

APLIKASI MODEL SEDANG BELAJAR SCRAMBLE BERDASARKAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN MAHASISWA DI BIDANG STUDI FIQH DI MTS. R. SHOLIHIN

**Rizki Ardiyansyah , Reza Rizki, Ridhayani Lestari, Rizkiya
Rahma, Tumiran**

Prodi Pendidikan Islam Agama Islam
Universitas Pembangunan Panca Budi
tumiran@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:

Scramble,
Digital, Model
Pembelajaran

Model pembelajaran scramble berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar murid Bidang studi pengetahuan fiqh di dalam Gunung R. Sholihin penting sehingga murid semakin banyak Roh di dalam Belajar. Menyukai pada judul "model sedang belajar scramble berbasis digital untuk meningkatkan hasil Studi mahasiswa di lapangan mempelajari pengetahuan fiqh di Mts.R.Sholihin". Kajian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat anak terhadap pembelajaran berbasis digital. Lebih lanjut dalam pembahasan ini peneliti menggunakan mendekati deskriptif kualitatif, di antara lainnya melalui pengamatan langsung di dalam sekolah, Mengerjakan wawancara dengan informan Dan melalui dokumentasi sebagai data pendukung yang dapat digunakan oleh peneliti. Di dalam memahami Yang saat ini dibahas oleh para peneliti, integrasi adalah sesuatu Yang menghubungkan, menghubungkan, bersatu sesuatu dengan obyek tertentu. Karena pada dasarnya setiap orang sangat menyukai pelajaran Belajar sambil bermain. Mata pelajaran Yang terapan di dalam madrasa Ini Yang akan Menjadi ilmu pengetahuan bagi siswa MTS R. Sholihin. Pendidikan mempunyai tujuan Untuk membangkitkan minat anak dalam belajar pada penelitian ini. Sasaran yang dimaksudkan adalah Madrasah Tsanawiyah. Tujuan pendidikan di dalam Madrasah adalah Untuk meningkatkan kecerdasan, berpengetahuan luas, berkepribadian baik, bermoral mulia, maupun mampu kehidupan mandiri dan melanjutkan pendidikan.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Permasalahan model pembelajaran scramble merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif tipe scramble. Menurut (Damayanti 2010:3-7)¹ model pembelajaran acak adalah model pembelajaran yang menggunakan melatih masalah yang sedang dikerjakan dengan cara kelompok yang membutuhkan ada Kerja Hal yang sama juga terjadi antara anggota kelompok dengan berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari solusi soal. Model pembelajaran scramble juga dijelaskan Digunakan untuk jenis permainan anak yang sedang melatih perkembangan dan peningkatan pandangan berpikir kosakata serta penguasaan kosakata siswa. Penguasaan kosakata merupakan salah satu faktor utama dalam kesuksesan seseorang.dalam bahasa yang terampil, dan lebih mudah Dia menerima informasi Lisan yang baik juga bukan informasi menulis. Menyukai kasus Yang menyatakan oleh (Tarigan , 2011:85)² bahwa perbendaharaan kata dapat meningkatkan perkembangan aktivitas menulis, berbicara, dan mendengarkan. Penguasaan kosakata memiliki Karakteristik di dalam kemampuan berbicara yaitu menggunakan kosakata yang kata-katanya sesuai dengan aturan dan ejaan dalam bahasa Indonesia. Dalam penguasaan kosakata biasa dilakukan oleh siswa sekolah dasar kelas IV dalam bentuk kosa kata. Kosakata umum Ini mencakup berbagai jenis seperti kosakata karakteristik, kosakata Bekerja, kosakata objek, kosakata informasi. Setiap Kosakata yang banyak digunakan siswa dalam berkomunikasi. Dalam proses Belajar mengajar, Guru selalu menghadapi oleh sejumlah masalah, Salah satu satunya kemampuan rendah siswa dalam penguasaan kosakata.

Ya, itulah kemampuan siswa yang rendah dalam penguasaan kosakata. Hal ini tentu saja sulit. karena mereka dapat memahami setiap kalimat yang diajarkan oleh guru. Ada sejumlah kemungkinan alasan rendah kemampuan murid di dalam di dalam menguasai kosakata, antara lain siswa Tidak termotivasi dalam pelajaran bahasa Indonesia atau murid TIDAK memiliki biaya Untuk membeli buku atau kamus. Selain itu, Kemungkinan kurangnya minat siswa dalam membaca atau Kemungkinan metode cara mengajar guru yang monoton sehingga siswa merasa bosan dengan jalannya pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebagai salah satu metode yang digunakan oleh guru untuk memotivasi siswa Tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia yaitu kegiatan memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang berfokus pada peningkatan hasil Belajar murid.

