

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN “SCRAMBLE”
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA
PADA SISWA KELAS III UPT SDN 060866**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat- syarat guna
Memperoleh Gelar Serjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

EPRIDA SIREGAR
NPM. 2202090084



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2026



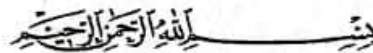
**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 11 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Eprida Siregar
NPM : 2202090084
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Marah Doly Nst, M.Si.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

- 1.
- 2.
- 3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Eprida Siregar
NPM : 2202090084
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Sudah layak disidangkan.

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Eprida Siregar
NPM : 2202090084
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
25 / 01 2026	Diskusi Desain Penelitian	
13 / 02 2024	Revisi Hasil Uji Validitas Expert	
26 / 02 2024	Revisi Kelengkapan Variabel Penelitian	
02 / 03 2026	Revisi uji Hipotesis	
12 / 03 2026	Revisi kelengkapan Lampiran	
30 / 03 2026	Acc Sidang Skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Eprida Siregar
NPM : 2202090084
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "*Scramble*" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran "*Scramble*" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

Eprida Siregar

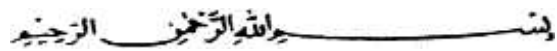
ABSTRAK

Eprida Siregar. 2202090084. Pengaruh Media Pembelajaran "*Scramble*" Terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan belajar matematika siswa serta pengaruh penggunaan media pembelajaran scramble terhadap keaktifan belajar matematika siswa kelas III UPT SDN 060866 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IIIA UPT SDN 060866 Medan yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi keaktifan belajar yang telah divalidasi oleh ahli. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif dan uji hipotesis dengan uji t (Independent Sample t-test) menggunakan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar matematika siswa sebelum menggunakan media pembelajaran scramble memperoleh nilai rata-rata sebesar 59,29 dengan kategori cukup. Setelah menggunakan media pembelajaran scramble, nilai rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 87,58. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ ($\text{sig} < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran scramble terhadap keaktifan belajar matematika siswa kelas III UPT SDN 060866 Medan.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Scramble*, Keaktifan Belajar, Matematika.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan baik. Skripsi penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Scrambell terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SDN 060866” disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk mengikuti Seminar skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan proposal penelitian ini masih terdapat berbagai keterbatasan dan tantangan. Namun, berkat bimbingan, arahan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak, skripsi penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama proses penyusunan skripsi penelitian ini.

Ucapan terima kasih yang paling utama penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda **Panyahatan Siregar** dan Ibunda **Soriyati Dalimunthe**, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan moral

maupun material, serta nasihat yang menjadi sumber kekuatan dan motivasi bagi penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan kepada Ayah dan Ibu.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga tercinta, khususnya kakak-kakak penulis **Delisma Yanti Siregar beserta suami, Pahmi Siregar beserta istri, Pitri Yana Siregar beserta suami, Tuti Siregar beserta suami, Nur Ajjah Siregar**, serta adik tercinta **Lilis Amanda Siregar**, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.

Selanjutnya, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Akrim, M.Pd.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah sumatera utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus Dosen Pembimbing yang telah

memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi penelitian ini.

6. Bapak **Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.**, selaku Dosen penguji I yang telah meluangkan waktu serta memberikan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan dalam penyusunan skripsi penelitian ini.
7. Ibu **Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dosen penguji II yang telah meluangkan waktu serta memberikan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan dalam penyusunan skripsi penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman kepada penulis.
9. Bapak dan Ibu Staf Pegawai Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membantu kelancaran proses administrasi akademik.
10. Kepala UPT SDN 060866 yang telah berkenan memberikan izin, kepercayaan, serta dukungan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
11. Ibu **Sri Rahayu, S.Pd.**, selaku Wali Kelas III-A yang telah memberikan bantuan, kerja sama, dan dukungan kepada penulis selama proses persiapan penelitian.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabat penulis, yaitu **Afina Sadida, Fadilah, Balqis Fakhirah, dan Lista Suriani Pasaribu**, yang telah memberikan dukungan, semangat, doa, serta kebersamaan kepada penulis selama proses penyusunan proposal penelitian ini. Kehadiran dan perhatian yang diberikan menjadi penguat bagi penulis dalam menyelesaikan setiap tahapan yang dijalani.

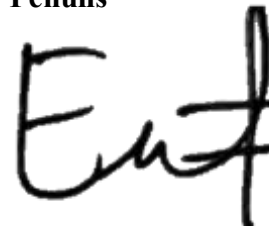
Selain itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada sahabat penulis, **Nurhalimah Siregar**, yang senantiasa memberikan dukungan moral, perhatian, dan motivasi kepada penulis. Secara khusus, penulis juga menyampaikan apresiasi kepada diri sendiri, **Eprida Siregar**, yang telah berusaha dengan sungguh-sungguh, tetap bertahan, dan terus belajar dalam menghadapi berbagai tantangan akademik selama proses penyusunan skripsi penelitian ini. Proses ini menjadi pembelajaran berharga dalam menumbuhkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan komitmen sebagai calon pendidik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi penelitian ini. Semoga skripsi penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Februari 2026

Penulis



EPRIDA SIREGAR

NPM. 2202090084

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kerangka Teoritis	13
2.1.1 Media Pembelajaran	13
2.1.2 Media Pembelajaran <i>Scramble</i>	17
2.1.3 Keaktifan Belajar.....	24
2.1.4 Pembelajaran Matematika	32
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	41
2.3 Kerangka Konseptual	44
2.4 Hipotesis.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1 Pendekatan Penelitian	48
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
3.2.1 Lokasi Penelitian	48
3.2.2 Waktu Penelitian.....	49
3.3 Populasi dan Sampel	50

3.3.1	Populasi Penelitian	50
3.3.2	Sampel Penelitian	50
3.4	Variabel dan Definisi Operasional.....	51
3.4.1	Variabel Penelitian.....	51
3.5	Instrumen Penelitian.....	53
3.5.1	Observasi	53
3.6	Teknik Analisis Data	57
3.6.1	Uji Validitas Expert.....	57
3.6.2	Uji Hipotesis	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		60
4.1	Deskripsi Data dan Hasil Penelitian.....	60
4.2	Uji Hipotesis.....	60
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	61
BAB V.....		66
KESIMPULAN DAN SARAN		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....		69

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas 3 Tahun Ajaran 2025.....	6
Tabel 2.1 Gambar Bangun Datar	38
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	47
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	48
Tabel 3.3 Sampel Penelitian	49
Tabel 3.4 Definisi Operasional	50
Tabel 3.5 Kisi-kisi Observasi.....	52
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Observasi Keaktifan Guru	54
Tabel 3.7 Kriteria Hasil Observasi	56
Tabel 4.1 Hasil Nilai Keaktifan Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran <i>Scramble</i>	58
Tabel 4.2 Hasil Nilai Keaktifan Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Scramble</i>	60
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	44
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Uji Validasi Expert.....	73
Lampiran 2. Uji Hipotesis	74
Lampiran 3. Nilai Sebelum Menggunakan Pembelajaran <i>Scramble</i>	75
Lampiran 4. Nilai Sesudah Menggunakan Pembelajaran <i>Scramble</i>	76
Lampiran 5. RPP Modul Ajar	77
Lampiran 6. Wawancara	90
Lampiran 7. Instrumen Observasi	92
Lampiran 8. Lembar Sesudah Melakukan Media Instrumen Observasi Keaktifan Belajar Matematika	94
Lampiran 9. Lembar Sebelum Melakukan Media Instrumen Observasi Keaktifan Belajar Matematika	96
Lampiran 10. Dokumentasi Wawancara.....	98
Lampiran 11. Dokumentasi Mengajar Kelas III A Sebelum Menggunakan Media <i>Scramble</i>	99
Lampiran 12. Dokumentasi Mengajar Kelas III A Sesudah Menggunakan Media <i>Scramble</i>	100
Lampiran 13. Link Video Penelitian	101
Lampiran 14. Lembar K-1	102
Lampiran 15. Lembar K-2.....	103
Lampiran 16. Lembar K-3.....	104
Lampiran 17. Lembar Pengesahan Proposal	105

Lampiran 18. Lembar Berita Acara Bimbingan Proposal	106
Lampiran 19. Lembar Surat Permohonan Seminar Proposal.....	107
Lampiran 20. Lembar surat Pernyataan Seminar Proposal.....	108
Lampiran 21. Lembar Surat Keterangan Seminar Proposal.....	109
Lampiran 22. Lembar Berita Acara Seminar Proposal	110
Lampiran 23. Lembar Berita Acara Seminar Proposal Revisi/Saran Perbaikan dari Dosen Pembahas	111
Lampiran 24. Lembar Berita Acara Seminar Proposal Revisi/Saran Perbaikan dari Dosen Pembimbing	112
Lampiran 25. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	113
Lampiran 26. Lembar Permohonan Riset.....	114
Lampiran 27. Lembar Surat Izin Riset	115
Lampiran 28. Lembar Surat Balasan Izin Riset	116
Lampiran 29. Lembar Berita Acara Sidang Skripsi	117
Lampiran 30. Lembar Pengesahan Skripsi.....	118
Lampiran 31. Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	119
Lampiran 32. Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi.....	120
Lampiran 33. Hasil Turnitin	121
Lampiran 34. Riwayat Hidup	122

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu yang sangat penting bagi kehidupan. pendidikan merupakan faktor penunjang agar menghasilkan manusia yang berkualitas. Untuk menghasilkan manusia yang berkualitas tentunya harus melalui proses pendidikan yang berkualitas pula, karena kualitas pendidikan yang dimiliki seseorang akan mampu menentukan kualitas hidupnya dimasa yang akan datang. Kualitas pendidikan dapat diimplementasikan melalui proses pembelajaran yang baik (Astuti, 2021). Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Maulidah, 2022).

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah menciptakan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dalam proses pembelajaran, keaktifan belajar siswa menjadi faktor

penting yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Keaktifan belajar tidak hanya mencerminkan keterlibatan siswa secara fisik, tetapi juga keterlibatan mental dan emosional siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Belajar di sekolah merupakan kegiatan yang secara keseluruhan berlangsung cukup lama, membutuhkan waktu yang relatif panjang, menghadapi sejumlah mata pelajaran yang terkadang sukar dan kurang menarik. Proses pembelajarannya menuntut kesungguhan, ketekunan, keuletan, kerajinan, kesabaran dan sebagainya (Ernawati & Setiawaty, 2021). Peserta didik menjadi hal yang tidak asing bagi kita jika merasa bosan dan kurang tertarik dengan pelajaran. Selain itu, guru-guru memang dituntut menciptakan suasana belajar yang menarik agar siswa merasa tidak di tuntut untuk memiliki motivasi belajar yang terkesan memaksakan. Karena proses belajar mengajar akan efektif jika motivasi datang dan tumbuh dari motivasi diri yang kuat.

Belajar adalah hal yang semestinya dilakukan agar dapat berkembang dan beradaptasi dengan lingkungan. Belajar di sekolah melibatkan hubungan erat yang bersifat dinamis antara guru, peserta didik, dan bahan ajar. Guru bertanggungjawab bukan sekedar mentransfer materi, tetapi juga harus mampu memberikan motivasi kepada peserta didik, salah satunya agar peserta didik dapat aktif dalam kegiatan belajar. Keaktifan peserta didik ini tentu akan mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi lebih optimal (Payon et al., 2021). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh

suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Henniwati, 2021)

Keaktifan peserta didik dijelaskan nurhayati bahwa merupakan sebuah kondisi yang mana peserta didik terlihat aktif dalam setiap proses pembelajaran untuk dapat membantu dalam memperoleh pemahaman terkait materi yang sedang dibahas (Maarif, 2022). Keaktifan belajar merupakan keterlibatan siswa secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama dalam berkelompok. Keaktifan belajar yang rendah dapat berdampak pada rendahnya pemahaman konsep matematika serta pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif.

Keaktifan belajar siswa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika, terutama di jenjang sekolah dasar. Matematika merupakan mata pelajaran yang menuntut kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Oleh karena itu, siswa tidak cukup hanya mendengarkan penjelasan guru, melainkan harus terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, seperti mengamati, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengerjakan latihan atau tugas yang diberikan. Siswa yang aktif dalam pembelajaran matematika cenderung lebih mudah memahami konsep, memiliki rasa percaya diri, serta mampu menyelesaikan permasalahan matematika dengan lebih baik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dipandang strategi dalam mengembangkan pola pikir siswa. Matematika juga merupakan dasar dari berbagai ilmu pengetahuan yang dimiliki peran penting dalam aspek kehidupan manusia dan bagi perkembangan ilmu pengetahuan lain. Oleh karena pentingnya peran matematika, maka matematika selalu dipelajari di setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, yang sangat berguna untuk menghadapi kehidupan dimasa mendatang (Apipah, 2017).

Matematika yang diajarkan guru pada saat ini dilakukan dengan cara mengajarkan rumus dan prosedur. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang termotivasi dan merasa bosan serta menganggap matematika itu menakutkan hanya karena dengan melihat rumus dan prosedur saja sebagai kegiatan pembelajaran matematika. Untuk itu, diperlukannya inovasi baru dalam pembelajaran matematika agar tidak dipandang lagi sebagai mata pelajaran yang menakutkan dan membosankan melainkan sebagai mata pelajaran yang asyik dan menyenangkan (Ilmi et al., 2022).

Salah satu materi pembelajaran matematika ciri ciri bangun datar yaitu ciri ciri bangun datar. Bangun datar adalah bentuk dua dimensi yang memiliki panjang lebar, tetapi tidak memiliki tinggi. Idealnya, pembelajaran matematika di sekolah dasar dilaksanakan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik, variatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi

agar lebih mudah dipahami, sekaligus dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa. Guru diharapkan mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran matematika dapat berlangsung secara efektif, menyenangkan, dan bermakna.

Namun, pada kenyataannya, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Secara umum, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik oleh sebagian siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar serta keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, perbedaan kemampuan belajar siswa dalam memahami materi matematika juga menjadi salah satu kendala, karena terdapat siswa yang mampu memahami materi dengan cepat, sementara siswa lainnya memerlukan bimbingan yang lebih intensif. Kondisi tersebut menyebabkan keaktifan belajar siswa tidak berkembang secara merata.

