

**PENINGKATAN HASIL BALAJAR IPA SISWA MATERI SIANG DAN
MALAM MELALUI MODEL *SCRAMBLE* DI KELAS 1 SDN 20 LURAH
BARANGIN KAB. PASAMAN**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)*

Disusun oleh :

Windi Nur Habibah

2010013411076



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BUNG HATTA

PADANG

2024

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Windi Nur Habibah
NPM : 2010013411076
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Materi Siang Dan Malam Melalui Model *Scramble* Di Kelas 1 SDN 20 Lurah Barangin Kab. Pasaman

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing

Dra. Gusmaweti, M.Si

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

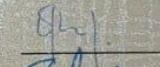
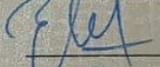
Ketua Program Studi

Dr. Enjoni, S.P., M.P.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Dua puluh tiga** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi :

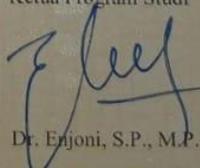
Nama Mahasiswa : Windi Nur Habibah
NPM : 2010013411076
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Materi Siang Dan Malam Melalui Model *Scramble* Di Kelas 1 SDN 20 Lurah Barangin Kab. Pasaman

Nama	Tanda Tangan
1. Dra. Gusmaweti, M.St	
2. Dr. Enjoni, S.P.M.P	
3. Siska Angreni, S.Pd. M.Pd.	

Mengetahui,


Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Enjoni, S.P., M.P.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Windi Nur Habibah

NPM : 2010013411076

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar

Judul : Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Materi Siang Dan Malam Melalui Model *Scramble* Di Kelas 1 SDN 20 Lurah Barangin Kab.Pasaman

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Materi Siang Dan Malam Melalui Model *Scramble* Di Kelas 1 SDN 20 Lurah Barangin Kab.Pasaman” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 9 Agustus 2024
Saya yang menyatakan



Windi Nur Habibah

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA SISWA MATERI SIANG DAN
MALAM MELALUI MODEL *SCRAMBLE* DI KELAS 1 SDN 20 LURAH
BARANGIN KAB. PASAMAN**

**Windi Nur Habibah¹, Gusmaweti²,
¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
² Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta
Email: windinurhabibah06@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran IPA kelas 1 SDN 20 Lurah Barangin Kab.Pasaman. Siswa menjadi jenuh dan kurang paham dengan materi pelajaran yang di berikan guru siswa enggan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah (PTK) terdapat dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 pada pembelajaran IPA menggunakan model *scramble* di SDN 20 Lurah Barangin Kab. Pasaman. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu instrumen observasi guru, soal tes siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan diakhiri dengan tes akhir siklus. Prosedurnya terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan rata rata hasil belajar siswa siklus I rata-rat sebesar 70,22 dengan ketuntasan siswa 80,95%. Pada siklus II diperoleh rata-rata 85,45 dengan ketuntasan 90,91% . kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,96%. Dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* pelajaran IPA kelas 1 SDN 20 Lurah Barangin dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disarankan kepada guru dapat menerapkan model *scramble* pada materi yang berbeda.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model *scramble*, IPA, dan Refleksi guru

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPA siswa Materi Siang Dan Malam Melalui Malam Melalui Model *Scramble* di Kelas 1 SDN 20 Lurah Barangin Kab. Pasaman”. Selanjutnya sholawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan dalam setiap sikap seorang intelektual muslim. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak memperoleh bantuan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terma kasih kepada:

1. Ibu Dra. Gusmaweti, M.Si. selaku pembimbing yang telah banyak membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini yang peneliti kerjakan.
2. Bapak Dr. Enjoni, S.P., M.P. dan Ibu Siska Angreni, S.Pd., M.Pd. selaku penguji yang telah memberikan saran dan masukan pada penulisan skripsi ini yang telah peneliti kerjakan.
3. Bapak ketua dan Ibu sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

