

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA
DIDIK KELAS III SDN 1 SEMBULUH 1 DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ**

SKRIPSI

OLEH :

PEBRI AINNOR RIFA'I

NIM : 21.23.024630



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PGSD
TAHUN 2026**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA
DIDIK KELAS III SDN 1 SEMBULUH 1 DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* BERBANTUAN MEDIA
*QUIZIZZ***

SKRIPSI

Ditulis sebagai salah satu persyaratan

Dalam mendapatkan gelar Serjana Pendidikan

Program Studi PGSD

OLEH :

PEBRI AINNOR RIFA'I

NIM : 21.23.024630

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PGSD
TAHUN 2026**

ABSTRAK

Pebri Ainnor Rifa'i 2026. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Ill Sdn 1 Sembuluh 1 Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Scrambel Berbantuan Media Quizizz.. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Pembimbing: (I). Hendri, M.Pd (II). Nurun Ni'mah, M.Pd

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Sembuluh 1, diketahui bahwa 13 dari 25 orang peserta didik (52%) kelas III SDN 1 Sembuluh 1, nilainya dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada pembelajaran Matematika yaitu 65. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar diantaranya penggunaan model pembelajaran konvensional, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung, serta kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Quizizz* bisa menjadi solusi untuk rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik Kelas III SDN 1 Sembuluh 1.

Penelitian ini bertujuan untuk : (I) Untuk mengetahui aktivitas guru pada pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Quizizz* di kelas III SDN 1 Sembuluh 1; (2) Untuk mengetahui aktivitas peserta didik pada pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Quizizz* di kelas III SDN 1 Sembuluh 1; (3) Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Quizizz* di kelas III SDN 1 Sembuluh 1.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 1 Sembuluh 1 yang berjumlah 25 orang peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1). Aktivitas guru dengan menggunakan penerapam model pembelajaran *Scramble* berbantuan Media *Quizizz* di kelas III di SDN 1 Sembuluh 1 menjadi lebih baik. Hal tersebut terbukti dengan hasil pengamatan observer terhadap aktivitas guru pada siklus I memperoleh skor rata-rata 4,39 dengan kriteria baik dan meningkat pada siklus II menjadi 5 dengan kriteria sangat baik. (2) Aktivitas peserta didik dengan menggunakan penerapam model pembelajaran *Scramble* berbantuan Media *Quizizz* di kelas III di SDN 1 Sembuluh 1 menjadi lebih baik. Hal tersebut terbukti dengan hasil pengamatan observer terhadap aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh skor rata-rata 4,09 dengan kriteria baik dan meningkat pada siklus II menjadi 5 dengan kriteria sangat baik. (3). Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan penerapan model pembelajaran *Scramble* berbantuan Media *Quizizz* upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III di S SDN 1 Sembuluh 1. Hal ini terbukti dengan nilai pre-test peserta didik hanya 53,20 dengan ketuntasan klasikal sebesar 24% dan setelah dilaksanakannya siklus II nilai rata-rata peserta didik meningkat lagi menjadi 74,40 dengan ketuntasan klasikal 88% sudah melebihi KKTP 65 dan melebihi kriteria klasikal 85%.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Scrambel*, ,Media *Quizizz*

ABSTRACT

Pebri Ainnor Rifa'i 2026. *Effort to Improve Mathematics Learning Outcomes in Grade V Students of SDN 1 Sembuluh 1 with Implementation Model Team Games Tournament (TGT) Assisted by Quizizz Media.* Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Muhammadiyah University of Palangkaraya. Advisor (1): Hendri, M.Pd. Advisor (2): Nurun Ni'mah, M.Pd.