Permasalahan tersebut juga ditemukan secara khusus di kelas IIIA UPT SDN 060866 Medan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas (tautan wawancara: https://youtu.be/NpFDvret_Zc?si=VHo3z3-5S-5qrSSA). Berdasarkan hasil wawancara awal hari rabu 17 Desember 2025, diketahui bahwa karakter belajar siswa di kelas III sangat beragam. Sebagian siswa menunjukkan kemauan dan semangat untuk belajar, sedangkan sebagian lainnya lebih cenderung bermain saat proses pembelajaran berlangsung. Perbedaan karakter belajar ini menjadi

tantangan tersendiri bagi guru dalam mengelola kelas dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Tabel 1.1 Nilai ulangan harian siswa kelas 3 tahun ajaran 2025

No	Nilai	Kelas 3 A	Presentasi	Keterangan
1.	< 70	12	60%	Tidak Tuntas
2.	≥ 70	8	40%	Tuntas
Total		28	100%	

Dari tabel diatas, ini merupakan hasil ulangan harian matematika untuk siswa di kelas III A dari 20 siswa hanya 8 yang nilainya diatas kkm, sedangkan 12 siswa dinyatakan tidak lulus kkm. Berdasarkan wawancara dengan guru terungkap dari faktor penyebab rendahnya pemahaman materi ini pertama karakter siswa beragam yang membuat guru mengalami kesulitan dalam mengajar. Dan media pembelajaran guru mesih terbatas dengan menggunakan media belajar sangat terbatas. Namun, dengan adanya berbagai karakter siswa dan dengan media sangat terbatas membuat beberapa siswa tidak aktif dalam pelajaran matematika.kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran memerlukan peningkatan kualitas penyajian materi agar lebih mampu menarik perhatian,membangkitkan minat serta membantu peserta didik memahami konsep secara efektif dan bermakna. Permasalahan ini perlu diatasi karena materi ciri ciri bangun datar karna materi

Pembelajaran ciri-ciri bangun datar di Sekolah Dasar memiliki peranan penting dalam membangun pemahaman konsep matematika siswa sejak dini. Melalui pengenalan ciri-ciri bangun datar, seperti jumlah sisi dan sudut, siswa mampu memahami perbedaan dan persamaan antarbangun sehingga dapat berpikir secara logis dan sistematis. Pemahaman ini tidak hanya membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis. Selain itu, materi bangun datar berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan siswa mengaitkan konsep matematika dengan objek nyata di sekitarnya. Dengan demikian, pembelajaran ciri-ciri bangun datar menjadi dasar penting bagi penguasaan materi geometri lanjutan serta berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan dan kualitas belajar matematika siswa di Sekolah Dasar.

Selain itu, dalam pembelajaran matematika masih terdapat berbagai hambatan. Guru menyampaikan bahwa ada siswa yang belum memahami materi sehingga enggan mengerjakan tugas yang diberikan. Di sisi lain, terdapat siswa yang telah memahami materi dan asyik mengerjakan tugasnya sendiri tanpa melibatkan teman lainnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa belum merata, karena tidak semua siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memberikan bimbingan secara berkelanjutan agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan

adalah memanfaatkan media pembelajaran seperti scramble, Media pembelajaran scramble merupakan media pembelajaran yang menyajikan huruf, kata, angka, atau gambar dalam susunan acak yang harus disusun kembali oleh siswa menjadi urutan atau jawaban yang benar.

Setelah peneliti menjelaskan mengenai media pembelajaran *scramble*, guru berpendapat bahwa media tersebut sangat memungkinkan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika dan berpotensi meningkatkan keaktifan belajar siswa. Media pembelajaran scramble merupakan media pembelajaran yang menyajikan huruf, kata, angka, atau gambar dalam susunan acak yang harus disusun kembali oleh siswa menjadi urutan atau jawaban yang benar. Media ini menuntut siswa untuk berpikir, bekerja sama, serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, diperlukan alternatif solusi berupa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran scramble. Dengan menggunakan media pembelajaran *scramble* dalam pembelajaran matematika, siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dengan teman, serta lebih antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Scramble* terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SDN 060866 Medan”**.

Media *scramble* merupakan media pengajaran dengan cara membagikan soal dan juga memberikan lembar jawaban yang ditulis secara acak, dan siswa bertugas untuk menyusun jawaban tersebut melalui pertanyaan yang disediakan sehingga menjadi sebuah kata atau kalimat yang bermakna (Khairunnisa et al., 2024). Media pembelajaran *scramble* dalam pembelajaran matematika diyakini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karna melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari, menyusun, dan menemukan jawaban. Selain itu, media *scramble* dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara labih konkret dan menyenangkan, sehingga dapat mengurangi anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit membosankan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran *Scramble* Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SDN 060866 Medan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IIIA UPT SDN 060866 Medan, diperoleh beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran matematika.

1. Karakter belajar siswa di kelas III sangat beragam.
2. Pembelajaran matematika masih menghadapi hambatan, ditandai dengan ketidakmerataan keaktifan siswa karena perbedaan tingkat pemahaman siswa.

3. Media pembelajaran yang digunakan guru selama ini masih terbatas pada media puzzle, permainan, dan video pembelajaran.
4. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *scramble* dalam pembelajaran matematika.

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini semakin fokus, maka penelitian membatasi permasalahan pada pengaruh media pembelajaran *scramble* terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media *scramble* pada materi ciri ciri bangun datar siswa kelas III UPT SDN 060866 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SDN 060866 Medan?
2. Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Scramble* Terdapat Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SDN 060866 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk Mengetahui Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SDN 060866 Medan.
2. Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Media *Scramble* Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SDN 060866 Medan?

1.6 Manfaat Penelitian

a. Bagi Sekolah

1. Memberikan masukan kepada pihak sekolah tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif .
2. Meningkatkan mutu proses pembelajaran melalui penerapan media yang dapat menumbuhkan keaktifan dan semangat belajar siswa.

b. Bagi guru

1. Menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, khususnya media *scramble* untuk pelajaran matematika.
2. Membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

1. Membantu siswa lebih aktif, termotivasi, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran Matematika.
2. Melatih kemampuan berpikir cepat, ketelitian, dan kerjasama melalui kegiatan pembelajaran dengan media *Scramble*.

d. Bagi Peneliti

1. Menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran inovatif.
2. Menjadi dasar dan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan di bidang pembelajaran aktif dan media pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran menurut Winkel dalam (Kristanto, n.d.), media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.

Media pembelajaran menurut Indriana dalam Vebimawarti dalam (Muryaningsih et al., 2021) menyatakan bahwa media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang memungkinkan digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan tenaga pendidikan untuk membantu dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik . Dengan menggunakan media pembelajaran Media dapat berupa alat yang digunakan dalam mengajar ataupun bahan dalam pembelajaran. Menurut dalam (Maharani & Nasuha, 2024) Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendorong proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi

jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran akan tercapai secara efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sarana non-manusia yang digunakan guru membantu proses belajar mengajar. Media ini berfungsi untuk memperjelas informasi, mempermudah siswa memahami materi, serta meembantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam sebuah proses pembelajaran disekolah dasar , baik untuk keperluan belajar individu maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan. Kemp dan Dayton Menurut dalam (Syawaluddin, n.d.) mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:

1. Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Sebagaimana yang sudah diuraikan pada bahasa 1, media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi, yakni menjembatani proses trasfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Untuk itu dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembejaran.

2. Memotivasi (*to motivate*)

Dalam kegiatan belajar , memotivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran, peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

3. Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*)

Target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran salah satu strategi untuk menghadirkan “*learning experience*” yang menarik dan menyenangkan, bahkan beragam.

Menurut dalam (Fadilah & Kanya, 2023) Dalam pembelajaran ,alat atau media pembelajaran jelas diperlukan ,sebab alat/ media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang di inginkan.

1. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas.
2. Media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang ,waktu dan daya indera, misalnya: objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tetap dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.

Penggunaan media pengajaran sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan. Menurut Achsin dalam (Quniatulrofiah, 2024) menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pengajaran adalah:

1. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.

2. Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik.
3. Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik.
4. Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.
5. Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa Media pembelajaran sangat penting digunakan di sekolah dasar karena membantu guru menyampaikan informasi dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Media mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra. Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, tujuan belajar lebih mudah dicapai, dan siswa dapat memahami materi dengan lebih baik tanpa salah pengertian.

2.1.2 Media Pembelajaran *Scramble*

2.1.2.1 Pengertian Media *Scramble*

Adapun menurut Atria Apriani & Mujiburrahman dalam (Khairunnisa et al., 2024) menyebutkan bahwa media *scramble* adalah pembelajaran yang menggunakan kartu yang berisi dengan pertanyaan dan juga kartu yang berisi

dengan jawaban yang diperoleh dengan menjawab jawaban yang tepat dalam kelompok belajar. Menurut (Muraini, 2022) scramble adalah suatu media belajar yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. media scramble menjadi alternatif proses belajar mengajar yang didasarkan pada prinsip belajar sambil bermain, dimana siswa melakukan penyusunan atau pengurutan suatu struktur bahasa yang sebelumnya dengan sengaja telah diacak susunannya. Menurut Miftahul Huda dalam (Muraini, 2022) scramble merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa.

Berdasarkan uraian di atas menyimpulkan, bahwa Media *scramble* adalah media pembelajaran yang berisi huruf huruf atau jawaban yang diacak, kemudian siswa diminta menyusun kembali menjadi jawaban yang benar. Media ini membantu siswa belajar secara kreatif, meningkatkan konsentrasi, melatih kecepatan berfikir, serta membuat proses pembelajaran lebih aktif dan menantang. Dengan media ini, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga menebak dan menyusun kembali jawaban dari bentuk yang masih acak.

2.1.2.2 Tujuan Media *Scramble*

Menurut Sadiman, et al. Tujuan Media *Scrambel* adalah:

1. Meningkatkan aktivitas berpikir siswa secara logis dan kreatif. Media *Scramble* dirancang agar siswa berpikir untuk menyusun huruf, kata, angka, atau konsep yang benar. Aktivitas ini melatih keterampilan berpikir

logis dan kreatif karena siswa tidak hanya menghafal, tetapi benar- benar menyusun kembali informasi untuk menemukan jawaban yang tetap.

2. Mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media *Scramble*, proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Hal ini menciptakan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam mencari jawaban, berdiskusi dengan teman, dan terlibat dalam aktivitas kelompok dari pada hanya menerima materi secara pasif.
3. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang berupa permainan atau tugas penyusunan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses belajar terasa seperti permainan. Hal ini membuat pembelajaran matematika tidak monoton dan membosankan, sehingga siswa terikat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias.
4. Membantu menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif. Media *Scramble* berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah guru dalam penyampaian materi matematika, sehingga pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media ini membantu membangkitkan minat, perhatian. Dan kemauan siswa untuk belajar.

Berdasarkan Pendapat ahli, penulis dapat menyimpulkan tujuan media *scramble* adalah:

1. membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran
2. melatih konsentrasi dan ketelitian siswa.

3. Membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan.
4. Melatih kerja sama serta kemampuan berpikir cepat.

Berdasarkan uraian diatas menyimpulkan, bahwa media pembelajaran scramble bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, konsentrasi, dan kemampuan berpikir siswa secara logis serta kreatif. Media ini mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar. Selain itu, media scramble membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif serta melatih kerja sama dan kecepatan berpikir dalam proses pembelajaran.

2.1.2.3 Manfaat Media *Scramble*

Menurut dalam (Amin et al., 2023) Media pembelajaran *Scramble* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman siswa.

Media manfaat dalam proses pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Meningkatkan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.
2. Melatih konsentrasi dan ketelitian siswa dalam menyusun informasi yang diacak.
3. Meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran yang menarik dan variatif.
4. Membantu memperkuat pemahaman konsep materi yang dipelajari

5. Mendorong kemampuan kerja sama peserta didik dalam kegiatan kelompok.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Scramble*

Penerapan media pembelajaran berbasis *scramble* ini tentu saja terdapat kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan *Scramble* menurut Nasrullah, dalam (Khairunnisa et al., 2024) antara lain sebagai berikut :

- a. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang dilakukan dalam kelompok. Oleh karena itu dalam teknik ini tidak ada siswa yang diam, karena setiap individu diberi tanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya.
- b. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa saling belajar sambil bermain.
- c. Selain untuk menciptakan keseruan dan melatih keterampilan tertentu, media *scramble* juga dapat menumbuhkan rasa solidaritas dalam kelompok.
- d. Materi yang ditawarkan salah satu media permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- e. Sifat kompetitif ini dapat mendorong siswa untuk bersaing lebih maju.
- f. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media berbasis

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media berbasis *scramble* memiliki beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran, sehingga media *scramble* dinilai cukup baik khususnya untuk pembelajaran anak-anak,

akrena memudahkan siswa dalam menemukan jawaban dan memberikan semangat kepada siswa untuk memahami materi pembelajaran media sramble menarik minat siswa untuk belajar karena medianya tidak membosankan bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu untuk menyelesaikannya.

Adapun kekurangan media *Scramble* (Nasrullah, 2024) antara lain sebagai berikut:

- a. Siswa dapat menyalin jawaban dari temannya.
- b. Siswa tidak terlatih berpikir kreatif.
- c. Siswa diberikan bahan mentah yang tinggal diolah dengan baik.

Dapat dipahami bahwa media scramble mempunyai beberapa kelebihan dan juga kekurangan sehingga kita mudah memahami situasi pada saat proses pembelajaran.

Menurut (Muraini, 2022) kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Scramble* yaitu sebagai berikut:

- a. Kelebihan media pembelajaran *scramble*, yaitu:
 - 1) Melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat,
 - 2) Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak,
 - 3) Melatih kedisiplinan dan kekompakan siswa, Semua siswa dapat terlibat aktif.
 - 4) Kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya sesama siswa,

- 5) Belajar bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya,
 - 6) Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain.
- b. Kekurangan dari media pembelajaran *scramble*, yaitu:
- 1) Dengan materi yang telah disiapkan, membuat siswa kurang berfikir kritis,
 - 2) Siswa bisa saja mencontek jawaban temannya,
 - 3) Siswa tidak dilatih untuk berfikir kreatif.