4. Ibu Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan izin sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	I
DAFTAR TABEL	III
DAFTAR BAGAN	IV
DAFTAR LAMPIRAN	V
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORETIS	9
A. KAJIAN TEORI.....	9
1. Hakikat Belajar.....	9
2. Hakikat Pembelajaran	12
3. Hakikat IPA	13
4. Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	17
5. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	22
6. Hasil belajar.....	24
B. Penelitian Yang Relevan.....	27
C. Kerangka Konseptual	29
D. Hipotesis Tindakan.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Setting Penelitian	33
1. Lokasi Penelitian	33
2. Waktu Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian.....	33
1. Perencanaan Tindakan.....	34
2. Pelaksanaan Tindakan	38
3. Observasi Tindakan	39
4. Refleksi Tindakan	39
D. Indikator Keberhasilan	40
E. Instrumen Penelitian.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A.Hasil Penelitian	46
1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	46
a. Perencanaan.....	47
b. Pelaksanaan	47
c. Pengamatan	62
d. Refleksi	63
2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	64
a. Perencanaan.....	64
b. Pelaksanaan	65
c. Pengamatan	80
d. Refleksi	82
B. Pembahasan	82
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-rata ketuntasan UTS peserta didik kelas 1.....	4
2. Kategori kinerja pendidik.....	44
3. Hasil Belajar IPA kelas 1SDN 20Lurah Barangin siklus I.....	63
4. Hasil Belajar IPA Kelas 1 SDN 20 Lurah Barangin siklus II.....	81
5. Persentase Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Dan II	83

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Bagan kerangka konseptual.....	30
2. Alur penelitian.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Modul ajar siklus 1 pertemuan 1	89
2. Modul ajar siklus 2 pertemuan 2	94
3. Modul ajar siklus 3 pertemuan 3	99
4. Modul ajar siklus 4 pertemuan 4	104
5. Soal tes siklus I	109
6. Soal tes siklus 2	111
7. Kisi-kisi	
8. Lembar observasi guru	116
9. Lembar observasi kognitif.....	131
10. Nilai UTS semester 1 kelas 1 SDN 20 Lurah Barangin.....	135
11. Pembagian kelompok siklus I dan II	136
12. Dokumentasi penelitian siklus I dan II.....	141
13. Surat izin penelitian Universita Bung Hatta.....	151
14. Surat izin penelitian Dinas Pendidikan	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia Pendidikan, Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan individu atau kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan bangsa dan negara. Pendidikan itu sendiri adalah proses pembelajaran yang dimana siswa atau peserta didik belajar, menilai, serta mengulang kembali ilmu yang sudah dipelajari di sekolah. Istilah dalam Pendidikan yang berarti bimbingan atau juga bisa sebagai pertolongan yang diberikan untuk anak didik atau murid oleh orang dewasa atau pembimbing yang mampu mengajarkan anak didik dengan kriteria tertentu, dimana terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia 1089 pasal 1 yang menyatakan bahwa: “ *Pendidikan adalah usaha dasar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau Latihan bagi dirinya dimasa depan yang akan datang*”.

Dalam UU RI 1089 di atas menjelaskan usaha dasar Pendidikan adalah menyelenggarakan berdasarkan rencana matang, tersusun, lengkap, jelas, dan menyeluruh, berdasarkan pemikiran yang objektif dan rasional. Pelaksanaan Pendidikan adalah bentuk bimbingan, kegiatan, pengarahan, dan Latihan. Sedangkan pengajaran adalah bentuk interaksi yang menjalin interaksi dalam proses belajar dan mengajar antara siswa dan guru untuk mengembangkan perilaku yang menjadi tujuan utama Pendidikan, Sedangkan latihan sama dengan pengajaran yang khusus untuk mengembangkan keterampilan murid di bagian tertentu.

Ilmu pengetahuan alam atau biasa di kenal dengan singkatan IPA merupakan pembelajaran yang mengajak murid untuk mengenal dan mempelajari tentang alam dan lingkungan, baik itu dari diri sendirilingkungan sekitar, serta seluruh alam semesta. Pembelajaran IPA adalah mengembangkan keingin tahuan terhadap alam, membuat keputusan dan menyelesaikan masalah.

