

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE DENGAN PEMANFAATAN *MACROMEDIA FLASH*

Nonik Indrawatiningsih
STKIP PGRI Pasuruan
E-mail: nonik_pinkgirl@yahoo.com

Abstract: *This study aims to improve learning outcomes in sub-section measurement of angles through the use of learning models Scramble with Macromedia Flash 8.0 in VB graders SD Muhammadiyah 9 Malang. This research employing a classroom action research design. The data were collected through the result data of learning student before given the action, the evaluation result data of action in every cycle, and the result data of learning student after the action. The data in this study of student learning outcomes data before the implementation of the action, evaluation data on each cycle, and the data of student learning outcomes after the implementation of the action. The results showed an increase in student learning outcomes after applying the learning model Scramble with the use of Macromedia Flash 8.0. The increase was amounted to 7.41%, with an average of value of 85.75. Based on these results it can be concluded that the student learning outcomes VB grade in SD Muhammadiyah 9 Malang in sub chapter angular measurements has increased after applying the learning model Scramble with the use of Macromedia Flash 8.0*

Keywords: *angle measurement learning, scramble learning model with macromedia flash 8.0.*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada sub bab Pengukuran Sudut melalui model pembelajaran Scramble dengan pemanfaatan Macromedia Flash 8.0 pada siswa kelas VB SD Muhammadiyah 9 Malang. Penelitian ini mengikuti desain penelitian tindakan kelas. Data pada penelitian ini berupa data hasil belajar siswa sebelum pelaksanaan tindakan, data hasil evaluasi disetiap siklus, dan data hasil belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran Scramble dengan pemanfaatan Macromedia Flash 8.0. Peningkatan tersebut sebesar 7,41%, dengan rata-rata nilai 85,75. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa Kelas VB SD Muhammadiyah 9 Malang pada sub bab pengukuran sudut mengalami peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran Scramble dengan pemanfaatan Macromedia Flash 8.0*

Kata Kunci : *Pembelajaran Pengukuran Sudut, Model Pembelajaran Scramble dengan Pemanfaatan Macromedia Flash 8.0*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, perkembangan IPTEK semakin marak di masyarakat. Maraknya perkembangan IPTEK disebabkan oleh adanya tuntutan

manusia untuk berkembang dan maju dalam berbagai bidang sesuai dengan perkembangan zaman. Tuntutan tersebut, dapat diperoleh melalui informasi aktual dari peralatan IPTEK yang canggih.

Pendidikan dapat meningkatkan kesejahteraan, karena orang yang berpendidikan dapat terhindar dari kebodohan maupun kemiskinan (Sagala, 2009:33). Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa fungsi pendidikan yaitu membimbing anak ke arah suatu tujuan yang merupakan upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang dapat meningkatkan kualitas kehidupannya. Selain itu melalui pendidikan akan dibentuk manusia yang berakal dan berhati nurani (Susanto, 2007:28). Kualifikasi sumber daya manusia yang mempunyai karakteristik seperti di atas, sangat diperlukan dalam menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga mampu menghadapi persaingan global.

Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting untuk hidup manusia (Setyono, 2006).. Tanpa kita sadari banyak hal di sekitar kita yang selalu berhubungan dengan matematika. Misalkan untuk menukar uang, jual beli, mencari nomor telpon, dan lain-lain. Pada semua pelajaran di sekolah juga berkaitan dengan matematika. Pada pelajaran fisika misalnya, tidak akan dapat menghitung gravitasi bumi tanpa pengetahuan matematika. Matematika begitu penting untuk dipelajari, maka pada pembelajarannya perlu di ciptakan

suasana yang mendukung. Mengelola proses belajar-mengajar adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Muchith, 2008:98). Ketiga tahap tersebut dapat menjadikan pembelajaran bermakna dan berjalan secara baik dan sesuai yang diinginkan, khususnya pada pembelajaran matematika. Pada kenyataannya, rasa takut terhadap pelajaran matematika sering kali menghinggapi perasaan para siswa-siswi dari tingkat SD, SLTA, bahkan hingga perguruan tinggi (Maskur dan Fathoni, 2008:64). Oleh karena itu, guru harus berusaha menghilangkan persepsi dalam diri siswa bahwa matematika sulit, mengusahakan agar siswa memiliki pengalaman bahwa belajar matematika itu menyenangkan dan menumbuhkan keyakinan dalam diri siswa bahwa mereka mampu memecahkan masalah-masalah dalam matematika.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan pada siswa kelas VB SD Muhammadiyah 9 “Panglima Sudirman” Malang, diperoleh data mengenai kemampuan siswa dalam pengukuran sudut. Data yang diperoleh yakni, dari 27 siswa, 7 siswa mengerjakan soal dengan