Berdasarkan uraian diatas menyimpulkan, bahwa Media pembelajaran *scramble* memiliki banyak kelebihan, seperti membantu siswa aktif, melatih kecepatan dan ketepatan berpikir, mendorong kerja sama dan tanggung jawab kelompok, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain. Media ini juga dapat menarik minat belajar dan membantu siswa lebih mudah memahami materi. Namun, media *scramble* juga memiliki kekurangan, yaitu siswa dapat mencontek jawaban teman, kurang terlatih berpikir kritis maupun kreatif karena jawaban sudah tersedia, dan siswa hanya mengolah materi yang sudah disiapkan. Dengan demikian, media *scramble* memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam proses pembelajaran.

2.1.3 Keaktifan Belajar

2.1.3.1 Pengertian keaktifan

Menurut Wahyuningsih dalam (Sianturi et al., 2024) keaktifan siswa dapat dilihat dengan ikut serta dalam menyelesaikan tugas belajarnya, ikut serta memecahkan masalah, bertanya kepada siswa atau guru lain apabila tidak memahami permasalahan yang dihadapinya, tidak mengerti dan mencoba menemukan informasi lain yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah, berlatih memecahkan masalah atau pertanyaan, serta menilai kemampuan mereka sendiri dan hasil yang dicapai. Keaktifan siswa pada saat belajar akan terlihat pada keaktifan melakukan sesuatu untuk memahami materi pembelajaran. Keaktifan belajar tidak terlepas dari paradigma pembelajaran yang diciptakan guru.

Menurut dalam (Halidjah et al., 2022) keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan siswa dalam kegiatan belajar mengajar disekolah maupun diluar sekolah yang nantinya dapat memperoleh keberhasilan belajar. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Menurut dalam (Payon et al., 2021) Keaktifan peserta didik selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau aktivitas peserta didik untuk belajar. Peserta didik dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti sering bertanya, mengerjakan tugas dengan senang, berani maju tanpa disuruh, mencari cara sendiri untuk memahami materi, mencoba sendiri, dan mengkomunikasikan pemikirannya.

Berdasarkan uraian diatas menyimpulkan, bahwa Keaktifan siswa adalah keterlibatan siswa secara nyata dalaam proses belajar, seperti bertanya,

menyelesaikan tugas, memecahkan masalah, mencari informasi tambahan, mencoba memahami materi sendiri, dan menilai hasil belajarnya. Siswa yang aktif biasanya terlihat antusias, berani mencoba, mau maju tanpa disuruh, dan mampu mengkomunikasikan pemikiran. Dengan demikian, keaktifan belajar merupakan bagian penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.

2.1.3.2 Pengertian Belajar

Menurut Ahmadi dalam (Sakti & Sihite, n.d.) minat adalah sikap jiwa orang-orang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat. Menurut Lindgren dalam (Gusnarib wahab, n.d.) belajar sebagai proses perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan perubahan tersebut disebabkan adanya interaksi individu yang bersangkutan dengan lingkungannya. Slameto dalam (Suarim, 2021) Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian diatas menyimpulkan, bahwa Minat adalah dorongan dari dalam diri seseorang yang melibatkan pikiran, kemauan, dan perasaan yang kuat terhadap sesuatu sehingga membuatnya ingin mengetahui atau melakukan hal tersebut. Sementara itu, belajar merupakan proses perubahan perilaku yang berlangsung secara bertahap dan relatif permanen. Perubahan ini terjadi karena seseorang berinteraksi dengan lingkungan serta mendapatkan serta mendapatkan pengalaman baru. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa ketika seseorang

memiliki minat yang tinggi, ia akan lebih terdorong untuk belajar. Minat membantu seseorang lebih fokus, bersemangat, dan konsisten dalam memperoleh pengalaman, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menghasilkan perubahan perilaku yang positif.

2.1.3.3 Pengertian Keaktifan Belajar

Menurut Sardiman dalam (Maarif, 2022) Keaktifan belajar peserta didik merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2017: 98). Sadirman (2014:100) keaktifan adalah aktivitas yang berhubungan dengan fisik dan mental, yaitu berbuat serta berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Menurut dalam (Kurniawati et al., 2023) keaktifan belajar merupakan proses pembelajaran di mana guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa, sehingga siswa dapat aktif mengajukan pertanyaan, dapat mengemukakan gagasan, dan mencari data atau informasi yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian diatas menyimpulkan, bahwa Keaktifan belajar merupakan keterlibatan serta secara menyeluruh, baik secara fisik maupun mental, selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan ini terlihat dan tindakan siswa yang berani bertanya, menyampaikan pendapat, mencari informasi tambahan, serta berfikir untuk memecahkan masalah. Keaktifan belajar sangat penting karena menjadi unsur dasar keberhasilan pembelajaran. Tanpa keaktifan, siswa akan sulit memahami materi secara mendalam. Oleh karena itu, guru memiliki

peran penting untuk menciptakan suasana kelas yang mendorong siswa aktif, misalnya dengan memberikan kesempatan berdiskusi, bertanya, dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Dengan terciptanya kondisi seperti ini, proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

2.1.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Menurut Aden dkk, dalam (Sri et al., 2022) mengemukakan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dibagi menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Faktor Internal (Faktor dalam diri manusia itu sendiri) meliputi faktor fisiologis dan psikologi.
- 2) Faktor Eksternal (Faktor dari luar diri manusia) meliputi faktor sosial dan non-sosial.

Maradona dalam (Sri et al., 2022) penelitiannya menyebutkan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu :

- 1) Faktor fisiologis (keadaan fisik dan jasmani), keadaan fisik meliputi keadaan pancaindra yang berfungsi dengan baik. Sedangkan keadaan jasmani yaitu segar atau tidaknya tubuh siswa pada saat pembelajaran.
- 2) Faktor psikologis (perhatian, ingatan, dan tanggapan), perhatian yaitu perhatian siswa dalam menyimak penjelasan dari guru atau orang lain yang sedang berbicara. Ingatan yaitu kemampuan siswa mengingat materi

pelajaran. Sedangkan tanggapan yaitu tanggapan siswa dalam pembelajaran, baik itu menanggapi jawaban dari guru dan teman ataupun memberi pertanyaan atas materi yang belum dipahaminya.

Menurut Syah dalam (Aresty, 2023) faktor pengaruh atau faktor pendorong keaktifan belajar siswa dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa), faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa), dan faktor pendekatan belajar. Faktorfaktor berikut yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi
 - a. Aspek Fisiologis, berupa kondisi jasmani atau kondisi tubuh yang dapat mempengaruhi semangat dan minat siswa dalam belajar
 - b. Aspek Psikologis, berupa kondisi rohani atau kondisi jiwa yang dimiliki oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar beberapa contohnya yaitu
 - c. intelegensi, tingkat kecerdasan (IQ) sebagai penentu keaktifan dan keberhasilan proses belajar siswa. Semakin tinggi tingkat intelegensi siswa maka semakin besar pula minatnya untuk belajar dan hal itu akan meningkatkan keaktifannya dalam kegiatan belajar.
 - d. Sikap, orang dengan sikap yang baik maka cenderung akan memberikan reaksi atau respons jika seseorang sedang berbicara
 - e. Bakat, potensi atau talenta yang dimiliki oleh seseorang dan dapat menunjang diri untuk membawanya kepada prestasi yang gemilang
- Minat, kecenderungan atau kegairahan yang tinggi terhadap sesuatu

Motivasi, dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu

- 2) Faktor eksternal, berasal dari luar diri siswa dan berkaitan dengan kondisi lingkungan di sekitar siswa, yang termasuk dalam faktor eksternal adalah
 - a. Lingkungan sosial, berkaitan dengan orang-orang di sekitar siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar, contohnya seperti guru, teman sekelas, orang tua, dan lainnya
 - b. Lingkungan non sosial, berkaitan dengan sarana dan prasarana atau kondisi lingkungan yang dimiliki atau dirasakan oleh siswa dan dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar, contohnya seperti ruangan kelas, alat-alat belajar, cuaca, waktu belajar
- 3) Faktor pendekatan belajar, berkaitan dengan cara atau strategi yang digunakan agar dapat meningkatkan keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi. Beberapa contohnya seperti model pembelajaran yang digunakan oleh guru, pendekatan pembelajaran visual/auditori/kinestetik.

Berdasarkan uraian diatas menyimpulkan, bahwa Keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitar. Faktor internal meliputi kondisi fisik seperti kesehatan dan pencaindra, serta kondisi psikologis seperti perhatian, ingatan, cara menanggapi pembelajaran, kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi. Siswa yang sehat, memiliki motivasi tinggi, dan mampu berkonsentrasi biasanya lebih aktif dalam belajar. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan sosial maupun non-

sosial. Lingkungan sosial mencakup guru, teman sebaya, dan orang tua yang dapat memberikan dorongan atau hambatan dalam belajar. Lingkungan non-sosial mencakup fasilitas, belajar, ruang kelas, cuaca, hingga waktu belajar. Selain itu, keaktifan siswa juga dipengaruhi oleh faktor pendekatan belajar, yaitu cara guru mengajar, model pembelajaran yang digunakan, serta gaya belajar siswa.

2.1.3.5 Indikator Keaktifan Belajar

Menurut tamiyatun dalam (Astuti, 2021) menyebutkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari beberapa hal, sebagai berikut :

- a. Ikut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- b. Terlibat dalam pemecahan permasalahan.
- c. Mengajukan pertanyaan kepada guru atau siswa lainnya apabila tidak memahami suatu persoalan.
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan intruksi guru.
- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- g. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis.
- h. Menggunakan kesempatan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Kemudian Sardiman dalam (Astuti, 2021) mengemukakan beberapa indikator keaktifan belajar siswa sebagai berikut :

- a. *Visual activities*, misalnya aktivitas membaca memperhatikan guru menjelaskan, melakukan percobaan,
- b. *Oral activities*, misalnya siswa mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat serta saran, melaksanakan diskusi, melakukan wawancara.
- c. *Listening activities*, misalnya mendengarkan penjelasan, percakapan, diskusi, music, pidato.
- d. *Writing activities*, misalnya menulis laporan, cerita, karangan.
- e. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- g. *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang.

Menurut (Sri et al., 2022) keaktifan siswa bisa ditinjau melalui beberapa indikator yaitu:

1. Bersemangat ketika melaksanakan proses pembelajaran.
2. Berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran
3. Berani menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat proses pembelajaran.
4. Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas ketika proses pembelajaran.
5. Ikut serta dalam melaksanakan tugasnya dalam belajar.

6. Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru. Jadi keaktifan itu sesuatu yang berperan penting pada proses kegiatan pembelajaran dimana suatu pembelajaran yang efektif itu salah satunya membutuhkan siswa yang berpartisipasi aktif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah diuraikan, penelitian ini menggunakan indikator keaktifan belajar matematika menurut (Sri et al., 2022), yaitu (1) bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran; (2) berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran; (3) berani menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat proses pembelajaran; (4) berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas ketika proses pembelajaran; (5) ikut serta dalam melaksanakan tugasnya dalam belajar; dan (6) melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

2.1.4 Pembelajaran Matematika

2.1.4.1 Pengertian Matematika

Menurut dalam (Ningsih, 2022) Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir. Banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit, namun semua orang harus mempelajarinya karena matematika merupakan sarana yang berhubungan dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari .menurut dalam (Ningsih & Machali, 2022) Matematika adalah ilmu penting

dalam pendidikan yang tentunya siswa harus menguasai matematika, karena dengan menguasai matematika tentu dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut dalam (Sri et al., 2022) Matematika merupakan suatu pembelajaran yang penting diberikan pada tingkat pendidikan mulai pada tahap pendidikan dasar hingga jenjang pendidikan tinggi. Selain itu, Matematika bersifat abstrak, maka dari itu dalam mempelajari ilmu matematika membutuhkan suatu pemikiran yang jelas secara logis supaya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bisa memperoleh tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan uraian diatas menyimpulkan, bahwa Matematika adalah ilmu yang menggunakan simbol untuk menjelaskan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan jumlah, ukuran, dan ruang. Selain fungsi praktisnya untuk memecahkan masalah kehidupan sehari hari, matematika juga memiliki fungsi teoritis yang membantu seseorang berfikir secara lebih teratur, logis, dan sistematis. Meskipun banyak siswa merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, matematika tetap menjadi mata pelajaran penting yang wajib dipelajari karena berperan besar dalam berbagai aspek kehidupan. Matematika diajarkan mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi karena kemampuan matematis dibutuhkan dalam berbagai kegiatan akademik maupun kegiatan sehari-hari. Sifat matematika yang abstrak menuntut siswa untuk menggunakan pemikiran yang logis dan jelas agar dapat memahami konsep-konsepnya.

2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran Matematika

Menurut dalam (Amanda & Albina, 2024) Tujuan pembelajaran penting dilakukan untuk memotivasi agar kegiatan pembelajaran ini menjadi bagian

terpenting dari kehidupan mereka, sehingga pengalaman pembelajaran yang diperoleh lebih bermakna. Oleh karena itu, dalam hal ini tujuan pembelajaran perlu dilakukan baik secara kelompok maupun individu. Hasil analisis tersebut dapat menjadi dasar dalam merancang tujuan, materi, media, dan evaluasi pembelajaran, sehingga pengalaman belajar mahasiswa dapat lebih optimal dan sesuai dengan harapan.

Menurut (Nurwidayanti, 2023) Didalam lampiran peraturan materi pendidikan nasional (permendiknas) Nomor 20 tahun 2006 tentang standar isi, disebutkan bahwa pembelajaran matematika bertujuan supaya siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan menghasilkan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tetap, dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan symbol, 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.

Mathematical Sciences Education – National Research Council (Ariyadi Wijaya, 2011:7) merumuskan empat macam tujuan pendidikan matematika jika ditinjau dari posisi matematika dalam lingkungan sosial. Empat tujuan matematika tersebut adalah:

1. Tujuan praktis (*practical goal*)

Tujuan praktis berkaitan dengan pengembangan kemampuan siswa untuk menggunakan matematika untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

2. Tujuan Kemasyarakatan (*civic goal*)

Tujuan ini berorientasi pada kemampuan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan cerdas dalam hubungan kemasyarakatan. Tujuan kemasyarakatan menunjukkan bahwa tujuan pendidikan matematika tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga aspek afektif siswa.