Dalam pembelajaran IPA ini murid mencari tahu tentang alam secara mendalam dan sistematis, sehinggaa pembelajaran IPA bukan hanya kumpulan-kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip itu saja, tetapi IPA juga merupakan suatu penemuan bagi yang mempelajarinya. IPA itu sendiri dapat menjadi tumpuan peserta didik untuk mempelajari tentang ilmu untuk diri sendiri serta seluruh alam semesta dengan menekankan pengalaman langsung dengan mengembangkan kopetensi peserta didik untuk memahami materi pembejaran secara luas.

Berdasarkan hasil observasi yang di laksanakan secara langsung ke sekolah pada tanggal 10 sampai 13 November 2023, melalui wawancara dan pengamatan langsung di kelas dengan guru kelas 1 SDN 20 Lurah Barangin , dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran yang di lakukan oleh guru masih kurang efektif dalam mengajar, dimana guru masih menggunakan model *Discovery Learning*, model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan pada kegiatan eksplorasi dan penemuan mandiri, namun kurang tepat untuk kelas 1 SD karena peserta didik masih perlu petunjuk dan bimbingan untuk memahami materi pelajaran. Peserta didik tidak paham dan kurang nya memperhatikan pembelajaran, misal nya pada materi tentang alat alat kebersihan, guru meminta peserta didik untuk mencari tahu

sendiri apa saja alat alat kebersihan yang di gunakan sehari-hari tanpa memberikan petunjuk dan contoh nyatanya. sedangkan pembelajaran IPA itu sendiri membutuhkan contoh, media ,dan model pendukung yang tepat dalam belajar.

Dampak dari model *Discovery Learning* membuat peserta didik merasa jenuh dan tidak paham dalam pembelajaran yang berlangsung, Dimana kemampuan bertanya dan menjawab peserta didik yang kurang, peserta didik enggan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru, tidak hanya itu, kemampuan pemahaman peserta didik pada penilaian kognitif peserta didik juga rendah dikarenakan peserta didik tidak paham dengan materi pembelajaran , saat mengerjakan tugas peserta didik hanya menjawab dengan asal-asalan saja. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa menurun atau tidak adanya perkembangan dalam belajar. Dimana guru hanya menjelaskan materi tanpa memberikan contoh langsung atau menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, hal itu menjadi faktor utama peserta didik merasa jenuh dan tidak paham dalam belajar, model *Discovery Learning* yang di gunakan guru menjadi dampak besar dari hasil belajar siswa. Bisa di lihat dari proses pembelajaran dimana tidak ada umpan balik antara guru dengan peserta didik, guru sibuk menyampaikan materi tanpa bertanya kepada peserta didik paham atau tidaknya dalam materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.

KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) adalah serangkaian kriteria atau indikator yang menunjukkan sejauh mana peserta didik telah mencapai kompetensi pada tujuan pembelajaran. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran nantinya berfungsi untuk merefleksikan proses pembelajaran dan menganalisis

tingkat penguasaan kompetensi peserta didik agar dapat membantu pendidik dalam memperbaiki proses pembelajaran dan memberikan tindak lanjut yang sesuai dengan kompetensi peserta didik.

Tabel 1. Rata-rata ketuntasan UTS kelas 1 semester 1 tahun 2023

No	Ketuntasan Siswa	Ketuntasan (%)	KKTP
1	Di atas KKTP	65%	70
2	Di bawah KKTP	35%	70

Tabel 1 dapat dilihat bahwa ketuntasan siswa yang berada di atas KKTP 65%, dan di bawah KKTP 35%, KKTP yang ditetapkan 70.

Adapun solusi dari permasalahan ini terdapat pada model pembelajaran yang di gunakan oleh guru didalam pembelajaran IPA. Sebelum memulai pembelajaran guru harus memperhatikan tujuan, alat peraga, sumber dan bahan pembelajaran dengan model yang tepat, terutama pada kelas 1 yang membutuhkan perhatian khusus saat proses belajar mengajar dengan adanya umpan balik antara guru dan siswa saat pembelajaran. Guru membutuhkan model yang tepat dalam masalah keaktifan siswa di dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *Scramble* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Saleh (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *Scramble* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan menulis kreatif siswa. Model *Scramble* ini juga menuntun siswa aktif dalam belajar, mampu menjawab pertanyaan guru atau siswa mampu dan berani untuk bertanya dan memberikan pendapatnya sendiri secara langsung.