Based on the observation results at SDN 1 Sembuluh 1, it was found that 13 out of 25 third-grade students (52%) scored below the Minimum Learning Mastery Criteria (KKTP) in Mathematics, which is 65. The factors causing these low learning outcomes include the use of conventional learning models, a lack of supportive learning media, and a lack of active student participation in the learning process. Therefore, the use of the *Scramble* learning model assisted by *Quizizz* media could be a solution to improve the low Mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 1 Sembuluh 1

This study aims to: (1) To determine the teacher activities in mathematics subject using the *Scramble* learning model assisted by *Quizizz* media on III grade SDN 1 Sembuluh 1; (2) To determine the student learning activities in mathematics subject using the *Scramble* learning model assisted by *Quizizz* media on III grade SDN 1 Sembuluh 1; (3) To determine the improvement of students' math learning outcomes using the the *Scramble* learning model assisted by *Quizizz* media on III grade SDN 1 Sembuluh 1

The subjects of this study were third grade students of SDN 1 Sembuluh 1, totaling 25 students. The type of research (PTK). Data collection techniques using qualitative and quantitative

The results of the study indicate that: (1) teacher activities using the implementation of the *Scramble* learning model assisted by *Quizizz* in third grade at SDN 1 Sembuluh 1 improved. This is evidenced by the results of the observer's observations of teacher activities in Cycle I, which yielded an average score of 4.39 with a "good" rating and improved in Cycle II to 5 with a "very good" rating; (2) Student activities using the implementation of the *Scramble* learning model assisted by *Quizizz* in third grade at SDN 1 Sembuluh 1 improved. This is evidenced by the results of the observer's observations of student activities in Cycle I, which yielded an average score of 4.09 with a "good" rating and improved in Cycle II to 5 with a "very good" rating. (3). There was an improvement in student learning outcomes through the implementation of the *Scramble* learning model assisted by *Quizizz* as an effort to enhance learning outcomes for III grade students at SDN 1 Sembuluh 1. This is evidenced by the students' *pre-test* score of only 53.20 with a classical completion rate of 24%, and after the implementation of Cycle II, the students' average score increased again to 74.40 with a classical completion rate of 88%, exceeding the KKTP of 65 and exceeding the 85% classical completion criteria.

Keywords : mathematics learning outcomes, the *Scramble* learning model, *Quizizz* media,

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan Kepada Allah swt., Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-nya yang telah dilimpahkan sehingga skripsi saya apat terselesaikan dengan waktu yang tepat. Sebagai bentuk rasa keberhasilan saya dalam menyusun skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Teruntuk pada diri saya sendiri, Terima kasih sudah sangat berusaha keras dalam menyusun skripsi ini hingga selesai sebaik mungkin. Ini semua adalah pencapaian saya yang harus saya syukuri dan saya banggakan.
2. Kedua orang tua saya sebagai peneliti yang telah mendukung dan menyemangati anaknya hingga sampai ke titik pencapaian saya saat ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas kasih sayang, doa, nasihat, dan dukungan yang telah diberikan kepada saya.
3. Kepada keluarga saya yang lainnya. Terima kasih teruntuk Paman, Bibi, dan juga Sepupu saya yang sudah mendukung saya sampai ke titik pencapaian saat ini.
4. Kepada teman-teman saya, Terima kasi atas segala dukungan, doa, support kepada saya sebagai peneliti.
5. Kepada dosen pembimbing Bapak Hendri, M.Pd selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Nurun Ni'mah, M.Pd selaku dosen pembimbing II terima kasih atas semua bimbingan dan keikhlasan selama ini dalam membimbing dan memberikan arahan dalam menyusun skripsi ini.
6. Dosen pembimbing Akademik Ibu Siti Arnisyah M.Pd.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt., atas rahmat dan Karunia yang dilimpahkan-nya, sehingga proposal ini dapat terselesaikan dengan baik. Proposal ini membahas tentang **“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III SDN 1 SEMBULUH 1 DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBEL BERBANTUAN MEDIA QUIZZZZ**

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan apresiasi sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama peneliti studi. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Bapak Dr. H. Muhammad Yusuf, S. Sos., M.A.P.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bapak Hendri, M.Pd.
3. Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Agung Riadin, M.Pd.
4. Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bapak Alfani, M.A.P.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Ibu Nurun Ni'mah, M.Pd., dan pengajar serta tata usaha Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
6. Bapak Hendri, M.Pd selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Nurun Ni'mah, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai skripsi ini selesai
7. Dosen Pembimbing Akademik Ibu Siti Arnisyah M.Pd.
8. Kepala Sekolah dewan guru, dan peserta didik di SD Negeri 1 Sembuluh 1 yang telah membantu kelancaran selama penelitian.