Salah Satu metode yang digunakan Guru adalah dengan menerapkan dan menggabungkan berbagai model pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang Selesai di dalam MTS. R. Sholihin diperoleh informasi dari sejumlah mahasiswa yang menganggap pelajaran Fiqih termasuk pelajaran mata yang sulit dan membingungkan dan hanya mahasiswa tertentu saja yang aktif dan berani membuka pertanyaan pada momen proses sedang belajar berlangsung. Dari 24 siswa secara keseluruhan ada 16 siswa yang tidak bisakosakata yang baik dan benar sedangkan 8 siswa Sudah Bisa dalam penguasaan kosakata. Hal ini yang memberikan dampak pada hasil belajar siswa yang kurang mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan melihat kondisi tanda mata pelajaran Fiqih Yang tercapai murid kelas Bahasa Indonesia: Kedelapan belas Yang rendah. Jadi dari Strategi itu diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran FIQIH. Berdasarkan deskripsi pada peneliti mengambil judul penelitian penerapan model pembelajaran scaramble berbasis digital untuk meningkatkan hasil Studi mahasiswa di lapangan studi Fiqih Gunung R. Sholihin.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka peneliti mengenali masalahnya antara lain:

1. Penguasaan kosakata murid Tetap rendah.
2. Aplikasi sedang belajar Belum menggunakan model scramble

A. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diungkapkan, Jadi Bisa dirumuskan masalah di dalam belajar Ini adalah adalah Penguasaan Kosakata Bisa Meningkatkan melalui Aplikasi Model Permainan scramble Siswa Kelas Bahasa Indonesia: Kedelapan belas Gunung Riyadhus sholihin?

B. Cara Menyelesaikan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah Siswa Yang memiliki tanda rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia konsekuensi menggunakan model sedang belajar Yang TIDAK sesuai sehingga dampak pada Kurangnya kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Jika ada masalah Dampak yang belum terpecahkan ini akan berdampak pada prestasi belajar siswa yang Nanti akan tidak cukup memuaskan .

Menghubungkan masalah di dalam belajar Ini adalah tentang kemampuan siswa dalam menguasai kosa kata sehingga larutan masalahnya peneliti menggunakan model sedang belajar Yang adalah suatu model permainan yaitu model perebutan batin dalam pembelajaran Fiqih. Model sedang belajar scramble sebagai mengikuti tangga Yang Bisa Selesai oleh pendidik di dalam pembelajarannya yaitu:

1. Guru Mengerjakan persepsi yang berhubungan dengan bahan
2. Guru membagikan murid dalam bentuk kelompok
3. Guru mempersiapkan mengatakan bahwa akan dibagikan di dalam setiap kelompok
4. Guru Mengerjakan latihan ke murid menyusun kosakata dalam kalimat pengumuman
5. Murid akan merangkai kata menjadi kalimat Yang sempurna
6. Murid akan hadiah hasil kelompoknya
7. Guru memberi evaluasi

C. Tujuan Belajar

Berdasarkan latar belakang di belakang , identifikasi masalah Dan rumusan masalah diatas, tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Murid Kelas Bahasa Indonesia: Kedelapan belas MTS. R. Sholihin dengan Menerapkan Model Permainan Scramble.

1. Keuntungan Studi

Studi Ini diharapkan bisa memberi manfaat ke semua yaitu untuk murid, untuk pendidik, untuk peneliti dan untuk sekolah sebagai mengikuti :

1. Bagi pelajar dapat memberikan manfaat Untuk menyusun kalimat penggunaan kosakatanya dalam pengumuman .
2. Bagi guru, Anda dapat memberikan informasi tentang manfaat peran atau model sedang belajar di dalam proses Belajar murid secara khusus di dalam meningkatkanpenguasaan kosakata Bahasa Pelajar Indonesia .
3. Untuk Sekolah memberi sumbangan pemikiran Dan informasi untuk perkembangan pengetahuan pengetahuan umumnya di dalam bidang Bahasa secara khusus menggunakan kosakata .
4. Bagi Peneliti memberikan pengalaman dan wawasan dalam pembelajaran Bagi perkembangan Bahasa Indonesia secara khusus penguasaan kosakata pada murid MTS.