Model *Scramble* adalah sebuah model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Shoimin (2016). Dalam model ini, peserta didik bekerja dengan membentuk kelompok dan harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model *Scramble*, peserta didik harus aktif dalam proses pembelajaran dan mengambil tanggung jawab penuh atas pencapaian tujuan pembelajaran.

Model *Scramble* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi dan bekerja sama, serta menghormati rekan-rekannya di dalam kelompok. Berikut adalah pendapat para ahli pendidikan di Indonesia tentang model *scramble* dalam pendidikan, antara lain: yang pertama Menurut Prof. John Medaglia, model *scramble* merupakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Dalam model ini, siswa dituntut untuk aktif mencari informasi, menganalisis, dan menyusunnya secara mandiri.

Sedangkan menurut Rosyada (2015) menyebutkan bahwa model *scramble* dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dalam model ini, siswa memiliki kebebasan untuk menentukan jalur pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Menurut Sugiharsono (2015) model *scramble* membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi informasi. Siswa diajarkan untuk mencari, mengumpulkan, memfilter, dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber.

Secara keseluruhan, *model scramble* dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran bagi guru dan peserta didik. Salah satu model untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh guru adalah dengan menggunakan model yang tepat, yaitu model pembelajaran *scramble* di dalam pembelajaran IPA di kelas 1 SDN 20 Lurah Barangin Kab.Pasaman.

Dengan menggunakan model *scramble* maka siswa tidak hanya berfikir untuk menyelesaikan masalah melainkan siswa juga bermain mengasah otak kanan dan kiri , sehingga peserta didik lebih kreatif dan aktif dengan model yang tepat, dengan begitu peserta didik tidak hanya diminta menjawab soal atau mendengarkan guru saja, tetapi peserta didik mampu menjawab dengan lebih cepat dengan kreatif dengan kondisi acak. Dengan kecepatan berfikir dalam menjawab pertanyaan yang diajukan dengan santai dan kreatif itu juga merupakan kunci dari metode pembelajaran *scramble*. Nilai dan hasil siswa dapat di tentukan oleh berapa tepat menjawab soal serta waktu yang di butuhkan dalam menjawab soal dan pertanyaan secara tepat dan kreatif.

Dengan berdasarkan paparan diatas maka peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul **"Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Siang Dan Malam Melalui Model *Scramble* Di Kelas I SDN 20 Lurah Barangin Kab. Pasaman"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik masih rendah pada mata pembelajaran IPA
2. Tidak ada nya umpan balik, karna guru hanya menggunakan metode satu arah.
3. Siswa merasa jenuh saat belajar.
4. Kurangnya motivasi pada peserta didik, dan kurangnya atusias saat belajar.
5. Pada umumnya peserta didik hanya menjadi pendengar guru.
6. Peserta didik kurang terlatih mengali dan menentukan jawaban dari pertanyaa.

C. Batasan Masalah

Adapun identifikasi masalah diata maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pembelajaran IPA dengan penilaian Kognitif pada siswa kelas 1 SDN 20 Lurah Barangin. Model yang di gunakan pada mata pembelajaran ini adalah model pembelajaran *Scramble*.

D. Rumusan Masalah Dan Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan Batas Masalah diatas maka dapat diidentifikasi bahwa:

- Bagaimanakah peningkatan Hasil belajar IPA siswa aspek kognitif kelas 1 pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model *scramble* di SDN 20 Lurah Barangin?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas maka dapat diidentifikasi bahwa:
Untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa aspek kognitif di kelas I SDN 20 Lurah Barangin pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model *scramble*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat teoritis

- a) Penelitian ini juga dapat meningkatkan profesionalisme guru dan mengarahkan bimbingan pada peserta didik dalam belajar.
- b) Menggunakan model pembelajaran *Scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, dengan menerapkan penelitian ini maka di harapkan hasil belajar peserta didik meningkat.
- b) Bagi guru, dengan penelitian ini bisa membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik.
- c) Bagi sekolah, mampu meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* ini.
- d) Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi pedoman dan bahan referensi dalam melakukan penelitian yang berhubungan permasalahan yang sama.

