

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN IPA MELALUI  
MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* BERBANTUAN  
MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS IV SDN KUIN KECIL**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**AHMADFAUZI  
NIM 1911102108053**



**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN SELATAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
BANJARMASIN  
JULI 2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Fauzi

NIM 1911102108053

Tempat/Tanggal Lahir : Banjarmasin/05-11-1979

Jurusan/Program Studi : FKIP/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya berjudul:

Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA melalui Model Pembelajaran *Scramble*  
Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas IV SDN Kuin Kecil.

beserta seluruh isinya merupakan karya saya sendiri dan bukan merupakan  
plagiasi baik sebagian, seluruhnya atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai  
etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung resiko atau sanksi apabila  
kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dari karya  
tulis atau adanya tuntutan dari pihak lain terhadap karya tulis ini.

Banjarmasin, 17 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,

Materai 6000

Ahmad Fauzi  
NIM 1911102108053



## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Ahmad Fauzi

NIM 1911102108053

Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA melalui Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas IV SDN Kuin Kecil

Skripsi oleh Ahmad Fauzi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Banjarmasin, 17 Juli 2023

Pembimbing I,

Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd.  
NIDN. 1125129101

Banjarmasin, 17 Juli 2023

Pembimbing II,

M. Hafiz Fathony, M. Pd.  
NIDN. 1102119202

## LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Nama : Ahmad Fauzi

NIM 1911102108053

Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA melalui Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas IV SDN Kuin Kecil

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan pada tanggal Juli 2023

Dewan Penguji,

.....  
NIDN.

(Penguji I)

.....  
NIDN.

(Penguji II)

.....  
NIDN.

(Penguji III)

Dekan FKIP  
Universitas NU Kalimantan Selatan

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PGSD  
Universitas NU Kalimantan Selatan

Isnaniah, M.Pd.  
NIK. 15 0012 021

M. Hafiz Fathony, M. Pd.  
NIK. 210012133

## ABSTRAK

Fauzi, Ahmad. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA melalui Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas IV SDN Kuin Kecil. Skripsi Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan. Pembimbing (I) Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd. Pembimbing (II) M. Hafiz Fathony, M. Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar Muatan IPA, Model Pembelajaran *Scramble*, Media Gambar

Pembelajaran pada muatan IPA kelas IV SDN Kuin Kecil belum optimal. Berdasarkan 25 siswa, sebanyak 44% atau 11 siswa yang mampu mencapai nilai KKM 65. Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran, siswa kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru, kurang aktif dalam pembelajaran, tidak menggunakan media penunjang dalam pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh karena lebih banyak menjadi pendengar guru, siswa kurang terlatih menggali dan menemukan jawaban dari permasalahan, guru juga kurang mengemas materi pembelajaran menjadi pengalaman belajar yang bermakna agar siswa tidak mudah lupa. Permasalahan pembelajaran tersebut dapat diatasi melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar.

Penelitian dilaksanakan melalui pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yakni Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan dalam empat siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilaksanakan kolaborasi dengan guru kelas pada kelas IV SDN Kuin Kecil semester II tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 25 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Adapun faktor yang diteliti yakni, faktor guru, faktor siswa dan hasil belajar muatan IPA melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar. Cara pengambilan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan yang akan dicapai yakni aktivitas guru dan siswa mencapai  $\geq 80\%$  berada pada kriteria baik dan aktif serta ketuntasan belajar siswa secara individual dengan nilai  $\geq 65$ (KKM) dan indikator keberhasilan pada ketuntasan klasikal mencapai  $\geq 80\%$  dari ketuntasan individu.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar dapat meningkatkan aktivitas guru, siswa dan hasil belajar muatan IPA. Hal tersebut berdasarkan data dari hasil aktivitas guru siklus I sebesar 60%, siklus II sebesar 76%, dan siklus III sebesar 96%. Aktivitas siswa siklus I sebesar 56%, siklus II sebesar 77%, dan siklus III sebesar 93%. Hasil belajar muatan IPA siswa dengan ketuntasan pada siklus I sebesar 52%, siklus II sebesar 64%, dan siklus III 84%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan pada setiap siklus dan mencapai indikator yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar muatan IPA siswa kelas IV SDN Kuin Kecil pada tahun ajaran 2022/2023. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru agar model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar menjadi salah satu model pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran IPA, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara langsung dalam menentukan konsep pembelajaran, menjadikan pembelajaran bermakna, percaya diri yang tinggi dan memudahkan siswa saling berinteraksi satu sama lain sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

## ABSTRACT

Fauzi, *Ahmad*. 2023. Improving Science Content Learning Outcomes through the Scramble Learning Model Assisted by Media Pictures for Grade IV Students at SDN Kuin Kecil. S-1 Elementary School Teacher Education Program Thesis. Faculty of Teacher Training and Education. Nahdlatul Ulama University, South Kalimantan. Advisor (I) Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd. Advisor (II) M. Hafiz Fathony, M. Pd.