3. Tujuan profesional (*professional goal*)

Pendidikan matematika harus bisa mempersiapkan siswa untuk terjun ke dunia kerja. Tujuan pendidikan ini memang dipengaruhi oleh pandangan masyarakat secara umum yang sering menempatkan pendidikan sebagai alat untuk mencari pekerjaan.

4. Tujuan budaya (*cultural goal*)

Pendidikan merupakan suatu bentuk dan sekaligus produk budaya. Oleh karena itu, pendidikan matematika perlu menempatkan matematika sebagai hasil kebudayaan manusia dan sekaligus sebagai suatu proses untuk mengembangkan suatu kebudayaan.

Berdasarkan uraian diatas menyimpulkan, bahwa matematika merupakan ilmu yang sangat penting dalam pendidikan karena membantu siswa memahami hubungan kuantitatif dan ruang secara logis. Pembelajaran matematika tidak hanya bermanfaat untuk memecahkan masalah sehari hari, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan terstruktur. Tujuan pembelajaran matematika dirancang agar siswa mampu menguasai konsep, memahami proses, serta menggunakan penalaran dan juga memiliki fungsi sosial dan budaya karena berperan dalam perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, dan berbagai bidang kehidupan. Dengan demikian, penguasaan matematika menjadi dasar yang kuat bagi siswa untuk matematika menjadi dasar yang kuat bagi siswa untuk menghadapi tantangan di sekolah maupun di masa depan.

2.1.4.3 Materi Ciri-Ciri Bangun Datar

Bangun datar merupakan bentuk geometris dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar, namun tidak memiliki tinggi atau ketebalan (Mailani et al., 2025). Bangun datar merupakan sebutan untuk bangun bangun dua dimensi (Unaenah et al., 2021). Jenis jenis bangun datar, yaitu sebagai berikut:

1. Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang memiliki tiga sisi dan tiga sudut, terbentuk dari tiga ruas garis yang saling terhubung di titik-titik sudutnya, dan jumlah ketiga sudut dalamnya selalu 180 derajat (180), dengan jenis-jenisnya dibagi berdasarkan panjang sisi (sama sisi, sama kaki, sembarang) dan besar sudut (lancip, tumpul, siku-siku).

2. Persegi

Persegi adalah bangun datar segi empat beraturan yang memiliki empat sisi sama panjang dan tempat sudut siku-siku (90 derajat).

3. Persegi panjang

Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi berbentuk segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan sama panjang, serta keempat sudutnya siku-siku (90 derajat).

4. Jajar genjang

Jajar genjang adalah bangun datar segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan sama panjang, serta dua pasang sudut berhadapan yang sama besar.

5. Belah ketupat

Belah ketupat adalah bangun datar segi empat dengan empat sisi yang sama panjang, sisi-sisi yang berhadapan sejajar, sudut yang berhadapan sama besar, dan kedua diagonalnya saling perpotongan tegak lurus (membagi dua sama berpotongan).

6. Trapezium

Trapezium adalah bangun datar segi empat yang memiliki tepat sepasang sisi berhadapan yang sejajar (disebut alas) tetapi tidak sama panjang, dengan dua sisi lainnya tidak sejajar (disebut kaki atau sisi leteral).

7. Layang layang

Layang-layang adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki dua pasang sisi sama panjang yang saling berdekatan. Bangun datar ini memiliki dua diagonal yang berpotongan tegal lurus, dimana salah satu diagonal membagi diagonal lainnya menjadi dua bagian sama panjang.

8. Lingkaran

Lingkaran adalah bangun datar dua dimensi yang merupakan himpunan semua titik pada bidang datar yang berjarak sama dari satu titik tepat yang disebut jari jari (radius).




9. Segi lima


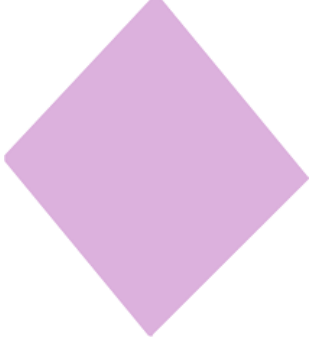

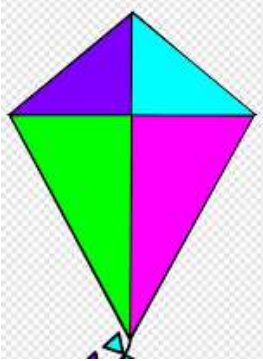
Segi lima adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki lima sisi dan lima sudut. Panjang sisi dan besar sudut pada segi lima dapat sama atau berbeda-beda, tergantung bentuknya.

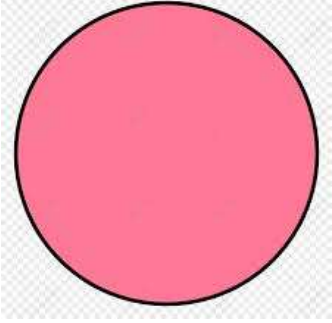
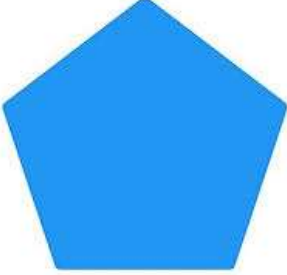
Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa Bangun datar merupakan bentuk geometris dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar tanpa tinggi atau ketebalan. Bangun datar terdiri atas berbagai jenis, seperti segitiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, trapesium, layang-layang, lingkaran, dan segi lima, yang masing-masing memiliki ciri dan sifat yang

berbeda. Pemahaman terhadap jenis dan sifat bangun datar penting untuk membantu siswa memahami konsep geometri serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dalam pembelajaran matematika.

Tabel 2.1 Gambar Bangun Datar

Nama Bangun Datar	Gambar Baangun Datar
Segitiga	
Persegi	
Persegi panjang	

Jajar genjang	
Belah ketupat	
Trapezium	
Layang layang	

Lingkaran	
Segi lima	

2.2 Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian (Khairunnisa et al., 2024) **Judul Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Scramble* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia.** Hal ini dapat kita lihat pada siklus 1 pertemuan ke-1 dengan nilai persentasenya adalah 52% dengan kategori cukup baik, dan siklus II pertemuan ke-2 dengan nilai persentasenya 64% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II dan ke-1 nilai persentase aktivitas guru yakni 75% dengan kategori baik, Sedangkan pada siklus II pertemuan ke-2 nilai persentasenya aktivitas gurunya adalah 88% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan terhadap aktivitas guru dari 52% ke 88% dengan rentang hasilnya adalah 36%. Adapun nilai

aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung juga mengalami peningkatan, dapat kita lihat pada siklus 1 pertemuan ke-1 yakni nilai persentasenya adalah 39% dengan kategori kurang baik, dan siklus 1 pertemuan ke-2 dengan nilai persentasenya adalah 50% dengan kategori cukup baik. Sedangkan pada siklus II pertemuan ke-1 nilai aktivitas siswa nilai persentasenya adalah sebesar 61% dengan kategori baik, dan untuk siklus II pertemuan ke-2 nilai persentase dari aktivitas siswa adalah sebesar 66% dengan kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dari 39% ke 66% dengan rentang hasilnya adalah 27%.

2. Penelitian (Himawati et al., n.d.) **Judul Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran *Scramble Mathematics* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Pecahan.** berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: *scramble mathematics* dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Cara penggunaannya cukup sederhana sehingga mudah dimengerti. Respon siswa terhadap penggunaan *scramble mathematics* sebagai alternative media pembelajaran pada proses pembelajaran menunjukkan respon yang baik, yaitu memberikan manfaat yang baik bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan *scramble mathematics* hendaknya dioptimalkan pada berbagai proses pembelajaran.

3. Penelitian (Harahap & Rahman, 2022) **Judul Efektivitas Model *Scrambel* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SD.** bahwa model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas belajar siswa siklus I, dan siklus II terjadi peningkatan. Aktivitas belajar siswa siklus I dengan rata-rata 1,63% masih dalam kategori cukup baik, sedangkan pada siklus II dengan rata-rata 2,75% dalam kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan motivasi. Lalu dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*, hasil belajar matematika siswa juga meningkat. Dilihat dari tingkat ketuntasan belajar siswa pada tes awal 7,89%. Pada siklus I tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 39,47%, pada siklus II tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 81,58%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat secara klasikal dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pada topik bangun datar dan juga dari aspek pengamatan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik dari segi keaktifan siswa, menyelesaikan soal, dan menyimpulkan hasil pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan, selama proses pembelajaran berlangsung terlihat antusias siswa meningkatkan, sehingga terpancing untuk lebih giat lagi belajar.

2.3 Kerangka Konseptual

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa karena penyajiannya yang bersifat abstrak serta kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang dianggap efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah **media pembelajaran *Scramble***. Media Scramble merupakan media pembelajaran berbentuk permainan menyusun huruf, kata, angka, atau konsep yang diacak, sehingga mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, media Scramble dapat digunakan untuk menyusun jawaban, istilah, konsep, maupun hasil perhitungan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

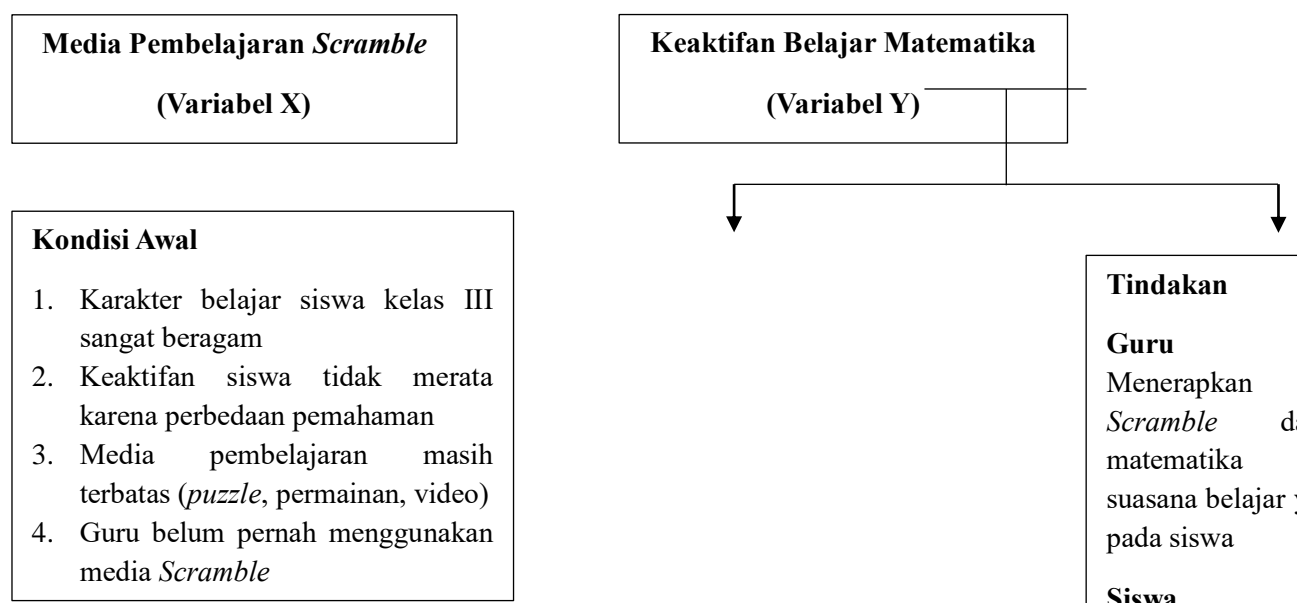
Pada siswa kelas III sekolah dasar, keaktifan belajar merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan, meliputi keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik dapat menyebabkan siswa pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

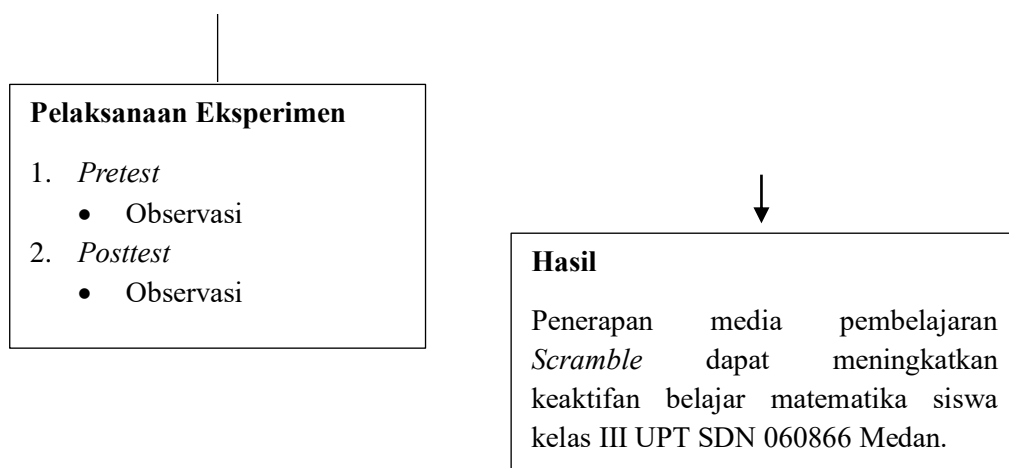
Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *Scramble* dipandang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Media ini memberikan stimulus belajar yang menantang, melatih kerja sama, serta meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Secara konseptual, penelitian ini memandang bahwa **penggunaan media pembelajaran *Scramble* sebagai variabel bebas (X)** memiliki pengaruh terhadap **keaktifan belajar matematika siswa kelas III sebagai variabel terikat (Y)**.

Media pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui beberapa aspek, antara lain:

1. Mendorong siswa untuk aktif berpikir dan memecahkan masalah.
2. Meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi dan kerja kelompok.
3. Menumbuhkan keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.
4. Meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.





Gambar 2.1 kerangka konseptual

2.4 Hipotesis

Mengacu pada rumusan masalah , selanjutnya hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a): ada pengaruh yang signifikansi akibat Pengaruh Media Pembelajaran *Scramble* Terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada siswa kelas III UPT SDN 060866.
2. Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikansi dari Pengaruh Media Pembelajaran *Scramble* Terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada siswa kelas III UPT SDN 060866.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Kuantitatif**. Pendekatan Kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui **Pengaruh Media Pembelajaran *Scramble* Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866**. Menurut Sugiyono (Toto Suwarsa, 2021) metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ artistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SD NEGERI 060866 yang terletak di jl. G Krakatau medan timur, kelurahan pulo brayan I. Kecamatan medan timur. Lokasi tersebut dipilih karena didasarkan atas penelitian pernah melaksanakan PLP lanjutan disekolah ini sehingga telah mengetahui keadaan proses belajar mengajar dan mengenal sekolah dengan baik.