benar dan 20 siswa lainnya melakukan kesalahan ketika mengerjakan soal. Kesalahan tersebut diklarifikasikan menjadi dua jenis kesalahan, diantaranya kesalahan konsep dan kesalahan dalam menghitung. Kesalahan pada pemahaman konsep terjadi ketika siswa menyelesaikan soal pengukuran sudut yaitu dalam menggambar sudut serta menentukan besar sudut yang ada pada soal. Hasil pekerjaan siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Soal	Jawaban siswa	Jawaban yang benar	Siswa yang salah mengerjakan
1. Gambarlah sudut 145° dengan menggunakan busur derajat.			17 siswa
2. Gambarlah sudut 85° dengan menggunakan busur derajat,			14 siswa

Berdasarkan hasil pengerjaan siswa diatas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa lebih cenderung melakukan kesalahan pada materi menggambar sudut. Dengan demikian, penguasaan konsep pada pengukuran sudut sangat penting. Lemahnya pemahaman konsep pada materi pengukuran sudut akan berakibat pada lemahnya siswa dalam menggambar dan mengukur suatu sudut. Di samping itu, nilai rata-rata ulangan

harian yang dicapai siswa rendah yaitu rata-rata 61,92 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 25,92% padahal KKM di sekolah adalah 70 dan yang belum mencapai KKM 74,08 %.

Untuk mengatasi permasalahan diatas perlu dilakukan inovasi pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran melalui penggunaan *software* pendidikan. Salah satu program *software* yang berkembang pada saat ini adalah *Macromedia Flash 8.0*. *Macromedia Flash 8.0* merupakan salah satu program *software* yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa. Selain penggunaan media, guru harus mampu menerapkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan komunikatif sehingga dapat meningkatkan peran serta siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode Scramble dengan menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok. Dimana nantinya setiap kelompok akan dibagikan kartu soal dan kartu jawaban. Dalam metode pembelajaran ini akan dibentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Tiap kelompok terdiri dari

siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda serta dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin. Setelah itu peneliti menjelaskan secara singkat materi tentang pengukuran sudut. Kemudian tiap kelompok diberi kartu soal dan kartu jawaban yang akan mereka diskusikan. Pembelajaran scramble terletak pada media kartunya, yaitu mengacak-acak kartu sehingga mendapatkan jawaban yang benar. Dalam menjawab kartu soal perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompoknya dapat berfikir kritis sehingga lebih mudah dalam menyelesaikan soal. Jadi Scramble merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan kartu soal dan kartu jawaban sehingga siswa diharapkan mampu mencari jawaban dari setiap kartu soal yang telah diberikan oleh peneliti.

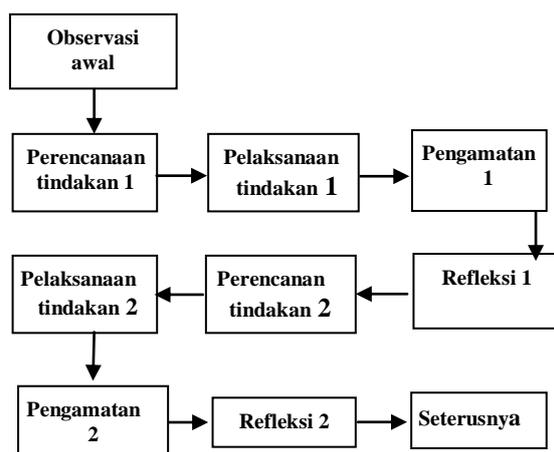
Banyak siswa merasakan manfaat bekerja sama dengan teman sekelas mendiskusikan materi yang telah mereka baca atau telah mereka dengar di kelas. Dengan model pembelajaran Scramble ini siswa di tuntut untuk bekerja sama secara berkelompok dan menemukan jawaban dari soal yang telah disediakan oleh guru. Siswa juga akan lebih bisa mengingat materi pelajaran yang diberikan apabila siswa tersebut bisa menemukan kesimpulan materi itu

sendiri dari jawaban yang sudah dikerjakan secara berkelompok. Dengan adanya penampilan *Macromedia Flash 8.0*, maka siswa akan lebih semangat dan tidak jenuh dengan materi yang diberikan. karena *Macromedia Flash 8.0* mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa. Scramble yang dilengkapi dengan tampilan *Macromedia Flash 8.0* ini akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Jika suatu metode didesain dengan baik sebagai sarana sekaligus belajar, maka akan lebih meningkatkan motivasi belajar siswa (Wihardjo, 2007).