9. Teman-teman mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya dan berbagai pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan hingga peneliti selesai studi..

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Amin.

DAFTAR ISI

Halaman

SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kajian Teori	9
1. Belajar.....	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Manfaat Belajar	10
2. Hasil Belajar	11
a. Pengertian Hasil Belajar	11
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	12
c. Tujuan Hasil Belajar	14
3. Model Pembelajaran	15
a. Pengertian Model Pembelajaran	15

b. Manfaat Model Pembelajaran	16
c. Jenis-Jenis Model Pembelajaran	17
4. Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	18
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	18
b. Manfaat Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	19
c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	20
d. Langkah Langkah Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	24
5. Media <i>Quizizz</i>	25
a. Pengertian Media <i>Quizizz</i>	25
b. Manfaat Media <i>Quizizz</i>	26
c. Kelebihan Dan Kekurangan Media <i>Quizizz</i>	27
d. Langkah-Langkah Media <i>Quizizz</i>	32
6. Matematika	33
a. Pengertian Matematika	33
b. Tujuan Pembelajaran Matematika Di SD	34
c. Materi Ajar	35
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	42
D. Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Setting dan Subjek Penelitian	45
1. Waktu Penelitian	45
2. Tempat Penelitian	45
3. Subjek Penelitian	45
B. Metode Penelitian	45
C. Kehadiran dan Peran Peneliti	47
D. Rancangan Penelitian	48
1. Perencanaan	48
2. Pelaksanaan	49

3. Pengamatan	52
4. Refleksi	52
E. Teknik Pengumpulan Data	52
1. Observasi	52
2. Tes	53
F. Instrumen Pengumpulan Data	54
1. Lembar Observasi	54
2. Tes.....	56
G. Uji Instrumen	58
H. Teknik Analisis Data	59
1. Kualitatif	59
2. Kuantitatif	60
I. Indikator Keberhasilan	61
J. Jadwal Penelitian	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
A. Deskripsi Data	63
1. Deskripsi Data <i>Pre-Test</i>	63
2. Deskripsi Data siklus 1	65
a. Perencanaan (siklus 1)	66
b. Pelaksanaan tindakan (siklus 1)	66
c. Observasi (siklus 1)	68
1) Pengamatan aktivitas guru	68
2) Pengamatan aktivitas peserta didik	71
d. Data hasil belajar (siklus 1)	73
e. Refleksi (siklus 1)	75
3. Deskripsi Data siklus II	76
a. Perencanaan (siklus II)	76
b. Pelaksanaan tindakan (siklus II)	77
c. Observasi (siklus II)	78
1) Pengamatan aktivitas guru	78

2) Pengamatan aktivitas peserta didik	80
d. Data hasil belajar (siklus I1)	81
e. Refleksi (siklus I1)	83
B. Pengujian hipotesis tindakan	84
1. Aktivitas peserta guru	84
2. Aktivitas peserta didik	85
3. Hasil belajar peserta didik.....	86
C. Pembahasan hasil penelitian	88
1. Hasil pengamatan Aktivitas guru	88
2. Hasil pengamatan Aktivitas peserta didik	88
3. Hasil belajar peserta didik	89
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Keterbatasan Penelitian	93
C. Rekomendasi	94
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

	<i>Halaman</i>
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Guru	54
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Peserta Didik	55
Tabel 3.3. Kisi-Kisi <i>Pre-Test dan Post Test</i>	56
Tabel 3.1. Capaian Dan Tujuan Pembelajaran	57
Tabel 3.1. Kriteria Pemilihan Validator	59
Tabel 3.1. Jadwal Penelitian	61
Tabel 4.1. Data Hasil <i>Pre-Test</i>	64
Tabel 4.2 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru	68
Tabel 4.3 Data Hasil Pengamatan Peserta Didik (Siklus I)	71
Tabel 4.4 Data Hasil Belajar Peserta Didik <i>Post-Test</i> (Siklus I)	73
Tabel 4.5 Refleksi Pelaksanaan Tindakan Siklus I	75
Tabel 4.6 Pengamatan Aktivitas Guru (Siklus II)	78
Tabel 4.7 Pengamatan Aktivitas Peserta Didik (Siklus II)	80
Tabel 4.8 Data Hasil Belajar Peserta Didik (<i>Post-Test</i> Siklus II)	81
Tabel 4.9 Peningkatan Aktivitas Guru	85
Tabel 4.10 Peningkatan Aktivitas Peserta Didik	86
Tabel 4.11 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik	87