3.2.2 Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian yang direncanakan akan dilaksanakan pada bulan oktober sampai bulan april.

Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan pada tabel berikut

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Okt 2025	Nov 2025	Des 2025	Jan 2025	Feb 2025	Mar 2025	Apr 2025
1.	Pengajuan judul							
2.	Acc judul							
3.	Penyusunan Proposal							
4.	Bimbingan proposal							
5.	Seminar proposal							
6.	Revisi proposal							
7.	Penelitian dan penyusunan skripsi							
8.	Bimbingan skripsi							
9.	Sidang							

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut dalam (Amin et al., 2023) Populasi merupakan keseluruhan objek/subjek penelitian, sedangkan sample merupakan sebagai atau wakil yang memiliki karakteristik representasi dari populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III UPT SDN 060866 Medan Timur pada tahun ajaran 2025/2026, yang terdiri atas 2 (dua) rombongan belajar (rombel) yaitu kelas III-A dan III-B. Jumlah total populasi adalah 57 siswa, dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	III-A	29
2	III-B	28
Total		57

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Suriani & Jailani, 2023). Sampel dalam penelitian pendidikan adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan dipilih secara mewakili keseluruhan populasi dalam suatu penelitian (Haifa et al., 2023).

Penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kelompok atau kelas yang telah ditentukan.

Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III-A yang dijadikan sebagai subjek penelitian, dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
III-A	18	11	29

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian segala sesuatu yang ditemukan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga dapat diperoleh informasi mengenai hal tersebut dan kemudian diambil kesimpulannya (Haifa et al., 2023). Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi operasional variabel adalah definisi yang diberikan kepada variabel dengan tujuan memberikan arti atau menspesifikasikannya secara konkret tentang bagaimana suatu variabel akan diukur atau diamati dalam sebuah penelitian. Secara umum, dalam sebuah penelitian terdapat dua jenis variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun pengertian dari variabel tersebut diantaranya:

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Scramble*, yaitu media yang digunakan untuk memberikan perlakuan kepada siswa dalam proses pembelajaran matematika.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar matematika siswa, yaitu tingkat keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.4 Defenisi operasional

No	Variabel	Defenisi Operasional
1.	Media Pembelajaran <i>Scramble</i> (X)	Perlakuan berupa penggunaan media permainan menyusun huruf atau kata yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan soal matematika.
2.	Keaktifan Belajar Matematika (Y)	Indikator keaktifaan yang diamati meliputi pertisipasi saat diskusi, keberanian menjawab pertanyaan, kemampuan bekerja sama, ketekunan mengerjakan latihan, serta perhatian selama pembelajaran berlangsung.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Ernawati & Setiawaty, 2021). Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data yang nantinya memudahkan peneliti dalam menyusun penelitiannya. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam peneliti ini adalah instrumen lembar observasi keaktifan belajar.

3.5.1 Observasi

Menurut sugiyono dalam (Aini, 2024) Observasi adalah teknik pengumpulan dan dengan mengamati secara langsung objek yang akan diteliti. Mengamati secara langsung peristiwa atau fenomena yang terjadi merupakan fokus penelitian pada teknik observasi. Seperti melakukan pengamatan secara langsung sebagai pelanggan, mengamati perbandingan harga dari objek konvensional dengan layanan transportasi online lain.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah lembar observasi keaktifan belajar siswa, yang berfungsi untuk mengukur tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *scramble*. Indikator keaktifan belajar yang digunakan dalam instrumen ini diambil dari pendapat **Sri et al. (2022)**, kemudian dijabarkan ke dalam butir-butir observasi yang dapat diamati secara langsung di dalam kelas.

Setiap indikator diukur menggunakan skala penilaian 1-5, dimana nilai 1 menunjukkan tingkat keaktifan yang sangat rendah dan nilai 5 menunjukkan

tingkat keaktifan yang sangat tinggi. Observasi dilakukan secara sistematis oleh pengamat selama proses pembelajaran berlangsung, dengan mencatat perilaku siswa yang relevan dengan setiap indikator keaktifan.

Lembar observasi ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data kuantitatif mengenai sejauh mana media *Scramble* mampu meningkatkan keaktifan siswa. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji secara terbatas untuk memastikan kejelasan indikator, serta divalidasi oleh ahli agar memiliki kesesuaian dengan tujuan peneliti. Reliabilitas instrumen juga diperhatikan melalui kesepakatan antar-pengamat untuk menjamin konsistensi skor yang diberikan.

Dengan instrumen observasi ini, diharapkan data yang diperoleh dapat menggambarkan secara akurat bagaimana pengaruh penerapan media *scramble* terhadap keaktifan belajar matematika siswa kelas III-A UPT SDN 060866.

Tabel 3.5 kisi kisi observasi

No	Indikator keaktifan	Deskripsi perilaku yang diamati	Skala penilaian			
			4	3	2	1
1.	Bersemangat ketika melaksanakan proses pembelajaran	1. Siswa terlihat siap mengikuti pelajaran (tidak lesu, tidak menunjukkan penolakan).				
		2. Membawa alat tulis, buku siap,tidak				

		menundah mengarjakan tugas				
2.	Berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran	3. Siswa menunjukkan keberanian meminta kesempatan bertanya.				
		4. Siswa minimal satu kali bertanya selama proses pembelajaran.				
3.	Berani menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat proses pembelajaran	5. Siswa mau mencoba menjawab ketika guru memberikan pertanyaan.				
		6. Siswa tidak tampak ragu, malu, atau takut saat memberikan jawaban				
4.	Berani mempresentasikan hasil pemahaman didepan kelas ketika proses pembelajaran.	7. Siswa mau tampil tanpa dipaksa atau menunjukkan keraguan yang berlebihan.				
		8. Siswa memahami isi yang disampaikan, tidak hanya membaca.				
5.	Ikut serta dalam melaksanakan tugasnya dalam belajar.	9. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru tanpa menunda atau menolak.				
		10. Siswa berusaha				

		menyelesaikan tugas sendiri sebelum meminta bantuan.				
6.	Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan pentunjuk guru.	11. Siswa ikut berbicara, memberi pendapat, atau menanggapi ide teman				
		12. Siswa berdiskusi sesuai langkah langkah yang diberikan guru (misalnya membaca soal, membagi tugas, membuat kesimpulan).				

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Guru

No	Tingkat keberhasilan	Predikat Keberhasilan
1.	5	Sangat Tinggi
2.	4	Tinggi
3.	3	Sedang
4.	2	Rendah
5.	1	Sangat Rendah

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan sebuah langkah dalam mencari dan proses penyusunan secara sistematis data yang didapatkan berasal dari hasil wawancara, hasil catatan lapangan, dan hasil dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan dalam menyusun kedalam pola, memilih data mana yang dianggap penting dan data yang akan dipelajari, dan dibuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik analisis data deskriptif presentase yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *scramble* terhadap keaktifan belajar matematika siswa kelas III UPT SDN 060866.

3.6.1 Uji Validitas Expert

Menurut Sugiyono dalam (Tarigan, 2025) uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument yang sesuai dengan kisi kisi serta dapat mengukur keaktifan yang berbeda dari setiap peserta didik. Pada instrument ini digunakan instrument non-tes sehingga menggunakan validasi kontruksi (*construct*). Dalam pengujian validasi kontruksi dapat digunakan pendapat para ahli (*Expert judgement*) untuk menelaah apakah materi sesuai dengan variabel yang akan diukur, hal ini meminta bantuan kepada dosen jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD), menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

F = Total skor criteria

N = Skor tertinggi

Dari ketentuan keputusan maka digunakan criteria yang terdiri dari:

Tabel 3.7 kriteria hasil observasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Aktif	Tidak perlu revisi
75% - 89%	Aktif	Tidak perlu revisi
65% - 75%	Cukup Aktif	Revisi
55% - 64%	Kurang Aktif	Revisi
0 – 54%	Tidak Aktif	Revisi

3.6.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan dari analisis data yang sudah dilakukan sebelumnya. Uji hipotesis dilakukan setelah uji validasi yang dinyatakan valid, maka uji hipotesis dilakukan. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikansi antara variabel X dan variabel Y sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan uji- t paired sampel Test dengan bantuan SPSS . Adapun syarat yang dilakukan untuk melihat nilai signifikansi (sig) yaitu:

- 1) jika nilai signifikansi (sig) < α (0,05) maka H_a diterima.

Media Pembelajaran scramble bebas (X) Keaktifan Belajar
Matematika terikat (Y).

- 2) jika nilai signifikansi (sig) $>$ α (0,05) maka H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data dan Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan data hasil dan pembahasan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III A UPT SDN 060866 dengan berjumlah keseluruhan siswa sebanyak 29 orang. Data yang diperoleh dari penelitian ini diambil dari hasil lembar observasi keaktifan belajar matematika siswa kelas III A. sebelum penelitian ini dilakukan terlebih dahulu penulis melakukan pengujian terhadap instrumen penelitian berupa uji validasi ahli atau validity expert.

1. Hasil uji validitas expert

Pada penelitian ini untuk mengukur validitas isi penulisan memakai pendapat pakar (expert judgement) atau validitas ahli yaitu bapak Salman Alparisi Ependi S.Pd.,M.Pd selaku dosen pgsd umsu yang menjadi expert (ahli).

Berdasarkan pernyataan observasi yang telah divalidasi oleh pakar ditanyakan valid/ layak digunakan. Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata rata skor yang diperoleh yaitu 28 skor dari 28 skor yang diharapkan.sehingga persentase hasil penelitian instrumen lembar observasi dari validitas ahli adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{28}{28} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Jadi dari hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai lembar observasi keaktifan belajar matematika yang divalidasi oleh ahli mendapatkan nilai 100% berada pada kategori valid (dapat digunakan dengan sedikit revisi).

a. Keaktifan Belajar Matematika Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Scramble*

Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari kelas III A dapat diketahui yakni hasil keaktifan belajar matematika sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *scramble* yang mana jumlah siswa sebanyak 29 siswa dengan perolehan nilai rata rata 59, 29 dengan porelehan nilai tertinggi 72 dan perolehan nilai terendah 43 . untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1 Hasil Nilai Keaktifan Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Scramble*

Interval	Frekuensi	Presentase
41 - 50	3	10,34%
51 - 60	13	44,83%

61 -70	12	41,38%
71 - 80	1	3,45%
Total	29	100%
Rata – rata		59, 29
Nilai – Tertinggi		72
Nilai – Terendah		43

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat terdapat 3 siswa (10,34%) yang diperoleh nilai dengan interval 51 – 60 , terdapat 13 siswa (44,83%) yang memperoleh nilai dengan interval 61 – 70, terdapat 12 siswa (41,38%) yang memperoleh nilai dengan interval 71 – 80 , terdapat 1 siswa (3,45%).

b. Keaktifan Belajar Matematika Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Scramble*

Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari kelas III A setelah diberi perlakuan atau menggunakan media pembelajaran *scramble* dapat diketahui yakni hasil keaktifan belajar siswa yang mana jumlah siswa sebanyak 29 siswa dengan perolehan nilai rata-rata yaitu 87,58 dengan perolehan nilai tertinggi 93 dan perolehan nilai terendah 83. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Nilai Keaktifan Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Scramble*

Interval	Frekuensi	Presentase
83 - 85	11	37,9%
87 – 89	10	34,5%
91 - 93	8	27,6%
Total	29	100%
Rata – Rata		87,58
Nilai Tertinggi		93
Nilai Terendah		83

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat terdapat 11 siswa (37,9%) yang diperoleh nilai dengan interval 83 – 85, terdapat 10 siswa (34,5%) yang diperoleh interval 87 – 89, terdapat 8 siswa (27,6%) yang diperoleh nilai dengan interval 91 – 93.

4.2 Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, menggunakan analisis uji T yaitu *Independent simple T- Test*. Analisis yang digunakan untuk menguji uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS. Dasar pengambilan keputusan yaitu:

1. Jika nilai signifikan (Sig) > (0,05) maka tidak terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Scramble* Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866
2. Jika nilai signifikan (Sig) < (0,05) maka terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Scramble* Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis

Variabel	t- hitung	df	Sig- (2-tailed)	Keterangan
Keaktifan	-20,584	56	<0,001	Terdapat pengaruh media <i>scramble</i>

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan satu kelas yaitu kelas III A dengan dua kali pertemuan yang mana pertemuan pertama tidak menggunakan media pembelajaran *scramble* hanya menggunakan pembelajaran konvensional , sedangkan pertemuan kedua peneliti menggunakan media pembelajaran *scramble* setelah itu peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui bagaimana keaktifan belajar matematika sebelum diterapkannya perlakuan dan setelah diterapkannya perlakuan.

1. Keaktifan Belajar Matematika Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Scramble*

Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari kelas IIIA dapat diketahui hasil sebelum diberikan perlakuan yang mana jumlah siswa sebanyak 29 siswa dengan perolehan nilai rata – rata yaitu 59,29 dan terletak pada interval 70 – 75 maka termasuk dalam kategori cukup. Hasil lembar observasi menunjukkan bahwa pada saat sebelum diberikan perlakuan pada siswa memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan nilai yang diperoleh sesudah diberikan perlakuan.

2. Keaktifan Belajar Matematika Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Scramble*

Kemudian pada pertemuan berikutnya peneliti merupakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scramble* dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika , sesudah diberikannya perlakuan diperoleh nilai rata rata siswa 87,58. Sesudah menggunakan media pembelajaran *scramble* mengalami kenaikan dibandingkan dengan nilai sebelum menggunakan media pembelajaran *scramble*.

3. Pengaruh Media Pembelajaran *Scramble* terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III A UPT SDN 060866.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran *scramble*. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata rata dari 59,29 sebelum perlakuan menjadi 87,58 setelah perlakuan. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent sample t-test diperoleh nilai signifikansi $< 0,001$ (sig < 0.05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat

pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *scramble* terhadap keaktifan belajar matematika siswa kelas III A UPT SDN 060866.

