo.Ac.Id/6878/1/Cover.Pdf>
- Puspita, Y.T. (2012). *Pengaruh perhatian siswa dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas tinggi sekolah dasar se-gugus IV kecamatan pengasih tahun ajaran 2011/2012*. Skripsi Tidak Diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta <https://eprints.uny.ac.id/9531/1/bab%201%20NIM.08108244166.pdf>
- Putri, A.A. (2013). *Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas vii-c smp anggrek banjarmasin melalui model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement divisions (stad) dan scramble*. Tesis Tidak diterbitkan, Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/10728/1/P%20-%205.pdf>
- Shoimin, A. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Bandung.
- Subhi, M. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Manba'ul Ulum Lempuing Jaya, Oki*. Skripsi Tidak Diterbitkan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang.

Sutrisno & Siswanto. 2016. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di kota yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 112-120.