DAFTAR GAMBAR

	<i>Halaman</i>
Gambar 2.1 Materi Perkalian.....	38
Gambar 2.2 Materi Pembagian.....	39
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir.....	43
Gambar 3.1 Siklus Ptk.....	48
Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Guru	85
Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Peserta Didik	86
Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Peserta Didik	87
Gambar 4.4 Persentase Hasil Belajar Peserta Didik	87

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen penting yang berperan penting dalam menciptakan kehidupan yang dinamis serta membangun peradaban suatu bangsa. Pendidikan bukan hanya sekadar proses transfer pengetahuan, melainkan juga sebuah upaya untuk membentuk karakter, mengasah pola pikir, dan menambah keterampilan.

Menurut Purwanto (2021) pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang didapat. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang 1945 pasal 31 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Dengan kata lain, pendidikan bukan hanya fasilitas, melainkan kewajiban yang harus dipenuhi oleh negara demi memastikan keadilan dan pemerataan dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk kemajuan individu dan masyarakat. Jadi, sudah jelas bahwa pendidikan itu merupakan hak setiap individu untuk mendapatkannya.

Berdasarkan data yang di rilis pada tahun 2023 pendidikan di Indonesia berada di urutan ke-67 dari 203 negara di dunia. Urutan indonesia berdampingan dengan albania diposisi ke-66 dan serbia di peringkat ke-68 peringkat tersebut berdasarkan lima tingkat pendidikan, yakni: tingkat pendaftaran sekolah anak usia dini sebesar 68%, tingkat penyelesaian Sekolah

Dasar (SD) sebesar 100%, tingkat penyelesaian Sekolah Menengah sebesar 91.19%, tingkat kelulusan SMA sebesar 78%, tingkat kelulusan Perguruan Tinggi sebesar 19% (Yusro. 2023).

Berdasarkan data tersebut maka kita harus memperhatikan tingkat pendidikan yang berada diprovinsi. Badan Pusat Statistik yang ada di provinsi Kalimantan Tengah. Seiring dengan peningkatan kelompok umur, nilai Angka Partisipasi Sekolah (APS) di Provinsi Kalimantan Tengah terlihat semakin kecil, hal ini dikarenakan penduduk yang bersekolah semakin sedikit seiring dengan bertambahnya usia penduduk. Dalam pendidikan kemampuan memahami antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya tentu berbeda, sehingga tak jarang peserta didik yang belum mampu memahami pembelajaran disekolah terpaksa harus mengulang kelas. Untuk melihat fenomena tersebut maka disusunlah suatu indikator yang dinamakan angka mengulang. Angka mengulang adalah proporsi peserta didik yang terdaftar pada suatu tingkat kelas ditahun tertentu dan menduduki kelas yang sama pada tahun berikutnya, atau bisa disebut sebagai proporsi peserta didik yang tinggal kelas. Semakin rendah nilai angka mengulang maka semakin baik kualitas pendidikan, khususnya kualitas peserta didik. BPS (2024).

Dalam ranah pendidikan dasar, Matematika menjadi salah satu mata pelajaran fondasi yang sangat penting. Matematika bertujuan mengasah kemampuan berpikir logis dan analitis peserta didik. Matematika mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan mengambil keputusan berdasarkan data dan informasi yang tersedia.

Berdasarkan hasil observasi awal pada 09 september 2025 pada peserta didik kelas III SD 1 Negeri Sembuluh 1 dalam pembelajaran Matematika didapati hasil belajar peserta didik dalam masih tergolong rendah. Melalui observasi diketahui beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar peserta didik tidak mencapai hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor tersebut diantaranya yaitu guru masih menerapkan model konvensional, minimnya media pembelajaran/alat peraga yang mendukung peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas, serta kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, data yang diberikan oleh wali kelas III SD Negeri 1 Sembuluh 1 dari 25 peserta didik terdapat 13 orang peserta didik di bawah kriteria ketuntasan KKTP (52%) sedangkan peserta didik lainnya sebanyak 12 orang hanya mampu mencapai kriteria ketuntasan Klasikal KKTP (48%) yang sudah ditentukan untuk mata pelajaran Matematika yaitu 65.