Keywords: Science Content Learning Outcomes, Scramble Learning Model, Picture Media

Learning in class IV Science content at Kuin Kecil SDN is not optimal. Based on 25 students, 44% or 11 students were able to achieve a KKM score of 65. Based on observations of the learning process, students were less focused on paying attention to teacher explanations, less active in learning, did not use supporting media in learning so that students felt bored because they listened more to teachers, students were less trained to explore and find answers to problems, teachers also did not package learning material into meaningful learning experiences so students did not easily forget. These learning problems can be overcome through the Scramble learning model assisted by media images.

The research was carried out through a qualitative approach with the type of research namely Classroom Action Research. The research was carried out in four cycles consisting of four stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. The research was carried out in collaboration with class teachers in class IV at SDN Kuin Kecil semester II of the 2022/2023 academic year with a total of 25 students consisting of 11 male students and 14 female students. The factors studied were teacher factors, student factors and science content learning outcomes through the Scramble learning model assisted by media images. How to collect data through observation, tests, and documentation. Indicators of success that will be achieved are teacher and student activities reaching  $\geq 80\%$  in good and active criteria and individual student learning completeness with a score of  $\geq 65$  (KKM) and success indicators on classical completeness reaching  $\geq 80\%$  of individual completeness.

Based on the results of the study it can be concluded that through the Scramble learning model assisted by media images can increase the activity of teachers, students and learning outcomes of science content. This is based on data from the results of teacher activity in cycle I of 60%, cycle II of 76%, and cycle III of 96%. Student activity in cycle I was 56%, cycle II was 77%, and cycle III was 93%. The learning outcomes of students' science content with completeness in cycle I was 52%, cycle II was 64%, and cycle III was 84%. The results of this study showed an increase in each cycle and reached the indicators that had been set.

Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that through the Scramble learning model assisted by media images, it can improve learning outcomes in science content for fourth grade students at Kuin Kecil Public Elementary School in the 2022/2023 academic year. The results of the research are expected to be a consideration for teachers so that the Scramble learning model assisted by media images becomes one of the learning models in implementing science learning, so that the learning process becomes more active, can improve students' critical thinking skills directly in determining learning concepts, makes learning meaningful, high self-confidence and makes it easier for students to interact

with each other so as to improve their learning outcomes.



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat diperlukan oleh manusia sebagai sarana untuk pengembangan diri, karena pendidikan merupakan salah satu fondasi yang menentukan ketangguhan dan kemajuan suatu bangsa. Menurut Dalle (2020: 59) juga menyatakan bahwa pendidikan suatu usaha yang dilakukan dengan sadar oleh keluarga, masyarakat atau pemerintah melalui bimbingan, pengajaran, pembelajaran dan pelatihan yang berlangsung, baik dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah sepanjang hidup, untuk mempersiapkan siswa agar dapat menjalankan perannya dalam lingkungan untuk masa yang akan datang. Sehingga pendidikan menjadi investasi terpenting dalam mengembangkan sumber daya manusia di masa depan. Di mana pendidikan menurut Munib (2015: 32) pada dasarnya adalah proses komunikasi yang mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan di dalam maupun di luar sekolah yang berlangsung dari generasi ke generasi.

Melahirkan manusia yang berwawasan, berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia diperlukan pendidikan yang mempunyai konsep dan sistem yang terarah sesuai dengan tujuan dan fungsi pendidikan. Menurut Sutrisno (2016: 29) menyatakan bahwa pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan, dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara unsur satu dengan unsur yang lain. Dengan memiliki pendidikan yang cukup maka seseorang akan mengetahui mana yang baik dan mana yang dapat menjadikan seseorang menjadi berguna baik untuk dirinya sendiri maupun untuk orang lain yang membutuhkannya