KAJIAN TEORI

Memahami Model Sedang belajar Scramble

Pelaksanaan sedang belajar yang Selesai di dalam belajar Ini memiliki sejumlah faktor diantara mereka tentang model sedang belajar scramble. Model sedang belajar adalah sesuatu rencana atau pola Yang Bisa digunakan Untuk membentuk kurikulum (rencana) sedang belajar periode panjang, rencana bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas Joyce dan Weil (Rusman, 2012: 133)⁴. Model pembelajaran merupakan sesuatu yang berasal dari mendekati , strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran (Sutirman 2013: 22)⁵. Pada dasarnya suatu model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran digambarkan dari awal sampai presentasi akhir dengan cara khusus oleh guru. (Joice Trianto , 2007: 2) Model pembelajaran adalah sesuatu perencanaan atau pola yang dapatkah kita gunakan untuk mendesain pola mengajar dengan cara menatap wajah dalam di kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan bahan/perangkat sedang belajar termasuk di dalamnya buku , film, jenis , program media komputer , dan kurikulum (seperti kursus Untuk Studi). (Arends Trianto,2007:2)⁶ negara, "Itu ketentuan pengajaran model referensi ke A tertentu sekitar ke instruksi itu termasuk -nya sasaran, sintaksis, lingkungan, Dan pengelolaan sistem." Itu berarti ketentuan model adalah pengajaran memimpin pada sesuatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaksis, lingkungan dan sistem pengelolaannya.

Berdasarkan sejumlah memahami di dalam, bisa menyimpulkan itu model belajar adalah sesuatu yang direncanakan atau pola Yang digunakan dalam aktivitas menggambarkan proses pembelajaran dari awal sampai akhir, disajikan dengan cara khas oleh guru sebagai pedoman pembelajaran di kelas serta tutorial dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berdasarkan tujuan, sintaksis, manajemen lingkungan (Miftahul , 2013:303)⁷. Model pembelajaran scramble adalah "Salah Satu metode sedang belajar Yang Bisa meningkatkan konsentrasi Dan kecepatan maupun ketepatan memikirkan mahasiswa". (Kokom Komalasari , Tahun 2017: 15)⁸ scramble berasal dari Bahasa Bahasa inggris Yang cara "berjuang, berjuang, model pembelajaran scramble mengajak siswa untuk mencari jawaban atas suatu pertanyaan secara kreatif dengan metode menyusun huruf-huruf yang ada di dalam soal. disusun secara acak sehingga membentuk sesuatu jawaban yang benar dan

tepat”. Scramble adalah model sedang belajar Yang mengundang murid menemukan jawab dan selesaikan soal itu Ada dengan metode share lembaran pertanyaan atau lembaran menjawab Yang tersedia. Model belajar acak adalah metode Yang berbentuk permainan acak mengatakan, kalimat , atau ayat (Sohimin , Tahun 2016: 166)⁹.

Scramble digunakan Untuk jenis permainan anak yang sedang melakukan latihan perkembangan dan peningkatan pandangan berpikir kosakata. Sesuai dengan karakteristik jawaban (Sohimin 2016: 167)¹⁰ menyebutkan bahwa perebutan bola terdiri dari beberapa macam bentuk yaitu:

- a. Word Scramble, yaitu permainan menyusun huruf yang telah mengacak susunannya sehingga membentuk sebuah kata yang bermakna, Misalnya: Alpjera = Pelajar, tukli = kulit .
- b. Kalimat, yaitu Sebuah permainan dengan menyusun kalimat dari kata-kata yang telah diacak. Bentuk kalimat sebaiknya logis, berarti sesuai , Dan Benar . Misalnya :
1) pergi - pasar induk - ke Menjadi :Ibu pergilah ke pasar.
- c. Scramble Wacana, yaitu permainan menyusun ceramah logis Dan bermakna. Susunan hasil wacana dalam permainan scramble wacana harus logis Dan berarti
- d. Paragraph Scramble, yaitu sebuah permainan menyusun sesuatu paragraf berdasarkan kalimat acak. Susunan hasil paragraf harus logis, dan berarti misalnya :
1) Pada pagi hari ikuti pergi ke pasar membeli Sayuran bersama Ibu . 2) Setelah Makan SAYA membantu Ibu mencuci piring . 3) Setiap hari Minggu SAYA membantu Ibu . 4) Membantu Ibu memasak di dalam dapur .