Menurut Hardjasujana dan Mulyati (2007) model pembelajaran Scramble ini memiliki banyak kelebihan, yaitu pada pembelajaran ini melibatkan semua siswa dalam menyelesaikan suatu persoalan, selain itu juga mendorong pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta melatih kedisiplinan dalam bekerjasama menyelesaikan suatu persoalan. Dengan tampilan *Macromedia Flash 8.0* dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan tidak bosan dalam mengikuti pelajaran serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran tersebut.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penggunaan rancangan ini dimaksudkan untuk meneliti tentang penerapan model pembelajaran Scramble dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam beberapa siklus tindakan hingga mencapai hasil yang diinginkan, setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Setiap siklus tindakan yang dilaksanakan terdiri atas empat komponen yakni (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Berikut model visualisasi bagan tentang penelitian tindakan kelas:



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2007:93)

Lokasi pada penelitian ini adalah

SD Muhammadiyah 9 Malang, yang beralamat di Jalan R.T Suryo No 5 Malang dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas VB semester genap tahun ajaran 2014/2015. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, soal tes, catatan lapangan, dan lembar wawancara. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi yang ditujukan pada guru dan siswa, tes akhir, catatan lapangan yang telah diisi oleh observer, dan wawancara yang dilakukan pada siswa untuk mencari tahu fakta mengenai proses pembelajaran di periode sebelumnya ataupun mengenai pandangan guru terhadap penerapan pembelajaran matematika melalui model pembelajaran Scramble dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* sub bab pengukuran sudut.

Analisis data diperlukan sebagai media untuk membaca rincian data yang telah dikumpulkan pada penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif, yaitu dengan cara mengumpulkan data yang diperoleh melalui hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran Scramble (hasil pengerjaan soal yang diberikan guru dalam bentuk kartu soal) disetiap siklus, hasil tes, catatan lapangan, dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Kemudian data tersebut

dipaparkan, dibahas dan disimpulkan. Data-data apa saja yang dianalisis dan bagaimana teknik analisisnya dijelaskan sebagai berikut:

1) Data hasil belajar siswa sebelum melaksanakan model pembelajaran Scramble dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0*.

Data hasil belajar siswa sebelum melaksanakan model pembelajaran Scramble dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* diambil dari nilai ujian terakhir. Nilai ujian terakhir ini selanjutnya disebut sebagai nilai awal. Nilai awal dianalisis untuk digunakan sebagai patokan atau acuan dalam pembentukan kelompok heterogen pada siklus I. kelompok heterogen terdiri dari siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Sehingga untuk membentuk kelompok heterogen maka siswa harus diklasifikasikan dalam kelompok tinggi, sedang atau rendah. Analisis nilai awal untuk pembagian kelompok heterogen untuk siklus I dapat dilihat dan pengelompokan kemampuan akademik berdasarkan nilai awal dapat dilihat pada lampiran. Serta kelompok heterogen untuk siklus I dapat dilihat juga pada lampiran.

2) Data hasil evaluasi pelaksanaan model pembelajaran Scramble dengan

pemanfaatan *macromedia flash 8.0* disetiap siklus.

Evaluasi hasil pelaksanaan model pembelajaran Scramble dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* di setiap siklus dilihat berdasarkan hasil pengerjaan tes evaluasi siswa secara individu. Selanjutnya nilai-nilai yang diperoleh dianalisis ketuntasan individu dan klasikalnya. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Scramble dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* atau tidak.

3) Data hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran Scramble dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0*

Data hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran Scramble dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* dianalisis untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa baik secara individu maupun klasikal, untuk mengetahui meningkat atau tidaknya hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran Scramble dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0*, serta untuk mengetahui predikat penghargaan kelompok. Predikat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebutan yang diperoleh tiap kelompok

sebagai upaya untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

4) Mengetahui ketuntasan belajar siswa

Hasil belajar siswa yang diperoleh dari setiap tes akhir tindakan dianalisis untuk mendapatkan banyaknya siswa yang tuntas belajar baik secara individu maupun klasikal.