Jalur pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal maupun jalur pendidikan non formal. Sekolah sebagai pendidikan formal dituntut untuk melaksanakan proses pembelajaran yang baik dan seoptimal mungkin. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat tergantung pada proses belajar mengajar di kelas melalui interaksi antara guru dan siswa. Menurut Hidayah (2015: 34-39) pembelajaran merupakan proses yang memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengembangkan diri dan mengasah kemampuan agar meningkat baik kemampuan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kegiatan pembelajaran tidak hanya tentang memindahkan pengetahuan guru ke pengetahuan siswa, namun lebih kepada meningkatkan keterampilan kecerdasan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan kecerdasan berpikir dalam memahami materi demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Guru memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Menurut Hayati dan Sakilah (2018: 1) guru memang bukan penentu keberhasilan dan kegagalan sebuah pembelajaran, namun posisi dan perannya sangatlah penting. Oleh karena itu, mewujudkan keberhasilan dalam proses pembelajaran guru harus melengkapi dirinya dari berbagai aspek yang mendukung ke arah keberhasilannya dengan menghadirkan berbagai bahan ajar bagi siswa serta memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

Guru yang memiliki kompetensi tinggi akan dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Melalui guru yang berkualitas, akan menghasilkan mutu dan pendidikan yang baik. Kualitas guru menurut Rahyudi (2014: 1-2) dapat ditinjau dari dua segi, segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, guru dapat dikatakan berhasil apabila mampu melibatkan sebagian besar siswa secara aktif,

baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Adapun dari segi hasil, guru dapat dikatakan berhasil apabila pembelajaran yang diberikan mampu mengubah perilaku sebagian besar siswa ke arah kompetensi dasar yang lebih baik (Koswara, 2013: 6). Sehingga berkualitas atau tidaknya suatu pembelajaran tidak hanya bergantung pada satu komponen saja melainkan ada faktor penunjang lain agar mencapai sebuah keberhasilan. Proses belajar mengajar menurut Nana (2017: 43) merupakan bagian terpenting dalam pendidikan yang di dalamnya terdapat guru sebagai pengajar dan siswa yang sedang belajar.

Pembelajaran yang diajarkan sudah mengimplementasikan kurikulum 2013 berbasis tematik di kelas rendah dan kelas tinggi. Menurut Mulyasa (2013: 41) kurikulum 2013 menekankan pada siswa untuk aktif dan kreatif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar yang didapat diharapkan akan lebih optimal. Rahyudi (2014: 1) mengatakan di dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran yang akan memberikan ilmu kepada siswa. Maka dari itu, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menciptakan pembelajaran yang baik dan menyenangkan serta harus mampu mengelola sumber yang ada dan bisa menyesuaikan model pembelajaran agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Penyajian model pembelajaran yang digunakan tentunya akan memberikan pengaruh secara positif terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang berlangsung di Sekolah Dasar harus didesain kreatif, inovatif, menyenangkan, bermakna dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pembelajaran yang dilaksanakan juga harus sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 (SISDIKNAS) pasal 1

ayat 9, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Berdasarkan Kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar muatan mata pelajaran yang akan diajarkan untuk siswa salah satunya yakni muatan pembelajaran IPA. Menurut Susanto (2013: 165) ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. IPA menurut Samatowa (2010: 5-6) didefinisikan sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Pembelajaran muatan IPA di sekolah dasar sangat penting karena IPA hendaknya dapat membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah. Hal tersebut dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta dapat mengembangkan cara berpikir ilmiah.

Salah satu program pengajaran IPA di Sekolah Dasar lebih dapat dipahami jika berdasarkan keadaan lingkungan hidup sebagai bahan pembelajarannya. Samatowa (2010: 4) menjelaskan bahwa empat alasan perlunya IPA diajarkan di sekolah dasar yaitu, 1) IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kesejahteraan materiil suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA karena IPA merupakan dasar dari teknologi, 2) Jika IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh siswa, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka, 3) Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yang mempunyai potensi yang dapat membentuk

kepribadian siswa secara keseluruhan. Dalam pembelajaran muatan IPA diharapkan siswa dapat mengalami pembelajaran yang utuh dengan menggunakan rasa ingin tahunya untuk memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah yang menerapkan langkah-langkah metode ilmiah (Wisudawati & Eka, 2014: 24). Siswa dapat terlibat dalam suatu proses pemahaman tentang alam dengan mengembangkan suatu permasalahan untuk mendorong rasa ingin tahu mereka.