Kalimat acak itu diatur menjadi kalimat pelengkap : Setiap hari minggu saya membantu ibu, membantu ibu memasak di dapur. Pagi hari ikut pergi ke pasar membeli sayur bersama Ibu, setelah makan saya bantu ibu mencuci piring. Ulangi uraian di atas ya _ menyimpulkan itu sedang belajar scramble Bisa ditafsirkan yaitu sebagai permainan mengacak kata dengan menggunakan soal latihan dan juga kartu jawaban acak Untuk diatur dengan membentuk rencana sehingga menjadi mengatakan atau jawaban yang benar. Dalam penelitian ini peneliti akan memberikan batasan-batasan dalam penelitiannya. Batasan-batasan ini peneliti akan lebih memfokuskan pembahasan pada jenis permainan word scramble, yaitu permainan yang menyusun kata-kata dan huruf yang telah diubah atau dikacaukan letaknya sehingga membentuk sebuah kata yakin Yang berarti

(Tangga) Model Sedang belajar Scramble

Model pembelajaran scramble, membuat pertanyaan yang sesuai dengan kompetensi Yang ingin tercapai , membuat menjawab Yang diacak surat-surat , Guru sajikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai, bagikan lembar Pekerjaan untuk siswa (Darmadi , Tahun 2017: 41). Menurut Ukiran Taniredja, media dan langkah-langkah yang digunakan dalam model pembelajaran scramble adalah sebagai mengikuti:

- a. Buatlah pertanyaan media yang sesuai dengan kompetensi yang diinginkan tercapai di dalam sedang belajar.
- b. Buat media jawaban Yang diacak huruf -huruf .
- c. pertama guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang dimilikinya tercapai di dalam sedang belajar.
- d. Melangkah Kedua membagikan lembaran Bekerja ke murid.

Kemudian Langkah di dalam model sedang belajar scramble (Miftahul Huda 2013: 304) yaitu sebagai mengikuti:

1. Guru mempersiapkan tujuan sedang belajar Yang Ada pada indikator , menjelaskan materi sesuai topik yaitu tentang materi poros maritim dunia 17 , Kemudian ucapkan kata-kata atau kalimat yang ada dalam materi itu di dalam A kartu-kartu kalimat .
2. Guru memberikan kartu soal dan kartu jawaban dengan susunan acak kepada siswa dan siswa mengerjakan soal dengan metode menyusun jawaban tersebut sesuai dengan kartu menjawab Yang sebelumnya Sudah diacak pengaturan dia berkata .
3. Guru memberikan waktu tertentu kepada siswa untuk mengerjakan soal Yang memiliki diberikan .
4. Murid harus Bisa melakukan pertanyaan dan mencari jawaban di dalam lamanya waktu Yang Sudah ditentukan. Setelah selesai mengerjakan soal dan durasi waktu yang diberikan sudah selesai , murid mengumpulkan hasil bekerja .
5. Guru benar Dan memberi tanda sesuai dengan hasil Yang dilakukan oleh siswa tingkat lanjut maju Untuk menjawab pertanyaan dengan ketentuan menjawab sesuai Dan cepat Dan paling Banyak sekali Benar .

Adapun untuk tangga di dalam model sedang belajar scramble (Aris Sohimin Tahun 2017: 167) yaitu sebagai mengikuti :

1. Persiapan
Pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawabannya, jawaban sebelumnya sudah di acak susunannya seperti itu penampilan. Kemudian

guru menyiapkan kartu sebanyak kelompok Yang memiliki dibagikan Dan berdasarkan jumlah Siswa di dalam kelompok . Guru mengatur hal-hal Yang mendukung proses Belajar mengajar mengatur tempat Duduk sesuai kelompok Yang memiliki dibagikan atau memeriksa kesiapan murid Belajar .

2. Aktivitas Inti

Menjelaskan materi sesuai dengan topik pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini adalah setiap kelompok _ melakukan diskusi Untuk mengerjakan soal dan cari kartu pertanyaan untuk jawaban yang sesuai. _ Lakukan diskusi kelompok besar untuk 18 menganalisa dan mendengarkan hasil pekerjaan yang telah dilakukan disetujui Kemudian membandingkan Dan belajar menjawab Yang Benar .