Penelitian yang dilakukan oleh **Khairunnisa et al. (2024)** yang berjudul *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Scramble untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari 39% pada siklus I menjadi 66% pada siklus II. Walaupun penelitian tersebut berfokus pada keterampilan membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, namun secara konseptual memiliki kesamaan dalam hal penggunaan media *scramble* untuk meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Persamaan mendasar terletak pada peningkatan partisipasi aktif siswa setelah diterapkannya media *scramble*. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan jenjang analisis, dimana penelitian ini lebih menitikberatkan pada keaktifan belajar matematika sebagai variabel dependen.

penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh **Himawati et al.** mengenai *Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Mathematics dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Pecahan*. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media *scramble mathematics* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memperoleh respons positif dari peserta didik. Keterkaitan penelitian ini terletak pada penggunaan media *scramble* dalam konteks pembelajaran matematika. Kedua penelitian sama-sama menegaskan bahwa karakteristik media *scramble* yang interaktif, menantang, dan melibatkan siswa secara aktif mampu menciptakan

suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Perbedaannya terletak pada variabel yang diukur, di mana penelitian Himawati berfokus pada minat belajar, sedangkan penelitian ini secara spesifik mengukur keaktifan belajar melalui lembar observasi yang telah divalidasi oleh ahli dengan tingkat validitas 100% (kategori valid).

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh **Harahap & Rahman (2022)** yang berjudul *Efektivitas Model Scramble untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SD*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, serta ketuntasan belajar meningkat secara signifikan hingga mencapai 81,58% pada siklus II. Keterkaitan penelitian ini terletak pada kesamaan variabel keaktifan belajar serta penggunaan pendekatan scramble dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Temuan kedua penelitian sama-sama menunjukkan bahwa model atau media *scramble* mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Jika dibandingkan secara komprehensif, penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu dengan memberikan bukti empiris tambahan bahwa media pembelajaran *scramble* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada desain penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis uji t untuk melihat pengaruh secara statistik, sehingga memberikan dasar inferensial yang lebih kuat terkait efektivitas media tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tidak hanya relevan, tetapi juga mendukung dan memperkuat temuan penelitian terdahulu mengenai efektivitas media pembelajaran *scramble*. Media *scramble* terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui aktivitas penyusunan, pencocokan, dan pemecahan soal secara kolaboratif maupun individual. Secara teoretis, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa akan berdampak positif terhadap proses dan hasil belajar. Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru sekolah dasar dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai *Pengaruh Media Pembelajaran Scramble terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas IIIA UPT SDN 060866 Medan*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. **Keaktifan belajar matematika siswa kelas IIIA UPT SDN 060866 Medan sebelum menggunakan media pembelajaran *scramble*** berada pada tingkat yang belum optimal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 59,29 dengan nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 43. Data tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, keaktifan belajar siswa masih berada pada kategori cukup dan masih memerlukan peningkatan.
2. **Keaktifan belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran *scramble* mengalami peningkatan yang signifikan.** Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata menjadi 87,58 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 83. Sebagian besar siswa berada pada interval 83–85 dengan persentase 37,9%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran matematika.

3. **Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *scramble* terhadap keaktifan belajar matematika siswa kelas IIIA UPT SDN 060866 Medan.** Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar -20,584 dengan derajat kebebasan (df) 56 dan nilai signifikansi < 0,001 (Sig < 0,05). Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scramble* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar matematika siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan media pembelajaran *scramble* sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang memerlukan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa secara langsung. Penggunaan media ini sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan fasilitas dan sarana

pendukung, serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kreativitas dalam menerapkan strategi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif, berani bertanya, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga keaktifan belajar tidak hanya meningkat saat menggunakan media tertentu, tetapi juga menjadi kebiasaan dalam setiap kegiatan belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan sampel yang lebih luas atau dengan menambahkan variabel lain seperti hasil belajar, motivasi belajar, atau kemampuan berpikir kritis, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran *scramble*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, W. H. (2024). *Analisis Kepuasan Konsumen pada Penggunaan Ojek Online dan Objek Konvensional di Kabupaten Banyuwangi*. 12(1), 14–18.
- alisatul Apipah, S. N. (2017). *Pembelajaran Scramble dengan Pendekatan Kontektual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Himpunan*. 2014, 403–410.
- Amanda, Y., & Albina, M. (2024). *Analisis Tujuan Pembelajaran Menurut Ade Darman Regina*. 1, 106–112.
- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). *Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian*. 14(1), 15–31.
- Aresty, A. D. (2023). *Analisis Faktor-Faktor Pendorong*. 3(3), 449–454.
- Astuti, M. (2021). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV A SDIT Al-Qur'aniyyah*.
- Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). *Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Psikodrama dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIID Di SMP Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. 5(2), 220–225.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Gusnarib wahab, R. (n.d.). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Haifa, N. M., Nabillah, I., Rahmatika, V., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2023). *Identifikasi Variabel Peneliti, Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan*.
- Halidjah, S., Auliya, D., & Ghasya, V. (2022). *Deskripsi Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Kelas V*. 11, 2715–2723. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.55276>
- Harahap, T. H., & Rahman, A. A. (2022). *Efektivitas Model Scramble untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SD*. 05(01), 1343–1355.
- Henniwati. (2021). *Efektifitas Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan dan Invers Matriks pada Siswa Kelas X MMI SMK Negeri 1 Kabanjahe di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020* Henniwati. 7(1), 83–88.
- Himawati, S. A., Matematika, P. P., & Karawang, U. S. (n.d.). *Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Mathematics dalam Pembelajaran*.

- Khairunnisa, M., Fithri, R., & Wismanto. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Scramble untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 014 Pulau Binjai. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4), 184–190.
- Kristanto, A. (n.d.). *Media pembelajaran*.
- Kurniawati¹, L. W., Yasa², I. K. M., & I Putu Artayasa³. (2023). Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Ekosistem Kelas X SMAN 6 Mataram. 10(2), 104–110.
- Maarif, M. S. (2022). *No Keaktifan Peserta Didik Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Pjok) Pasca Pembelajaran Daring Di MAN 3 Kabupaten Bantul*.
- Maharani, A. S., & , Salsa Umi Nasuha, dan S. R. M. (2024). *Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar*. 11(1), 76–83.
- Mailani, E., Alemina, M., Amir, K., Hasibuan, M., & Haliza, N. (2025). *Panduan Belajar Bangun Datar : Bentuk , Sifat , dan Contohnya di Kehidupan*. 2(1), 23–33.
- MAULIDAH, K. (2022). *Penerapan Model Scramble Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 5 Kalirejo Kecamatan Lawang Kabupaten Malang*.
- Muraini. (2022). Pemanfaatan Media Scramble Sebagai Game Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Tunarungu Kelas XI Di Sekolah Khusus Yayasan Karya Dharma Wanita 02 Kota Tangerang. *Skripsi Uin Syarif Hidayatullah*, 1–171.
- Muryaningsih, S., Purwokerto, M., Info, A., & April, P. (2021). *Media Pembelajaran Berbahan Loose Part dalam Pembelajaran EKSAK di MI*. 15(1), 84–91.
- Ningsih, D. S. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar No Title*.
- Ningsih, S. S., & Machali, I. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika di SD Negeri Nanggulan Maguwoharjo*. 7(November), 215–228.
- Nurul Khautsar Ilmi, Zulfy Aswita Dewi Siregar, S. (2022). *Studi Kepustakaan Tentang Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android*. 14(2), 120–126.
- Nurwidayanti, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) untuk Siswa Kelas V SD N Malangrejo Ngemplak Tahun Pelajaran 2011/2012. *Prosiding Seminar Nasional PSSH*, 1–221.

- Payon, F. F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). *Peserta Didik Kelas III SD Factors Influencing Study Activeness Of Students Studying In Grade III*. 2(02), 53–60.
- Quniatulrofiah. (2024). *Pengertian Media Pengajaran ,Tujuan Manfaat Sumber dan Alat Peraga Pembelajaran*.
- Sakti, M., & Sihite, R. (n.d.). *No Title*.
- Sianturi, R. W., Harianja, S. D., Anakampun, R., Tobing, L., & Naibaho, F. R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Keaktifan Belajar PAK Siswa Di SMP Negeri 1 Harian Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023 / 2024*. 1(4).
- Sri, A., Sari, P., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar*. 06(03), 3251–3265.
- Suarim, B. (2021). *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik*. 3(1), 75–83.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). *Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari peneliti ilmiah pendidikan*. 1, 24–36.
- Syawaluddin, A. (n.d.). *MEDIA*.
- Tarigan, M. A. Z. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap keaktifan Belajar Siswa Kelas V di SDS Muhammadiyah 02 Medan*. *Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*, 1–104.
- Toto Suwarsa, A. R. H. (2021). *Pengaruh Pajak Restoran Dan Pajak Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padangsidempuan Periode*. 54.
- Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Nur, N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., Safitri, T., & Tangerang, U. M. (2021). *Bangun Datar Sekolah Dasar*. 2, 327–349.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

UJI VALIDASI EXPERT

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR REAKSIAN DELAJAR MATEMATIKA

Jenis penelitian : program Media Pembelajaran Interaktif sebagai
keefektifitasan Matematika pada Siswa Kelas II (PI) SDI kelas
Tema Validasi : Adnan Apriani Tjandi S.Si, M.Pd
Hari : Tanggal : Date 11 Feb 2024

A. Pilihan Jawaban

1. Benak / Ben dipak sebagai strategi membuat hasil (+) baik lebih yang berfikir
2. Benak / Ben dipak untuk latihan saja dengan bantuan guru melalui strategi belajar

1 : Tidak Baik
2 : Kurang Baik
3 : Baik
4 : Sangat Baik

B. Aspek Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	1	2	3	4
Aspek Isi					
1	Kejelasan dan ketepatan rumus yang				
2	Kejelasan dan ketepatan rumus yang				
3	Kejelasan dan ketepatan rumus yang				
4	Kejelasan dan ketepatan rumus yang				
Aspek dan Teknik					
1	Kejelasan dan ketepatan rumus yang				
2	Kejelasan dan ketepatan rumus yang				
3	Kejelasan dan ketepatan rumus yang				
4	Kejelasan dan ketepatan rumus yang				

C. Kejelasan penilaian (Berikan salah satu)

Mohon beri tanda pada salah satu jawaban berikut sebagai
kejelasan penilaian

- a. Tidak digunakan sebagai nilai
- b. Tidak digunakan sebagai nilai
- c. Tidak digunakan sebagai nilai
- d. Tidak digunakan sebagai nilai

D. Ruang perbaikan dan komentar

Makassar, 11 Februari 2024


Adnan Apriani Tjandi S.Si, M.Pd

LAMPIRAN 2

UJI HIPOTESIS

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	18.187	<.001	-20.584	58	<.001	-28.931	1.405	-31.747	-26.116
	Equal variances not assumed			-20.584	39.015	<.001	-28.931	1.405	-31.774	-26.088

Independent Samples Effect Sizes

		Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
				Lower	Upper
Nilai	Cohen's d	5.352	-5.406	-6.523	-4.277
	Hedges' correction	5.425	-5.333	-6.435	-4.219
	Glass's delta	3.122	-9.268	-11.730	-6.795

- a. The denominator used in estimating the effect sizes.
 Cohen's d uses the pooled standard deviation.
 Hedges' correction uses the pooled standard deviation, plus a correction factor.
 Glass's delta uses the sample standard deviation of the control group.

LAMPIRAN 3**Nilai Sebelum Menggunakan Media embelajaran *Scramble***

No	Nama Siswa	Nilai Keaktifan
1.	R1	48
2.	R2	52
3.	R3	56
4.	R4	62
5.	R5	54
6.	R6	64
7.	R7	70
8.	R8	52
9.	R9	50
10.	R10	66
11.	R11	54
12.	R12	56
13.	R13	62
14.	R14	60
15.	R15	58
16.	R16	54
17.	R17	43
18.	R18	56
19.	R19	54
20.	R20	52
21.	R21	60
22.	R22	64
23.	R23	62
24.	R24	68
25.	R25	72
26.	R26	66
27.	R27	62
28.	R28	54
29.	R29	64

LAMPIRAN 4**Nilai Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Scramble***

No	Nama Siswa	Nilai Keaktifan
1.	R1	83
2.	R2	85
3.	R3	91
4.	R4	89
5.	R5	84
6.	R6	83
7.	R7	85
8.	R8	89
9.	R9	85
10.	R10	91
11.	R11	89
12.	R12	91
13.	R13	87
14.	R14	87
15.	R15	87
16.	R16	89
17.	R17	83
18.	R18	83
19.	R19	89
20.	R20	93
21.	R21	89
22.	R22	87
23.	R23	91
24.	R24	93
25.	R25	89
26.	R26	85
27.	R27	85
28.	R28	83
29.	R29	89

LAMPIRAN 5. Modul Ajar**Rencana pembelajaran “ BANGUN DATAR**

Satuan Pendidikan	: Eprida Siregar
Dasar Mata Pelajaran	:
Matematika Fase/ Kelas	: A/3
Alokasi Waktu	: 2X35 menit (2JP)

A. Dimensi Profil Lulusan

- Keimanan dan ketakwaan Terhadap Tuhan YME (√)
- Kewargaan (√)
- Penalaran kritis (√)
- Kreativitas (√)
- Kolaborasi (√)
- Kemandirian (√)
- Kesehatan
- Komunikasi

B. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penggunaan media pembelajaran *scramble*, peserta didik mampu memahami ciri-ciri bangun datar secara tepat serta menunjukkan keaktifan belajar melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok.

2. Melalui penggunaan media pembelajaran *scramble*, peserta didik mampu menjelaskan ciri-ciri bangun datar secara tepat serta menunjukkan keaktifan belajar melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok.

C. Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis pada pembelajaran ini dirancang untuk menumbuhkan *deep learning* melalui penerapan model *Problem Based learning* (PBL) yang berfokus pada kemampuan siswa dalam menganalisis masalah nyata, membangun pemahaman konsep secara mendalam, serta menghasilkan solusi kreatif.

Dalam proses pemecahan masalah, guru memanfaatkan **media pembelajaran *scramble*** sebagai stimulus utama agar peserta didik terlibat aktif dalam menyusun konsep, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Media ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa secara fisik maupun mental.

D. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran di sekolah dasar adalah keseluruhan kondisi fisik dan nonfisik yang disiapkan untuk mendukung proses belajar peserta didik. Lingkungan ini mencakup tata ruang kelas yang nyaman, kebersihan dan ketersediaan fasilitas, suasana belajar yang kondusif, serta hubungan sosial yang positif antara guru dan siswa. Lingkungan belajar yang baik di

SD harus mampu memberikan rasa aman, menyenangkan, mendorong kreativitas, dan memfasilitasi siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, serta berkolaborasi.

E. Kemitraan pembelajaran

- Guru kelas
- Peserta didik
- Orang tua siswa

F. Pemanfaat Digital

Terdapat beberapa media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, antara lain:

- **Media pembelajaran *Scramble*** bermanfaat sebagai media pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa secara langsung. Media ini menyajikan susunan gambar yang diacak sehingga siswa harus berpikir untuk menyusunnya kembali menjadi jawaban yang benar.
- **Powerpoint** bermanfaat dalam pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara visual, ringkas, dan terstruktur sehingga membantu meningkatkan perhatian serta pemahaman siswa. Media pembelajaran yang membantu guru menyampaikan materi secara jelas.

G. Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan 10 menit

Kegiatan	Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i> , Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar
1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai dan seluruh siswa ikut membawa doa.	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan YME Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
2. Peserta didik dicek kehadiran dan dicek seragam yang digunakan	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kemandiri Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
3. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu — Garuda Pancasila	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kewargaan Prinsip pembelajaran : Menggembirakan Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan

<p>4. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking sebelum belajar</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i>: Kreativitas Prinsip pembelajaran: Menggembirakan Pengalaman belajar: Mengaplikasikan</p>
<p>5. Peserta didik diberikan apersepsi sebelum memulai pelajaran yang baru</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Bermakna Pengalaman Belajar : Memahami</p>
<p>6. Memberikan pertanyaan pemantik</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Memahami</p>
<p>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Bermakna Pengalaman Belajar : Memahami</p>

2. Kegiatan inti 50 menit

2. Sintak 1 : Orintasi peserta didik pada Masalah	Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar
1. Peserta didik mengamati power point tentang ciri ciri bangun datar oleh guru	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman Belajar: Memahami
2. Menonton video ciri ciri bangun datar	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman Belajar: Menggembirakan
3. Peserta didik disajikan pertanyaan sesuai contoh, siswa diarahkan untuk membangun pertanyaan dari contoh soal	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman Belajar: Mengaplikasikan
4. Menyuruh siswa maju untuk menjawab soal	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kemandiri Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman Belajar: Mengaplikasikan

Sintak 2: Mengorganisasikan Peserta Didik	Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar
5. Peserta didik dikelompokkan berdasarkan pada tingkat kemampuan peserta didik kedalam 3 kelompok yang terdiri atas 3 orang	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman belajar: Mengaplikasikan
6. Peserta didik diberikan oleh guru LKPD pada setiap kelompok	
7. Peserta didik diberikan arahan oleh guru tentang kerja kelompok yang akan dilakukan.	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman belajar: Mengaplikasikan
Sintak 3: Membimbing peserta didik	Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar
8. Peserta didik dan kelompoknya mulai melakukan Langkah langkah yang ada di LKPD	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran: Menggembirakan Pengalaman belajar: Mengaplikasikan

9. Peserta didik juga di berikan kesempatan untuk bertanya hal hal yang tidak paham	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kreativitas Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman belajar: Mengaplikasikan
10. Peserta didik secara aktif berdiskusi dalam kelompok untuk menyusun kartu scramble, mengemukakan pendapat, saling bertanya, serta bekerja sama menyelesaikan LKPD.	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : penalaran kritis, dan kolaborasi Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman Belajar: Mengaplikasikan
11. Guru membimbing peserta didik	
Sintak 4 :Mengembangkan dan menyajikan karya	Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar
12. Setelah menganalisis, Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menentukan hasil yang ditemukan dari Langkah-langkah yang ada di dalam LKPD	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman belajar: Mengaplikasikan
13. Peserta didik dengan masing masing mengpresentasikan hasil isian LKPD nya	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Menggembirakan Pengalaman belajar: Mengaplikasikan

<p>14. Peserta didik melakukan presentasi sesuai dengan urutan yang telah ditentukan dan saat melakukan presentasi guru memperhatikan hasil presentasi untuk menilai peserta didik</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i>: Kolaborasi Prinsip pembelajaran: Menggembirakan Pengalaman Belajar: Mengaplikasikan</p>
<p>15. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok secara bergantian, sementara kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan.</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi dan penalaran kritis Prinsip pembelajaran : Menggembirakan Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan</p>
<p>Sintak 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>	<p>Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar</p>
<p>16. Setelah presentasi selesai, peserta didik melakukan evaluasi bersama guru.</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i>: Kolaborasi Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman Belajar: Mengaplikasikan</p>
<p>17. Guru memberikan motivasi agar kelompok lain memberi tanggapan.</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i>: Kolaborasi Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman belajar: Mengrefleksikan</p>

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

Kegiatan	Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i> , Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar
1. Siswa diberi dorongan dari guru untuk membuat kesimpulan bersama dari Pelajaran hari ini.	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kreativitas Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman Belajar: Mengaplikasikan
2. Guru dan murid melakukan refleksi a. Apakah kalian berkerja sama dengan baik bersama kelompok kalian? b. Apa yang kalian sukai dalam pelajaran ini	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> Kreativitas Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman Belajar: Mengrefleksikan
3. Setelah itu guru menyampaikan informasi terkait materi selanjutnya yang akan dipelajari	
4. Guru memberikan dirumah tugas	
5. Guru mengajak siswa Mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a.	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan YME Prinsip pembelajaran: Berkesadaran Pengalaman Belajar: Mengaplikasikan

GLOSARIUM Ciri Ciri Bangun Datar

Bangun datar

Bangun datar adalah bentuk yang datar, hanya memiliki panjang dan lebar, tidak memiliki isi.

Persegi

Persegi adalah bangun datar yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku.

Ciri-ciri persegi

- Memiliki 4 sisi sama panjang
- Semua sudutnya siku siku
- Bentuknya seperti ubin lantai

Persegi panjang

Persegi panjang adalah bangun datar yang memiliki dua pasang sisi sama panjang dan semua sudutnya siku-siku.

Ciri-ciri persegi panjang

- Memiliki 4 sisi
- Sisi yang berhadapan sama panjang
- Sudutnya siku siku
- Bentuknya seperti papan tulis atau buku

Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang memiliki tiga sisi dan tiga titik sudut.

Ciri-ciri segitiga

- Memiliki 3 sisi
- Memiliki 3 sudut
- Bentuknya seperti rambu lalu lintas.

Lingkaran

Lingkaran adalah bangun datar yang bulat dan tidak memiliki sudut.

Ciri-ciri lingkaran

- Bentuknya bulat
- Tidak memiliki sudut
- Memiliki satu garis lengkung
- Bentuknya seperti roda atau jam dinding

Jajar genjang

Jajar genjang adalah bangun datar yang memiliki dua pasang sisi sejajar.

Ciri-ciri jajar genjang

- Memiliki 4 sisi
- Sisi yang berhadapan sejajar
- Bentuknya miring

Trapesium

Trapesium adalah bangun datar yang semua sisinya sama panjang.

Ciri-ciri trapesium

- Memiliki 4 sisi
- Memiliki 1 pasang sisi sejajar
- Bentuknya seperti atap rumah

Belah ketupat

Belah ketupat adalah bangun datar yang semua sisinya sama panjang.

Ciri-ciri belah ketupat

- Memiliki 4 sisi sama panjang
- Bentuknya seperti ketupat

Layang layang

Layang-layang adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki dua pasang sisi sama panjang yang saling berdekatan.

Ciri-ciri layang layang

- Memiliki 4 sisi
- Dua pasang sisi sama panjang
- Bentuk seperti layang layang mainan

DAFTAR PUSTAKA

Susanto, A. I. (2022). *MATEMATIKA*. Jakarta: Kementerian pendidikan,kebudayaan,riset,dan teknologi.

Medan, Februari 2026

Mengetahui,

Kepala Sekolah UPT SDN 060866



Wali Kelas III A

Sri Rahayu, S.Pd

Penyusun

Eprida Siregar

2202090084

LAMPIRAN 6. Wawancara**LEMBAR WAWANCARA**

Nama : Eprida Siregar
Npm : 2202090084
Nama Sekolah : UPT SDN 060866 Medan
Nama Guru : Sri Rahayu, S.Pd
Kelas yang diambil : 3A
Hari/ Tanggal Wawancara : Rabu/ 17 Desember 2025

1. Bagaimana karakter belajar siswa dikelas?

Tanggapan : Bermacam macam ada yang mau belajar ada yang mau bermain.

2. Apakah ada hambatan khusus dalam belajar matematika?

Tanggapan : Ada banyak kadang anak anak itu dia tidak paham tidak mau mengerjakan ada yang sudah paham asik mengerjakan. Cara mengatasi masalah itu tetap kita bimbing .

3. Media pembelajaran apa saja yang selama ini ibu gunakan dalam pembelajaran matematika?.

Tanggapan : Media puzzle, game, menonton video pembelajaran

4. Bagaimana tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika?

Tanggapan : kalau matematika banyak anak kesulitan

5. Apakah ibu sudah pernah menggunakan media *scramble* saat mengajar?

Tanggapan : guru belum menggunakan media pembelajaran *scramble*

Pertanyaan guru : apa itu media pembelajaran *scramble*?

Tanggapan peneliti : media pembelajaran *scramble* adalah media pembelajaran yang menyajikan, huruf., kata, angka atau gambar dalam susunan acak yang harus disusun kembali oleh siswa menjadi urutan atau jawaban yang benar.

6. Apakah menurut ibu media *scramble* dapat menggunakan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika?

Tanggapan : bisa sangat bisa

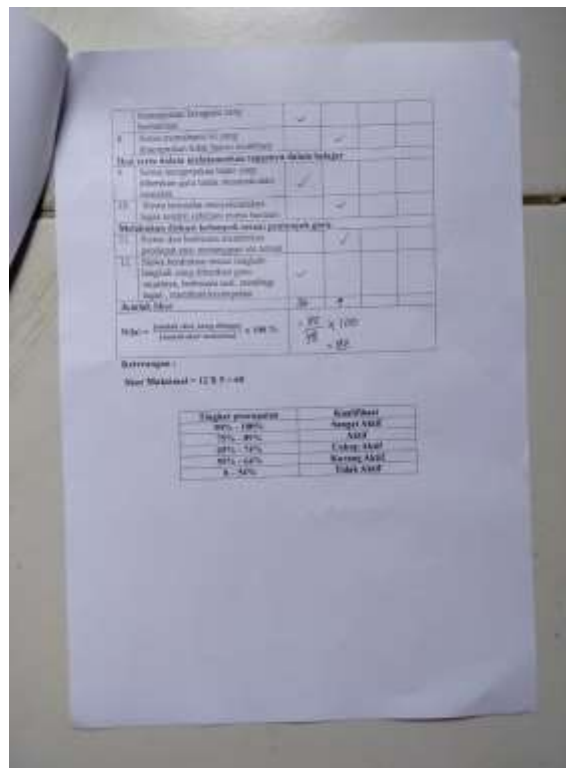
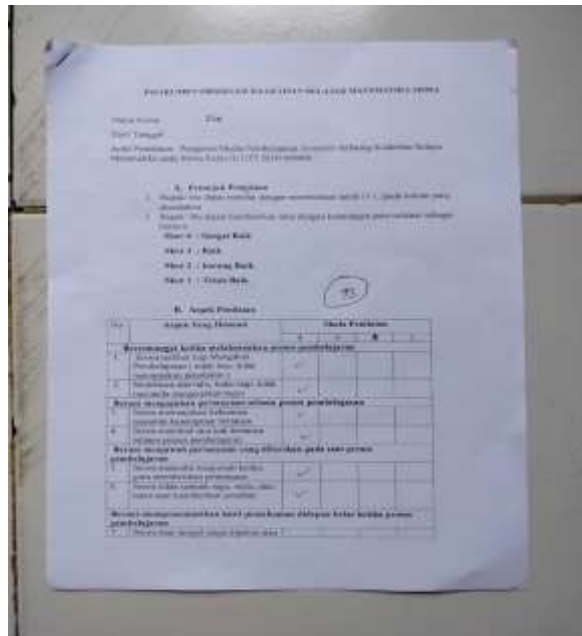
LAMPIRAN 7 Instrumen Observasi

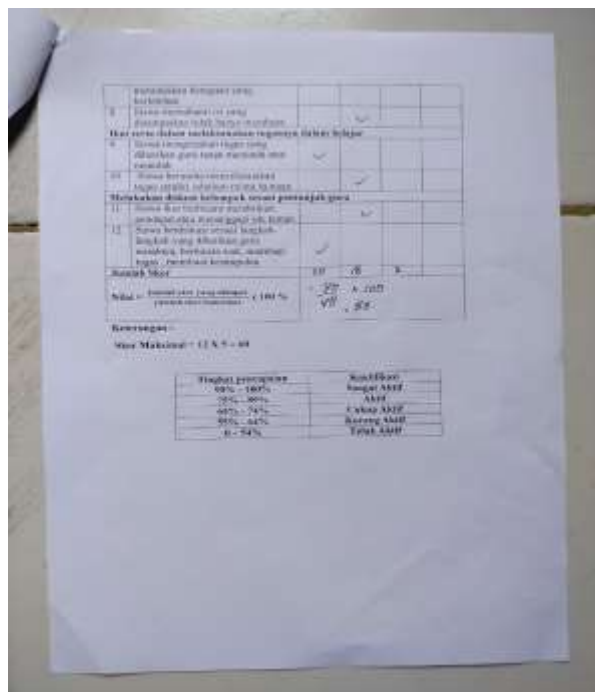
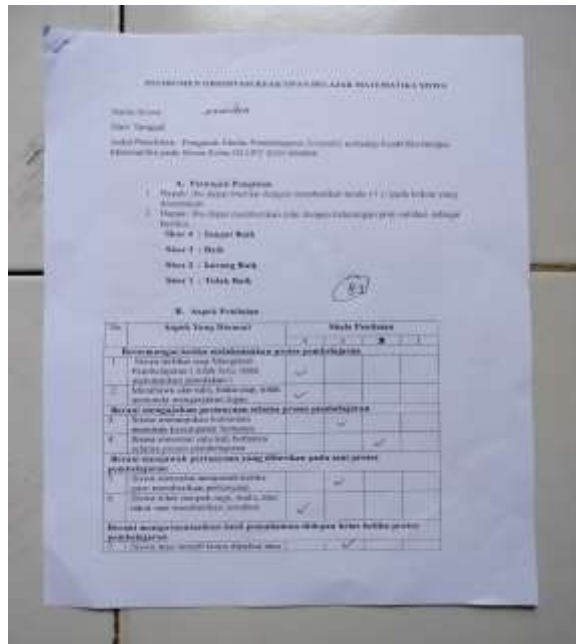
No	Indikator keaktifan	Deskripsi perilaku yang diamati	Skala penilaian			
			4	3	2	1
1.	Bersemangat ketika melaksanakan proses pembelajaran	1. Siswa terlihat siap mengikuti pelajaran (tidak lesu, tidak menunjukkan penolakan).				
		2. Membawa alat tulis, buku siap, tidak menundah mengarjakan tugas				
2.	Berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran	3. Siswa menunjukkan keberanian meminta kesempatan bertanya.				
		4. Siswa minimal satu kali bertanya selama proses pembelajaran.				
3.	Berani menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat proses pembelajaran	5. Siswa mau mencoba menjawab ketika guru memberikan pertanyaan.				
		6. Siswa tidak tampak ragu, malu, atau takut saat memberikan jawaban				
4.	Berani mempresentasikan	7. Siswa mau tampil tanpa dipaksa atau				