Beberapa hasil temuan, pembelajaran muatan IPA seharusnya diajarkan oleh guru secara tepat sesuai dengan perkembangan siswa dengan disertai pendukung-pendukung supaya tercipta pembelajaran yang baik, tetapi pada kenyataannya pembelajaran di kelas belum tampak baik jika dilihat dari proses pembelajaran. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disukai siswa terutama siswa SD/MI. Banyak siswa yang baru mendengar kata IPA saja langsung bereaksi negatif. Ada yang berpikiran mata pelajaran IPA banyak menghafal proses maupun bahasa latin, bahkan ada yang berpikiran rumus yang sulit. Terkadang mereka merasa guru mereka tidak menyenangkan sehingga materi pelajaran jadi ikut menyebalkan. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan banyak kemampuan menghafal nama latin dan rumus yang lebih sehingga banyak siswa yang kurang menyukai mata pelajaran ini sehingga hasil belajar siswa tidak sesuai yang diharapkan.

Pembelajaran muatan IPA disampaikan dengan menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang aktif. Selain itu, pembelajaran muatan IPA di kelas sebaiknya tidak hanya sekedar membaca dan menghafal konsep yang diperoleh dari buku teks pembelajaran tetapi juga harus memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih keterampilan-keterampilan proses IPA hingga siswa dapat menemukan

fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah siswa itu sendiri (Trianto, 2013: 143). Pembelajaran muatan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Al-Tabani, 2017: 53).

Selama ini pembelajaran IPA lebih banyak diadakan di dalam kelas dengan hanya berpedoman pada buku-buku pendamping saja. Siswa kurang dilibatkan dalam kegiatan belajar yang sesungguhnya. Perlu disadari bahwa keberhasilan proses pembelajaran IPA ditentukan oleh banyak faktor antara lain: guru, siswa, lingkungan, proses pembelajaran, prasarana, dan penunjang lainnya. Kondisi pembelajaran yang relatif majemuk dengan penggunaan strategi yang monoton menyebabkan kebosanan bagi siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya aktivitas siswa, siswa pasif, dan suasana kelas kurang komunikatif sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Pelajaran IPA kurang diminati karena proses pembelajarannya yang kurang bervariasi. Masih banyaknya perolehan hasil belajar siswa yang rendah disebabkan karena kurang mampunya seorang guru dalam mengelola pembelajaran.

Permasalahan umum mengenai lemahnya proses pembelajaran dan kesulitan belajar di atas juga terjadi pada pembelajaran muatan IPA siswa kelas IV SDN Kuin Kecil. Hasil Pengamatan secara langsung dan wawancara pada hari Senin, 05 September 2022 di SDN Kuin Kecil bersama guru kelas IV Tahun Pelajaran 2022/2023 diperoleh data hasil belajar siswa pada muatan IPA dengan Kompetensi Dasar macam-macam gaya, belum optimal. Berdasarkan data tersebut dari 25 jumlah siswa di kelas sebanyak 44% atau 11 siswa yang mampu mencapai

nilai KKM dan 56% atau 14 siswa lainnya belum mencapai KKM yang ditetapkan yakni 65.

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran secara langsung terlihat siswa kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru, kurang aktif dalam pembelajaran, tidak menggunakan media penunjang dalam pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh karena lebih banyak menjadi pendengar guru, siswa kurang terlatih menggali dan menemukan jawaban dari permasalahan, guru juga kurang mengemas materi pembelajaran menjadi pengalaman belajar yang bermakna agar siswa tidak mudah lupa. Sedangkan siswa belum berani bertanya maupun berlomba-lomba menjawab pertanyaan, siswa juga belum dapat bekerja sama dalam kelompok dan hanya mengandalkan teman dalam kelompoknya saja. Kondisi tersebut tentu tidak diharapkan pada proses pembelajaran karena aktivitas siswa akan menentukan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas menjelaskan dalam pembelajaran yang belum pernah menggunakan model dan media pembelajaran, sulitnya menjelaskan materi kepada siswa karena siswa terlihat tidak fokus, sering bermain sendiri, interaksi yang monoton, mengerjakan tugas sebisanya saja dan kurang kooperatif jika diminta memberikan penjelasan jawaban dari tugas yang diberikan. Hal tersebut menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut karena pembelajaran yang berfokus kepada guru (*teacher center*) sudah cenderung digunakan karena guru hanya menekankan pada pengetahuan dan penyampaian materi di luar konteks aplikasinya, tidak ada penekanan pada penguasaan dan penggunaan pengetahuan yang merefleksikan isu baru dan lama serta menyelesaikan masalah di dalam konteks kehidupan nyata (Amir, 2009: 5).