a. Secara individu

Siswa dianggap tuntas belajar jika memperoleh skor ≥ 70 sesuai dengan kriteria standar ketuntasan belajar minimum (SKBM) di SD Muhammadiyah 9 Malang

b. Secara klasikal

Ketuntasan klasikal dicapai apabila minimal 80% dari banyaknya siswa yang telah mengikuti tes dinyatakan tuntas belajar (memperoleh skor tes ≥ 70). Presentase ketuntasan belajar secara klasikal dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas belajar}}{\text{banyaknya siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

5) Mengetahui meningkat atau tidaknya hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa dalam satu siklus dikatakan meningkat jika 80% atau lebih subyek penelitian tuntas belajar, yaitu memperoleh skor tes minimal 70. Dengan kata lain hasil belajar siswa dalam satu siklus dikatakan meningkat

jika telah memenuhi ketuntasan secara klasikal.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan pertemuan pertama siklus I peneliti dapat mengamati bahwa sebagian siswa masih kurang mengerti dengan konsep sudut. Tetapi dengan adanya model pembelajaran Scramble menggunakan *Macromedia Flash 8.0* siswa dapat menemukan konsepnya sendiri dalam mengerjakan kartu soal yang telah diberikan peneliti. Selain itu, melalui langkah langkah model pembelajaran Scramble menggunakan *Macromedia Flash 8.0* yang dilakukan dapat mengarahkan siswa untuk berfikir lebih mudah. Akan tetapi, pembelajaran kali ini kurang optimal dikarenakan siswa masih kurang mengerti dengan langkah-langkah pembelajaran Scramble sehingga pembelajaran kali ini belum berlangsung dengan sempurna. Pada pertemuan kedua dilaksanakan tes dengan dikerjakan secara individu sebagai tes akhir tindakan I dengan materi macam-macam jenis sudut beserta besar sudutnya. Soal terdiri dari 10 soal. Berikut ini adalah hasil prosentase dari aktivitas dan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model scramble dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* pada siklus I.

Prosentase Aktivitas Siswa Pada Siklus I

Pertemuan ke-	Observer	Observasi Aktivitas Siswa	
		Skor	Kategori
I	I	76,19%	Baik
	II	75,25%	Baik
Rata-rata		75,72%	Baik

Dari Tabel di atas dapat diketahui bahwa berdasarkan rata-rata penilaian pengamat 1, dan 2 pada siklus I, secara klasikal diperoleh prosentase keberhasilan tindakan sebesar 75,72%. Prosentase tersebut mengartikan bahwa keaktifan siswa ketika proses pembelajaran pada siklus I dapat dikategorikan "Baik". Hal ini dapat dilihat dari prosentase aktivitas siswa pada pengamat 1 dan pengamat 2, yaitu 76,19% dan 75,25%. Prosentase tersebut mengartikan bahwa taraf keberhasilan tindakan ditinjau dari aspek aktivitas siswa pada siklus I dapat dikategorikan baik.

Sedangkan sisa prosentasenya, yaitu pada pengamat 1 sebesar 23,81% dan pada pengamat 2 sebesar 24,75% dikatakan tidak berhasil. Ini disebabkan karena masih ada siswa yang tidak memperhatikan saat peneliti menyampaikan materi pelajaran, bahkan ada siswa yang bermain dan ngobrol sendiri dengan temannya. Siswa juga pasif ketika kelompok lain mengerjakan hasil kelompok meskipun jawabannya berbeda. Selain itu, ada beberapa siswa

yang tidak mau menyalin kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari.

Prosentase Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Data	Lulus	Gagal
1	Pertemuan ke-1	74,08%	25,92%
2	Pertemuan ke-2	77,78%	22,22%

Dari Tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar yang dicapai siswa pada pertemuan pertama yang lulus sebanyak 20 siswa atau 74,08% sedangkan yang tidak lulus sebanyak 7 siswa atau 25,92%. Pada pertemuan kedua, yang lulus sebanyak 21 siswa atau 77,78% sedangkan yang tidak lulus sebanyak 6 siswa atau 22,22%. Sehingga hasil belajar yang dicapai siswa pada siklus I secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari nilai LKS, dan TES 1 maka yang lulus sesuai dengan nilai SKM sebanyak 21 siswa atau 77,78% sedangkan yang belum lulus sebanyak 6 siswa atau 22,22%. Terlihat bahwa pada siklus I hasil yang dicapai siswa belum mencapai syarat ketuntasan. Sehingga perlu diadakan siklus selanjutnya sampai mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa sesuai dengan syarat ketuntasan yakni lebih dari 80%. Sedangkan prosentase gagal sebesar 25,92% dan 22,22%. Ini disebabkan karena siswa masih belum memahami materi yang telah dipelajari, yaitu belum memahami konsep dan kesalahan dalam menghitung.