3. Bertindak Melanjutkan

Aktivitas mengikuti melanjutkan tergantung dari hasil belajar mahasiswa. Contoh, hadiah tugas mirip dengan bahan Yang berbeda. Berdasarkan sejumlah pendapat untuk ahli tentang langkah-langkah dalam model pembelajaran scramble di atas, di pelajari langkah-langkah ini dalam pembelajaran acak untuk melakukan tindakan , menggunakan sedang belajar scramble MTS. R. Sholihin dalam proses belajar mata kuliah fiqih kelas VIII MTS. R. Sholihin dengan sedekah materi , hibah dan hadiah.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini merupakan metode yang digunakan oleh peneliti yaitu melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Dengan metode penelitian ini diharapkan Bisa menghasilkan data itu nyata Yang di dalam peruntukan ke jurnal. Belajar Deskriptif adalah studi yang tujuan Untuk menggambarkan fenomena yang ada, yaitu fenomena alam atau fenomena palsu pria, atau Yang digunakan Untuk menganalisa atau menggambarkan hasil subjek, Tetapi TIDAK disengaja Untuk memberi implikasi Yang lagi lebar .

Para peneliti juga mengumpulkan data melalui beberapa proses, yaitu: Mengerjakan pengamatan ke sekolah , Yang Nanti Bisa melihat dengan cara tertentu mengarahkan semua kegiatan di sekolah ini, serta membuat sejumlah pertanyaan Untuk Mengerjakan sejumlah wawancara ke sumber terkait dengan judul terkait, maka peneliti jugamengumpulkan data melalui dokumentasi Untuk memperoleh data Dan informasi lain dalam bentuk praktek langsung, dokumen, gambar dan dalam bentuk laporan serta informasi yang tersedia _ dukungan dari judul peneliti .

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelebihan Model Sedang belajar Scramble

Kelebihan di dalam model sedang belajar scramble yaitu sebagai berikut :
Setiap kelompok anggota atau setiap siswa bertanggung jawab jawab pada semua sesuatu Yang Selesai di dalam aktivitas Belajar mengajar .

- a) Model pembelajaran Ini mungkin murid Untuk Belajar ketika bermain , mereka Bisa menjadi kreatif pada suatu waktu Belajar Dan memikirkan , mempelajari sesuatu dengan cara tertentu Santai Dan TIDAK tertekan.
- b) Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan, model pembelajaran ini juga dapat dilakukan untuk menumbuhkan rasa disiplin atau kedisiplinan dan rasa solidaritas di antara murid.
- c) Bahan Yang diberikan melalui kesalahan Satu permainan biasanya akan menakutkan Dan sulit Untuk terlupakan.
- d) Sifat kompetitif dalam model pembelajaran Hal ini dapat mendorong siswa Bersaing Untuk Mengerjakan pertanyaan Yang diberikan.
- e) Praktik murid Untuk memikirkan cepat Dan sesuai.
- f) Dorongan murid Belajar Mengerjakan pertanyaan dengan menjawab acak.
- g) Praktik disiplin murid.
- h) Semua murid Bisa terlibat aktif.

Kelebihan sedang belajar perebutan penting lainnya , di antara lainnya:

- a) Dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi ajar, karena siswa hanya menyelesaikan sesuatu pertanyaan Dimana jawabannya Sudah dipisahkan saja hanya tinggal mahasiswa cocokkan itu.
- b) Bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar, Karena dengan merujuk pada kertas Bekerja Yang memiliki bertekad murid akan mempelajarinya dengan cara dengan hati-hati.
- c) Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dibekali dengan paper Bekerja Yang memiliki siap sebelumnya.
- d) Latihan siswa Untuk berpikir secara kritis, karena tanpa berpikir ada Yang kritis, murid TIDAK akan mampu menyelesaikan pertanyaan sesuai Yang diinginkan. Berdasarkan pendapat di atas, bahwa scramble learning memilikiKeunggulan lain dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain. Model pembelajaran inisangat sesuai Untuk terapan di dalam proses

sedang belajar geografi khususnya pada materi sumbu dunia maritim sehingga dapat membantu ketepatan dan kecepatan siswa Untuk memikirkan aktif di dalam menjawab pertanyaan, kreatif Dan hasil Yang maksimum berdasarkan skor menjawab yang paling Dan tercepat .