Jika pelajaran IPA dilakukan dengan model pembelajaran konvensional metode ceramah maka akan membuat siswa mudah bosan dan mengantuk sehingga pengetahuan yang mereka dapat tidak maksimal dan berpengaruh pada hasil belajar. Susanto (2013: 5) mengatakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar dapat menentukan hasil belajar siswa karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Proses belajar mengajar yang menyenangkan akan menarik perhatian dan fokus siswa dalam pembelajaran sehingga tidak hanya proses belajar yang berkembang namun hasil belajar juga akan meningkat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slameto (2015: 65) agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode dan strategi mengajar harus diusahakan yang tepat, efisien, dan efektif mungkin. Dengan permasalahan tersebut solusi yang dapat diberikan pada proses pembelajaran dan hasil pembelajaran muatan IPA di kelas IV SDN Kuin Kecil yakni melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar.

*Scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia memiliki arti perebutan, pertarungan, perjuangan. Model pembelajaran *Scramble* menurut Istarani (2014: 184) merupakan model yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam model pembelajaran ini, perlu adanya kerja sama anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Sesuai dengan pendapat Huda (2017: 303) dalam model pembelajaran *Scramble* siswa tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menangkap dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun



masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran *Scramble*. Pertanyaan yang dibuat disesuaikan dengan bahan ajar yang harus dikuasai siswa. Jawaban atas pertanyaan diberikan pada lembar yang sama dengan mengacak hurufnya

Menggunakan model pembelajaran *Scramble* menjadikan pembelajaran lebih variatif dan meningkatkan intensitas ketertarikan siswa. Menurut Robert B.Tylom (2001) *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Shoimin (2018: 167) mengungkapkan bahwa melalui model *Scramble* murid dapat berlatih menyusun kata, kalimat maupun wacana yang acak susunannya menjadi susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya.

Model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar diasumsikan mampu meningkatkan kemampuan siswa karena model pembelajaran *Scramble* menurut Shoimin (2018: 160) merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Scramble* menurut Kurniasih dan Sani (2016: 99) antara lain siswa dapat berpikir dan kreatif dalam belajar yang membuat tidak stres ataupun tertekan, mendorong siswa untuk mengerjakan soal, dapat terlibat aktif, dengan metode permainan siswa akan lebih terkesan dan materi yang diajarkan sulit untuk dilupakan.

Model pembelajaran *Scramble* membutuhkan media dengan pertanyaan dan jawaban yang ditulis pada sebuah kertas. Media gambar dalam solusi permasalahan di atas berfungsi sebagai lembar soal sekaligus media yang berisi kata-kata sebagai

lembar jawaban yang harus disusun siswa untuk dijadikan sebuah kalimat yang menjelaskan tema pada gambar tersebut. Menurut Asnawir dan Usman (2002: 47) gambar merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkret dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.

Belajar dengan menggunakan bantuan media pembelajaran yaitu menggunakan media gambar, siswa dapat lebih cepat memahami materi yang diajarkan. Sependapat dengan hal tersebut Ambarwati (2017: 280) menjelaskan kelebihan dari media gambar dalam pembelajaran yakni meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran; memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah mencerna pelajaran; melengkapi dan memperkaya informasi dalam proses pembelajaran; mendorong motivasi belajar siswa; meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikannya; menambah variasi dalam menyajikan materi; dan menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.

Berdasarkan pengertian dan kelebihan mengenai model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPA siswa SD. Model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar dapat dipahami sebagai pembelajaran yang berpusat pada pembelajaran *student centered* dengan guru berperan sebagai moderator dan fasilitator sedangkan siswa secara aktif mengonstruksi pengetahuannya sendiri

melalui belajar berkelompok untuk mendapatkan pengetahuan secara langsung. Cara belajar seperti ini akan memberikan efek yang baik bagi siswa dalam memahami pengetahuan dan tidak dipungkiri pengetahuan yang didapat dapat bertahan lama tersimpan dalam memori siswa.

Pemilihan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar juga didukung berdasarkan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Azizah Yuliarti, skripsi pada tahun 2021. Dengan judul *Penerapan Strategi Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Negeri 028 Rimbopanjang*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa. Hal ini dapat dilihat dari tes pemahaman konsep siswa sebelum tindakan yang rata-rata tes pemahamannya adalah 52,85. Kemudian setelah strategi pembelajaran *Scramble* dilakukan, Pada siklus I mengalami kenaikan yaitu 70,08 dan pada siklus II mengalami kenaikan sebesar 81,39.