Pada pertemuan pertama siklus II peneliti memberikan soal kepada siswa untuk dikerjakan secara kelompok setelah selesai, setiap siswa diminta mengerjakan LKS masing-masing secara individu. Soal yang telah diberikan oleh guru dikerjakan bertujuan agar siswa dapat menggambar dan mengukur sudut serta menghitung besar sudut antara dua jarum jam. Peneliti bersama observer berkeliling untuk memantau kegiatan siswa dalam mengerjakan LKS. Setelah selesai mengerjakan, LKS dikumpulkan untuk dinilai. Pada pertemuan kedua dilaksanakan tes dan dikerjakan secara individu sebagai tes akhir tindakan II dengan materi mengukur dan menggambar sudut serta menghitung besar sudut antara dua jarum jam. Soal terdiri dari 12 soal. Berikut ini adalah hasil prosentase dari aktivitas dan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model scramble dengan pemanfaatan *Macromedia flash 8.0* pada siklus II.

Prosentase Aktivitas Siswa Pada Siklus I

Pertemuan ke-	Observer	Observasi Aktivitas Siswa	
		Skor	Kategori
I	I	85,71%	Sangat Baik
	II	80,95%	Sangat Baik
Rata-rata		83,33%	Sangat Baik

Dari Tabel di atas dapat diketahui bahwa berdasarkan rata-rata penilaian pengamat

1, dan pengamat 2 pada siklus II, secara klasikal diperoleh prosentase keberhasilan tindakan sebesar 83,33%. Prosentase tersebut mengartikan bahwa keaktifan siswa ketika proses pembelajaran pada siklus II dapat dikategorikan "Sangat Baik".

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengamat 1 dan pengamat 2 pada siklus I dan siklus II rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu 75,72% menjadi 83,33%. Prosentase tersebut mengartikan bahwa taraf keberhasilan tindakan ditinjau dari aspek aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dapat dikategorikan Sangat Baik. Sedangkan sisa persentasenya, yaitu pada pengamat 1 sebesar 14,29% dan pada pengamat 2 sebesar 19,05% dikatakan tidak berhasil. Ini disebabkan karena masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan saat peneliti menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, ada beberapa siswa yang tidak mau menyalin kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari.

Prosentase Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Data	Lulus	Gagal
1	Pertemuan ke-1	81,48%	18,52%
2	Pertemuan ke-2	85,19%	14,81%

Dari Tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar yang dicapai siswa pada pertemuan pertama yang lulus sebanyak 22 siswa atau 81,48%

sedangkan yang tidak lulus sebanyak 5 siswa atau 18,52%. Pada pertemuan kedua, yang lulus sebanyak 23 siswa atau 85,19% sedangkan yang tidak lulus sebanyak 4 siswa atau 14,81%. Gagal disebabkan karena masih ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi dalam memahami konsep materi yang telah diajarkan. Hasil belajar yang dicapai siswa pada siklus II secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari nilai LKS, dan TES 2 maka yang lulus sesuai dengan nilai SKM sebanyak 23 siswa atau 85,19% sedangkan yang belum lulus sebanyak 4 siswa atau 14,81%. Terlihat bahwa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I, pada siklus II hasil yang dicapai siswa mencapai 85,19%. Sehingga bahwa taraf keberhasilan tindakan pada siklus II dapat dikategorikan tuntas yakni lebih dari 80%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa Kelas VB SD Muhammadiyah 9 Malang setelah penerapan model pembelajaran Scramble

dengan pemanfaatan Macromedia Flash 8.0 terdapat peningkatan hasil belajar

2. Persentase peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran Scramble dengan pemanfaatan Macromedia Flash 8.0 sebesar 7,41% dari jumlah keseluruhan siswa, dengan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 85,75.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardjasujana, A.S dan Yeti, Mulyati. (2007). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Maskur, Muhammad dan Abdul Halim Fatoni, 2008. *Mathematical Intelegence*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Muchith, Saikhan. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang:RaSail Media Group.
- Nana S, Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Setyono. 2006. *Mathemagics*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto. 2007. *Penyusunan Silabus dan RPP Berbasis Visi KTSP*. Surabaya: Matapena.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher.

Wihardjo, Edy. (2007). *Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Jember: Universitas Jember