Dalam upaya mengatasi masalah ini, penerapan model pembelajaran yang interaktif dan menarik menjadi sangat penting. Menurut peneliti salah satu model yang dapat digunakan adalah model *Scramble*. Penerapan model pembelajaran *Scramble* sangat efektif untuk diterapkan karena menjadikan semua siswa lebih aktif untuk berdiskusi, berinteraksi sesama teman, meningkatkan kreatifitas siswa dengan cara menyusun jawaban-jawaban yang sudah diacak, dan kondisi kelas menjadi lebih hidup menyenangkan sehingga membuat siswa antusias untuk mengikuti

kegiatan pembelajaran (Ningsih dan Machali, 2022). Dalam penggunaan model *Scramble* nantinya, peserta didik akan diajak untuk menyusun dan mengurutkan informasi yang telah diberikan, sehingga mereka dapat memahami konsep Matematika dengan lebih baik. Untuk materi operasi bilangan cacah, peserta didik diharuskan menyusun dan mengurutkan simbol serta bilangan matematika dengan logis untuk mendapatkan hasil jawaban yang tepat.

Model *Scramble* yang diterapkan akan berbantuan media pembelajaran *Quizizz*. Media *Quizizz* membantu meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa (Mengko, dkk 2023). Media *Quizizz* sendiri menyediakan platform yang interaktif dan menyenangkan, di mana peserta didik dapat berkompetisi dalam menjawab pertanyaan Matematika, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan menarik. Dalam konteks perkalian dan pembagian, guru dapat memanfaatkan fitur reorder question atau drag and drop pada *Quizizz* untuk meminta peserta didik menyusun langkah-langkah penyelesaian atau mengurutkan angka yang diacak menjadi kalimat matematika yang benar.

Dengan mempertimbangkan berbagai faktor di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Upaya meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas III SDN 1 Sembuluh 1 dengan menggunakan model pembelajaran pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Quizizz***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi dalam konteks pembelajaran Matematika di kelas III SDN 1 Sembuluh 1.

1. Hasil belajar Matematika peserta didik masih berada di bawah standar yang ditetapkan.
2. Peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
3. Pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep Matematika juga masih rendah.
4. Penggunaan media pembelajaran yang minim

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari perluasan pokok bahasan yang tidak terfokus dalam penelitian ini, beberapa batasan masalah perlu ditetapkan.

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III di SDN 1 Sembuluh 1.
2. Hasil belajar yang diteliti hanya pada mata pelajaran Matematika dengan fokus pada materi perkalian dan pembagian
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Scramble*.
4. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quizizz*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru saat pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Quizizz* di kelas III SDN 1 Sembuluh 1?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik saat pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Quizizz* di kelas III SDN 1 Sembuluh 1?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Quizizz* di kelas III SDN 1 Sembuluh 1?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru saat pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Quizizz* di kelas III SDN 1 Sembuluh 1.
2. Untuk mengetahui aktivitas peserta didik saat pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Quizizz* di kelas III SDN 1 Sembuluh 1.
3. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Quizizz* di kelas III SDN 1 Sembuluh 1

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki beberapa kegunaan, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Dengan penggunaan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Quizizz* , diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dan peneliti mengenai metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi Peserta didik: Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menerapkan konsep Matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan model pembelajaran yang interaktif, peserta didik diharapkan dapat lebih memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan hasil belajar mereka.
 - b. Bagi Guru: Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai model dan media baru yang efektif dalam pembelajaran Matematika. Dengan mengetahui keberhasilan model pembelajaran *Scramble* dan media *Quizizz* , guru dapat lebih termotivasi untuk menggali informasi dan menerapkan metode yang lebih inovatif dalam pengajaran mereka.

- c. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan baru dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah. Dengan penerapan metode pembelajaran yang efektif, diharapkan dapat meningkatkan reputasi sekolah dan menarik lebih banyak peserta didik.