Penelitian oleh Atika Nabila, skripsi pada tahun 2021 dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menyusun Kalimat di Kelas IV SDN 001 Air Tiris*. Berdasarkan data hasil penelitian, tergambar bahwa model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan nilai rata-rata siswa secara klasikal, sebelum tindakan perbaikan dilakukan, nilai rata-rata siswa hanya

mencapai 62,5% atau tergolong dalam kategori kurang. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 72,75% atau tergolong kurang. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata siswa kembali meningkat menjadi 83% atau tergolong cukup.

Berdasarkan latar belakang masalah dan beberapa hasil penelitian yang mendukung, peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan belajar siswa pada muatan IPA melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar. Untuk itu, peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “*Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA melalui Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas IV SDN Kuin Kecil*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran muatan IPA melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar di Kelas IV SDN Kuin Kecil?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran muatan IPA melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar di Kelas IV SDN Kuin Kecil?
3. Apakah hasil belajar siswa pada muatan IPA dapat meningkat melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar di Kelas IV SDN Kuin Kecil?

## **C. Rencana Pemecahan Masalah**

Permasalahan mengenai lemahnya proses pembelajaran dan kesulitan belajar terjadi pada pembelajaran muatan IPA siswa kelas IV SDN Kuin Kecil.

Sehingga menyebabkan hasil belajar muatan IPA masih belum optimal. Berdasarkan data hasil belajar siswa pada tahun pelajaran 2022/2023 diperoleh data dari 25 jumlah siswa di kelas sebanyak 44% atau 11 siswa yang mampu mencapai nilai KKM dan 56% atau 14 siswa lainnya belum mencapai KKM yang ditetapkan yakni 65.

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran secara langsung terlihat siswa kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru, kurang aktif dalam pembelajaran, tidak menggunakan media penunjang dalam pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh karena lebih banyak menjadi pendengar guru, siswa kurang terlatih menggali dan menemukan jawaban dari permasalahan, guru juga kurang mengemas materi pembelajaran menjadi pengalaman belajar yang bermakna agar siswa tidak mudah lupa. Sedangkan siswa belum berani bertanya maupun berlomba-lomba menjawab pertanyaan, siswa juga belum dapat bekerja sama dalam kelompok dan hanya mengandalkan teman dalam kelompoknya saja. Kondisi tersebut tentu tidak diharapkan pada proses pembelajaran karena aktivitas siswa menentukan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas menjelaskan dalam pembelajaran yang belum pernah menggunakan model dan media pembelajaran, sulitnya menjelaskan materi kepada siswa karena siswa terlihat tidak fokus, sering bermain sendiri, interaksi yang monoton, mengerjakan tugas sebisanya saja dan kurang kooperatif jika diminta memberikan penjelasan jawaban dari tugas yang diberikan. Hal tersebut menjadi hambatan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rencana pemecahan masalah yang akan dilakukan yakni melalui model pembelajaran *Scramble*

berbantuan media gambar. Model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar dipilih sebagai solusi dari masalah pembelajaran muatan IPA di kelas IV SD karena pada model pembelajaran *Scramble* siswa tidak hanya berpikir untuk memecahkan masalah tetapi juga bermain untuk mengasah otak kanan dan otak kiri, sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model ini dapat belajar dengan mandiri dan aktif. Model pembelajaran *Scramble* tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak.

Kecepatan dan ketepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran *Scramble*. Sependapat dengan hal tersebut Sugiharti (2011: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran *Scramble* adalah teknik pembelajaran yang didasarkan pada prinsip “belajar sambil bermain”, sehingga dengan teknik ini memungkinkan murid belajar sambil bermain, mempelajari materi secara santai dan tidak membuat tertekan, serta murid melakukan dengan senang hati. Sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar kelas tinggi. Menurut Izzaty (2013: 115) yakni perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari; ingin tahu, ingin belajar dan realistis; munculnya minat kepada pelajaran-pelajaran khusus; anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah; dan anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau peer group untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran *Scramble* secara teori sudah tepat digunakan untuk anak kelas tinggi.

Media gambar yang digunakan pada penerapan model pembelajaran *Scramble* sebagai lembar soal sekaligus media yang berisi kata-kata sebagai lembar jawaban yang harus disusun siswa untuk dijadikan sebuah kalimat yang menjelaskan tema pada gambar tersebut. Menurut Suparman (2020: 252) media gambar adalah media yang sederhana, dua dimensi pada bidang yang tidak transparan dan dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar.