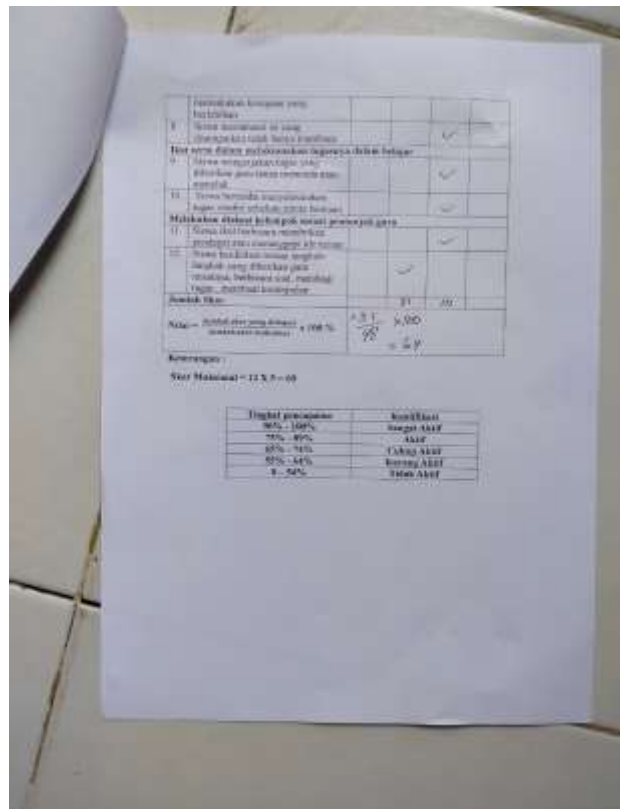
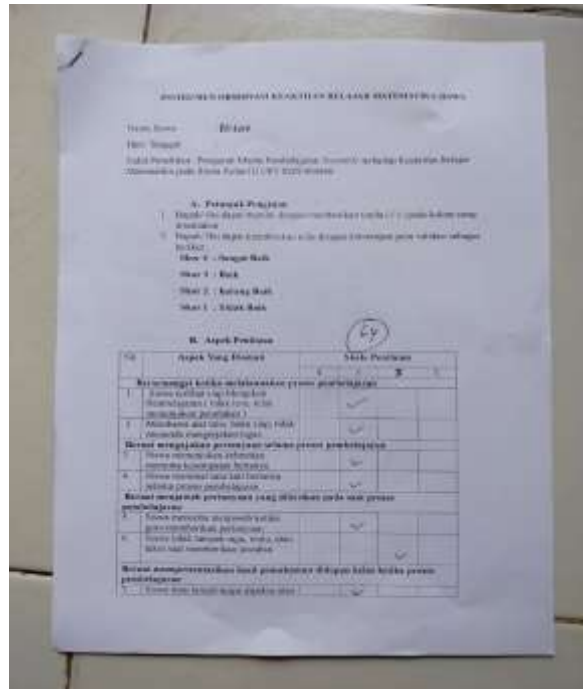
	hasil pemahaman didepan kelas ketika proses pembelajaran.	menunjukkan keraguan yang berlebihan.				
		8. Siswa memahami isi yang disampaikan, tidak hanya membaca.				
5.	Ikut serta dalam melaksanakan tugasnya dalam belajar.	9. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru tanpa menunda atau menolak.				
		10. Siswa berusaha menyelesaikan tugas sendiri sebelum meminta bantuan.				
6.	Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.	11. Siswa ikut berbicara, memberi pendapat, atau menanggapi ide teman				
		12. Siswa berdiskusi sesuai langkah langkah yang diberikan guru (misalnya membaca soal, membagi tugas, membuat kesimpulan).				

LAMPIRAN 8

Lembar Sesudah Melakukan Media Instrumen Observasi Keaktifan Belajar Matematika







LAMPIRAN 10. Dokumentasi Wawancara



LAMPIRAN 11**Dokumentasi Mengajar Kelas III A Sebelum Menggunakan Media*****Scramble***

LAMPIRAN 12**Dokumentasi Mengajar Kelas III A Sesudah Menggunakan Media *Scramble***

LAMPIRAN 13**Link video penelitian**

<https://youtu.be/QJCvmpeHqG4?si=nxkgRgCQUJYLN7G8>

LAMPIRAN 14

Lembar K1

FORM K1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238

Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Eprida siregar
NPM : 2202090084
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK - 3, 81

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Scramble</i> Terhadap keaktifan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866	
	Pengaruh Media Kartu Domino Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Kelas III UPT SDN 060866	
	Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Upt Sdn 060866	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 2 Oktober 2025
Hormat Pemohon,

Eprida siregar
Npm. 2202090084

LAMPIRAN 15

Lembar K2



FORM K 2

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umtsu.ac.id> E-mail: fkip@umtsu.ac.id

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eprida Siregar
 NPM : 2202090084
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyck proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :
 Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 2 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

Eprida Siregar
 Npm. 22020900884

LAMPIRAN 16

Lembar K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2337/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:

Nama : **Efrida Siregar**
N P M : 2202090084
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran *Scramble* terhadap Keaktifan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060866**

Pembimbing : **Ismail Saleh Nst, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **07 Oktober 2026**

Medan, 15 Rabi'ul Akhir 1447 H
07 Oktober 2025 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



LAMPIRAN 17

Lembar pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Eprida Siregar
 NPM : 2202090084
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

LAMPIRAN 18

Lembar Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Eprida Siregar
NPM : 2202090084
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
02 / 10 2025	Acc Judul	
20 / 10 2025	Revisi Rumusan dan Tujuan	
29 / 10 2025	Revisi Penelitian Yang Relevan	
11 / 11 2025	Revisi Instrumen Penelitian	
22 / 12 2025	Revisi modul Ajar	
29 / 12 2025	Acc Seminar Proposal	

Medan, Desember 2025

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

LAMPIRAN 19**Lembar Surat Permohonan Seminar Proposal Skripsi****SURAT PERMOHONAN**

Medan, Desember 2025

Lamp : Satu Berkas
Hal : Seminar Proposal Skripsi

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim
Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eprida Siregar
NPM : 2202090084
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan:

1. Kwintansi Pembayaran Uang Kuliah 1 Lembar (Asli)
2. Kwintansi Pembayaran Uang Seminar 1 Lembar (Asli)
3. Surat Permohonan Sidang Proposal
4. Foto Copy K1,K2,K3
5. Foto Copy Proposal Skripsi yang di Stujui Pembimbing
6. Foto Copy Lembar Pengesahan Proposal
7. Foto Copy Berita Acara Bimbingan Proposal
8. Foto Copy Transkrip Nilai

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan ke hadapan Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabulkan permohonan ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Pemohon,



Eprida Siregar

LAMPIRAN 20

Lembar Surat Pernyataan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Eprida Siregar
NPM : 2202090084
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Eprida Siregar

LAMPIRAN 21

Lembar Surat Keterangan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umssu.ac.id> E-mail: fkip@umssu.ac.id

**SURAT KETERANGAN**

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Eprida Siregar
 NPM : 2202090084
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu Tanggal 21 Bulan Januari Tahun 2026.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2026

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

LAMPIRAN 22

Lembar Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 21 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Eprida Siregar
 NPM : 2202090084
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas


 Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

LAMPIRAN 23

Lembar Berita Acara Seminar Proposal Revisi/Saran Perbaikan dari Dosen pembahas



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 21 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Eprida Siregar
NPM : 2202090084
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Daftar Isi
2.	Perbaikan latar Belakang masalah
3.	Perbaikan Rumusan masalah
4.	Perbaikan Penulisan
5.	Perbaikan Teori
6.	perbaikan populasi dan sampel
7.	perbaikan kisi-kisi observasi

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Pembahas

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

LAMPIRAN 24

Lembar Berita Acara Seminar Proposal Revisi/Saran Perbaikan dari Dosen Pembimbing



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 21 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Eprida Siregar
 NPM : 2202090084
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	1. Juli Saran Penguji:

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Pembimbing

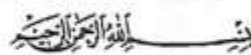
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

LAMPIRAN 25

Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Eprida Siregar
 NPM : 2202090084
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Pada hari Rabu Tanggal 21 Bulan Januari Tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas


 Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

LAMPIRAN 26**Lembar Permohonan Riset**

Medan, Februari 2026

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Eprida Siregar
NPM : 2202090084
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Negation, S.Pd., M.Pd

****Penting!!****

LAMPIRAN 27

Lembar Surat Izin Riset



Nomor : 496/IL3-AU/UMSU-02/E/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 24 Sya'ban 1447 H
 12 Februari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah UPT SD Negeri 060866
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Eprida Siregar**
 N P M : 2202090084
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran *Sramble* terhadap Keaktifan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060866**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum



****Penting!!****



LAMPIRAN 28

Lembar Surat Balasan Izin Riset



PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI NO.060866

Jl. Gunung Krakatau No. 196 Kel. Pulo Brayon Darat I Kec. Medan Timur
 Post-el uptsdn66@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/21/SDN866/II/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mahlis Br. Tarigan, S.Pd
 NIP : 19740221 199903 2 003
 Pangkat / Gol. : Pembina TK. I. IV/b
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Tugas : UPT SD Negeri 060866

dengan ini menerangkan :

Nama : Eprida Siregar
 NIM : 2202090084
 Jurusan : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar / PGSD

Bahwa benar nama mahasiswa diatas telah melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan Skripsi dengan judul Penelitian "**Pengaruh Media Pembelajaran *Sramble* terhadap Keaktifan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866 Medan**"

Demikian surat keterangan ini kami perbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 14 Februari 2026
 Kepala UPT SD Negeri 060866



 Mahlis Br. Tarigan, S.Pd
 NIP. 197402211999032003

LAMPIRAN 29

Lembar Berita Acara Sidang Skripsi

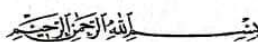


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 11 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Eprida Siregar
NPM : 2202090084
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Marah Doly Nst, M.Si.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.

LAMPIRAN 30

Lembar Pengesahan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Eprida Siregar
 NPM : 2202090084
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Sudah layak disidangkan.

Medan, April 2026

Disetujui oleh:
 Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

LAMPIRAN 31

Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Eprida Siregar
NPM : 2202090084
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
25/01/2026	Diskusi Desain Penelitian	
13/02/2026	Revisi Hasil Uji Validitas Expert	
26/02/2026	Revisi kecenderungan Variabel Penelitian	
02/03/2026	Revisi uji Hipotesis	
12/03/2026	Revisi kelengkapan lampiran	
30/03/2026	Acc Sidang Skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

LAMPIRAN 32

Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Eprida Siregar
 NPM : 2202090084
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keatifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran "Scramble" terhadap Keatifan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 060866" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

 Eprida Siregar



LAMPIRAN 33

Hasil Turnitin

1773049323787_SKRIPSI EPRIDA SIREGAR 84 BARU.pdf

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinjambi.ac.id <small>Internet</small>	231 words — 1%
2	repositori.uin-alauddin.ac.id <small>Internet</small>	63 words — < 1%
3	journal.unpas.ac.id <small>Internet</small>	59 words — < 1%
4	etheses.uin-malang.ac.id <small>Internet</small>	40 words — < 1%
5	journal.yrpioku.com <small>Internet</small>	39 words — < 1%
6	repo.undiksha.ac.id <small>Internet</small>	38 words — < 1%
7	repository.uinsu.ac.id <small>Internet</small>	32 words — < 1%
8	jurnal.usbykp.ac.id <small>Internet</small>	27 words — < 1%
9	Mira Purnamasari. "PENGARUH TIMES INTEREST EARNED RATIO DAN NET PROFIT MARGIN TERHADAP RETURN ON EQUITY DI GUDANG GARAM TBK PERIODE 2015-2020", Jurnal Manajemen Terapan dan Keuangan, 2022 <small>Ossref</small>	21 words — < 1%
10	afdifaljournal.com	

RIWAYAT HIDUP

1. Data Pribadi

Nama : Eprida Siregar
 NPM : 2202090084
 Tempat, Tanggal Lahir : Tapus Sibatang Kayu,
 11 Januari 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Tapus Sibatang Kayu, Kecamatan Sungai Kanan,
 Provinsi Sumatera Utara
 Anak Ke : 7 dari 8 bersaudara



2. Data Orang tua

Ayah : Panyahatan Siregar
 Ibu : Soriyati Dalimunthe
 Alamat : Tapus Sibatang Kayu, Kecamatan Sungai Kanan,
 Provinsi Sumatera Utara

3. Jenjang pendidikan

Tahun 2010 – 2016 : SD NEGERI 117879 Pintu Padang
 Tahun 2016 – 2019 : SMP NEGERI 4 SEI KANAN
 Tahun 2019 – 2022 : SMA NEGERI 1 SEI KANAN
 Tahun 2022 – 2026 : Tercatat Sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan
 dan
 Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru
 Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah
 Sumatera Utara