2. Kekurangan Model Sedang belajar Scramble

Kekurangan atau kelemahan model sedang belajar scramble (Miftahul Huda, Tahun 2016: 306) yaitu :

- a) Terkadang dalam penerapannya membutuhkan waktu yang panjang sehingga Guru sulit menyesuaikan dengan waktu Yang memiliki bertekad .
- b) Siswa menerima materi mentah saja _ perlu diolah dengan Baik.

Kelemahan lebih lanjut yakni apa yang dikemukakan oleh (Aris Shoimin (2016:168) mengajukan itu :

- a) Belajar Ini kadang sulit dalam mendesainnya Karena hit dengan kebiasaan murid di dalam Belajar .
- b) Terkadang dalam penerapannya membutuhkan waktu yang panjang sehingga Guru jas menyesuaikan dengan waktu Yang juga bertekad .
- c) Selama kriteria keberhasilan Studi ditentukan oleh kemampuan siswa kontrol bahan pelajaran, pembelajaran Ini akan sulit diimplementasikan Guru.
- d) Metode permainan ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal ini jelas mengganggu kelas Yang dekat .

Kelemahan model sedang belajar scramble adalah :

- a) Akan sulit untuk Guru Kapan bahan Yang disampaikan perkenalan awal .
- b) Sulit bagi guru yang kurang paham tentang pembuatan soal kisi-kisi dengan model sedang belajar scramble.
- c) Ditemukan ada TIDAK cocok di antara pernyataan dengan kelengkapan mengatakan menjawab .
- d) Siswa merasakan model ini Tidak belajar, tetapi hanya bermain-main.

Beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa kelemahan yang biasanya terdapat model pembelajaran scramble adalah siswa dapat menyalin jawaban teman-teman, malas berpikir kritis, siswa tidak terlatih untuk berpikir kreatif, Karena menjawab Sudah tersedia.

KESIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan hasil Dan diskusi yaitu aplikasi model sedang belajar scramble Bisa meningkatkan hasil Belajar murid dengan metode :

1. Memotivasi siswa untuk lagi persiapkan diri lagi saat ujian akan berlangsung dan guru mengumumkan hasil ujian berakhir siklus I maupun siklus II agar siswa lebih termotivasi untuk melakukan perbaikan dan meningkatkan hasil belajar pada siklus akhir ujian selanjutnya. Guru juga menghimbau kepada siswa untuk serius dalam mengerjakan tes akhir Belajar setiap siklus Dan Guru Juga mengatakan ke murid itu tanda tes setiap siklus juga berpengaruh untuk menandai kartu laporan.
2. Memberi petunjuk Dan menekankan ke murid Untuk lagi hati-hati di dalam menjawab pertanyaan , mengingatkan murid Untuk buat rumus umumnya terlebih lagi sebelumnya, seperti pertanyaan cari lebar persegi panjang maupun segitiga Itu benar Ada rumus umumnya , Jadi untuk Dahulu rumus umumnya Kemudian Nanti menyisipkan angka-angka maupun buatlah unit dan simpulan akhir jawaban untuk setiap jawaban pertanyaan .
3. Memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami saat-saat kesulitan diskusi menyelesaikan lembaran pertanyaan yaitu dengan membantu memeriksa jawaban siswa pada saat siswa menyelesaikan pertanyaan serta mengarahkan siswa ke dalam rumus yang akan digunakan dalam larutan pertanyaan yang .

REFERENSI

- Darmadi , 2017, Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa, Yogyakarta: Penerbit Deppublish
- Huda, Miftahul. 2016. Model Belajar Mengajar . Yogyakarta:
- Komalasari, Kokom . 2013. Konteks Pembelajaran : Konsep dan Penerapannya . Bandung : PT Refika Aditama
- Rusman. 2012. Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru, Bandung : CV. Alfabeta
- Sutirman. (2013). Media dan Model Pembelajaran Inovatif . Yogyakarta: Graha Knowledge
- Sudjana, N. 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sohimin, Aris. (2017). 68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-ruz Media
- Suprijono, Agus. 2014. Pembelajaran Kooperatif. Yogyakarta: Perpustakaan Pembelajaran.

- Trianto, (2007). Model Pembelajaran Berorientasi Inovatif Konstruktivis. Pustaka Prestasi : Jakarta.
- Trianto. 2011. Merancang Model Pembelajaran Inovatif- Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Kelompok.