Keunggulan media gambar menurut Suparman (2020: 252) sifatnya konkret serta gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Sehingga media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan dan dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman. Dapat disimpulkan secara teori bahwa menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar sesuai dengan karakteristik belajar anak kelas tinggi di Sekolah Dasar.

Berdasarkan pengertian dan tujuan pembelajaran IPA maka guru perlu merancang pelajaran yang mendorong siswa untuk mempunyai rasa keinginan untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 7) menyatakan bahwa kegiatan pelajaran haruslah menantang menyenangkan, mendorong eksplorasi memberi pengalaman sukses dan pengembangan kecakapan berpikir siswa. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran IPA di SD haruslah menekankan keaktifan siswa, yang tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru, hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih kepada siswa untuk menanamkan konsep- konsep pelajaran IPA dari pengalaman siswa itu sendiri. Melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar menjadi solusi

yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran muatan IPA kelas IV SDN Kuin Kecil.

Adapun langkah kegiatan pembelajaran yang sudah dimodifikasi menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar menurut Huda (2017: 304) yakni,

1. Menjelaskan materi dengan media gambar sesuai topik pembelajaran.
2. Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok.
3. Membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya (*Scramble*).
4. Memberikan waktu tertentu untuk mengerjakan soal.
5. Mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan.
6. Mengecek waktu dan memeriksa pekerjaan.
7. Jika waktu mengerjakan soal telah habis, semua lembar kerja wajib dikumpulkan. Dalam hal ini, baik yang sudah maupun belum selesai harus mengumpulkan jawaban.
8. Melakukan penilaian yang dilakukan berdasarkan seberapa cepat mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dikerjakan dengan benar.
9. Memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil dan memberi semangat kepada yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini ditinjau dari dua aspek, yaitu.

##### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan profesionalisme guru untuk mengarahkan dan membimbing siswa dalam pembelajaran muatan IPA.



- b. Penelitian menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa, minat belajar siswa dan motivasi belajar siswa.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa, dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran muatan IPA dan menjadikan siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung dan dapat memahami konsep materi dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, Implementasi model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar diharapkan memotivasi guru untuk lebih kreatif, inovatif dan juga menjadikan guru lebih kritis dalam kegiatan pembelajaran muatan IPA. Sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- c. Bagi sekolah, Memberikan sumbangan informasi dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan kualitas penyelenggaraan pendidikan, baik dari pendidik maupun siswa sehingga kualitas lulusan sebagai *output* dapat meningkat.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian berikutnya dan sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang sama.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilaksanakan di kelas IV SDN Kuin Kecil pada muatan pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran muatan IPA melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar di Kelas IV SDN Kuin Kecil berhasil dan optimal. Capaian aktivitas guru sudah memenuhi indikator keberhasilan dengan persentase 91% kriteria sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran muatan IPA melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar di Kelas IV SDN Kuin Kecil sudah efektif. Capaian aktivitas siswa dengan persentase 93% kriteria sangat aktif.
3. Hasil belajar siswa kelas IV SDN Kuin Kecil pada muatan IPA meningkat dan mencapai indikator ketuntasan belajar melalui model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar. Peningkatan hasil belajar dan ketuntasan klasikal siswa setiap siklus terlihat pada siklus I sebanyak 13 siswa atau sebesar 52%, pada siklus II sebanyak 16 siswa atau sebesar 64%, dan pada siklus III sebanyak 21 siswa atau sebesar 84%.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

### **1. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru agar model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar menjadi salah satu model pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran IPA, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara langsung dalam menentukan konsep pembelajaran, menjadikan pembelajaran bermakna, percaya diri yang tinggi dan memudahkan siswa saling berinteraksi satu sama lain sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

### **2. Bagi Sekolah**

Hendaklah hasil penelitian ini dijadikan sebagai salah satu acuan dalam menyusun berbagai program sekolah yang terkait dengan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran dalam rangka mewujudkan sekolah yang efektif dan menjadikan guru yang profesional.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lain untuk dapat menerapkan model pembelajaran *Scramble* dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu, model pembelajaran *Scramble* dapat diterapkan melalui kolaborasi dengan pendekatan, strategi dan model pembelajaran yang lain sesuai dengan kebutuhan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual ; Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif KTI) (3rd ed.)*. Jakarta : Kencana.
- Ambarwati, Retno. (2017). *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI C SDN 004 Tembilahan Kota*. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Vol. 6, No. 1.
- Amir, M. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana.
- Asnawir dan Usman Basyiruddin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers.
- Barus. (2009). *Fisika 1 Caetakan Keempat*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dalle, Juhriyansyah dkk. (2020). *Pengantar Teknologi informasi*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003.Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Desmita, (2012). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dirman dan Juarsih, Cicuh. (2014). *Karakteristik Peserta Didik: Dalam Rangka Implementasi StandarProses Pendidikan Siswa*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gunawan, Imam. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.

- Hanafi, Muhammad. (2012). *Pembelajaran SKI*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Hayati, Mardia dan Sakilah. (2018). *Pembelajaran Tematik*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus.
- Hidayah, N. (2015). *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 2(1), 34-49.
- Huda, Miftahul. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husamah, dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- I Gede Ari Murti, I Nyoman Jampel, Ndara Tanggu Renda. *Pengaruh model pembelajaran scramble berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD*. Jurnal PGSD. Vol 4 No 1. 2016. 32
- Istarani. (2014). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Istiqamah. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Media Pena.
- Izzaty, Rita Eka, dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jeanne Ellis Ormrod. (2008). *Psikologi Pendidikan Edisi Keenam*, Diterjemahkan oleh: Wahyu Indianti, dkk, Jakarta: Erlangga.
- Komalasari, Kokom. (2013). *Pembelajaran Kontektual*. Bandung: Refika Adiatama.
- Koswara. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Berkesulitan Belajar Spesifik*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Surabaya: Kata Pena

- Lisdayanti, Ni Putu, dkk. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Talking Stick Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus 4 Baturiti*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol.2, no.1.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munib, A., dkk. (2015). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Nana, Sudjana. (2017). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Sinar Baru Bandung
- Ormrod, Jeanne Ellis. (2008). *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh Dan Berkembang Edisi Keenam Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Pane, Aprida. & Dasopang, M. Darwis. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman 3.2.
- Pujiastuti, Martina. 2007. *Mengenal gaya dan energi, cetakan kedua*. Jakarta: anggota IKAPI
- Rahyudi, Heri. (2014). *Teori- teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Husamedia.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2010). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rosdiani, Dini. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. (2010). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samatowa, Usman. (2010). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks

- Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saryati. (2014). *Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar. Bahana Manajemen Pendidikan*, Jurnal Administrasi Pendidikan, 2 (1), 669-831.
- Serway, Raymond & John W. Jewett. 2018. *Physics for scientist and engineers with modern physics*. Cengage learning. (10th ed).
- Shoimin, Aris. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Cetakan Keenam*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung; PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardiman, Thamrin Tayeb, Nurul Qadri. *Perbandingan Pemahaman Konsep Menggunakan Metode Pembelajaran Scramble Antara Media Interaktif Courselab dan Media Microsoft Powerpoint*. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol 5 No 2. 2017.ISSn 2355-5785
- Sulaiman, Asep Agus. (2020). *Profil Kemampuan dan Kreativitas Guru IPA dalam Menyusun Karya Tulis Ilmiah Pada Pembelajaran Kurikulum 2013*. Jurnal Tadris Biologi Vol 3, No 1 (2020).
- Suparman, Atwi. (2020). *Model-model Pembelajaran Interaktif*. Jakarta, STIA-LAN.

- Surya, Mohamad. (2014). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sutrisno, Edy. (2016), *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Taniredja, T. dan Mustafidah, H. (2014). *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2013). *Model Pembelajaran IPA Terpadu, cetakan cetakan ke lima*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utami, R. A, (2018). *Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Metakognisi Menggunakan 3D Flipbook Pada Materi Ikatan Kimia Di Kelas X Mipa SMA Neg*
- Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas. Cet: Ke -2*. Jakarta: Kencana, Winkel, W. S. 2014. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Winkel, W.S. (2014). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wisudawati, Asih Widi & Eka, Sulistyowati. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yamin, Martinis dan Maisah. (2010). *Standarisasi Kinerja Guru*. Jakarta: Persada Press.
- Yasa, Andya. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD No. 2 Kuta Kabupaten Bandung*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Yuliarti, Azizah. (2021). *Penerapan Strategi Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep pada Pembelajaran Tematik di*



*Kelas IV SD Negeri 028 Rimbopanjang. Skripsi.*