

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF LEARNING TIPE SCRAMBLE MELALUI MEDIA  
TORSOTERHADAPPENINGKATANHASILBELAJARPADAMATA  
PELAJARAN IPA SISWA KELAS V DI SDN 2  
LUBAWANGKECAMATAN  
BANYUGLUGUR**

**Soraya Faurida<sup>1</sup>, Ach. Munawi Husein, M.Pd<sup>2</sup>, Mory Victor Febrianto, M.Pd.<sup>3</sup>**

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
UniversitasAbdurachmanSalehSitubondo

[faurida789@gmail.com](mailto:faurida789@gmail.com)

**Abstrak**

Permasalahan di SDN 2 Lubawang adalah kurangnya media, kurangnya kreativitas guru dalam merancang dan menghasilkan media pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya efek pembelajaran pada siswa Kelas V. Namun permasalahan tersebut masih dapat dioptimalkan dengan menggunakan metode dan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran yang cocok diterapkan pada mata pelajaran IPA khususnya mata pelajaran organ pencernaan manusia adalah penggunaan media torso. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan mediatorsoterhadappeningkatanhasilbelajarmatapelajaranIPAsiswakelasVSDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso berpengaruh terhadap hasil belajar siswa IPA kelas V SD Negeri 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo. Hal ini dapat dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar pada setiap siklus yang meningkat. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa meningkat sebesar 25% antara siklus satu dan siklus dua, sehingga keutuhan hasil belajar siswa mencapai target yang diinginkan karena pada akhir siklus tercapai target yang telah ditentukan yaitu sebesar 81%.

**Kata Kunci:** Penggunaan Media Torso, Peningkatan Hasil Belajar

**Abstract**

*The problem at SDN 2 Lubawang is a lack of media, a lack of teacher creativity in designing and producing learning media, resulting in low learning effects for Class V students. However, this problem can still be optimized by using appropriate methods and media in the learning process. Based on this, the learning media that is suitable to be applied to science subjects, especially human digestive organs, is the use of torso media. This research aims to determine the effect of using torso media on improving learning outcomes in science subjects for fifth grade students at SDN 2 Lubawang, Banyuglugur District, Situbondo Regency. Based on the research results, it can be concluded that the use of the scramble type cooperative learning model through torso media has an effect on the learning outcomes of class V science students at SD Negeri 2 Lubawang, Banyuglugur District, Situbondo Regency. This can be seen from the increasing level of completeness of learning outcomes in each cycle. The level of*

*completeness of student learning outcomes increased by 25% between cycle one and cycle two, so that the completeness of student learning outcomes reached the desired target because at the end of the cycle the predetermined target was achieved, namely 81%*

**Keyword:** *Use of Torso Media, Improved Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Di era globalisasi saat ini, pendidikan merupakan aset penting dalam menghadapi berbagai tantangan. Pendidikan adalah suatu proses pertumbuhan yang terarah dan disengaja yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik, yang pada akhirnya menghasilkan pembentukan karakter, kepribadian, dan perkembangan yang menyeluruh sebagai individu. Tujuan akhir dari pendidikan yang berkualitas adalah untuk meningkatkan dan menumbuhkan potensi yang melekat pada setiap siswa, sehingga memungkinkan mereka untuk berkembang menjadi manusia yang lebih baik.

Dalam bukunya Sugihartono (2017:20) mengutip Ki Hajar Dewantara yang menegaskan bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah pedoman bagi anak dalam menjalani kehidupan dan tumbuh dewasa. Sepanjang proses ini, anak memerlukan bimbingan dan arahan untuk memastikan pertumbuhan dan perkembangan yang sehat. Bukan rahasia lagi bahwa tugas ini menghadirkan tantangan besar bagi para pendidik. Selain sekedar menyebarkan pengetahuan, para pendidik harus memprioritaskan pendidikan dan bimbingan anak-anak untuk menjadi individu yang utuh dan berkualitas tinggi.

Proses belajar mengajar merupakan serangkaian aktivitas yang terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Ketiga hal tersebut merupakan rangkaian utuh yang tidak dapat dipisahkan. Persiapan belajar mengajar merupakan penyiapan segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar, alat evaluasi, bahan ajar, metode pembelajaran, media/alat peraga pendidikan, fasilitas, waktu, tempat, dana, harapan-harapan, kesiapan siswa dan perangkat informasi yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan belajar mengajar.

Menurut penelitian yang dilakukan Ulfa (2020:3), kurangnya media dan kurangnya kreatifitas guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran menyebabkan rendahnya prestasi akademik siswa kelas V. Nilai rata-rata siswa hanya mencapai 65 poin, belum memenuhi standar KKM yaitu 70 poin. Sekolah. Namun permasalahan tersebut masih dapat dioptimalkan dengan menggunakan metode dan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran sains khususnya mata pelajaran organ pencernaan manusia adalah model pembelajaran kooperatif kompetitif dengan bantuan media torso.

Model pembelajaran kooperatif tipe scramble adalah model pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan yang sudah menyediakan jawaban namun dengan susunan yang acak

dengan cara mengoreksi jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang benar (Kahfi, 2013:1). Model pembelajaran scramble akan menyesuaikan dengan materi yang akan diberikan kepada siswa, mencari jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan membagikan lembar soal dan jawaban serta alternatif jawaban dalam suasana yang menyenangkan. Batang tubuh sebagai media pembelajaran adalah model atau alat peraga yang berbentuk patung manusia dengan organ tubuh manusia yang lengkap. Batang tubuh adalah patung manusia yang berbentuk model bertumpuk, yaitu model lutut dari susunan beberapa benda, atau setidaknya sebagian besar dari benda itu. Lebih lanjut ditunjukkan bahwa model batang tubuh memberikan siswa gambaran terbaik tentang lokasi dan ukuran organ tubuh sebenarnya (Sudjana, dkk, 2018:163).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 2 Lubawang dalam proses pembelajaran tema lingkungan sahabat kita dengan subtema manusia dan lingkungan siswa masih banyak yang tidak bersemangat dan asik sendiri dalam mengikuti pembelajaran, siswa justru banyak berbicara dengan teman, serta beberapa siswa masih memiliki nilai pembelajaran yang belum mencapai nilai ketuntasan. Rendahnya minat belajar yang dirasakan siswa sendiri dikarenakan oleh anggapan mereka bahwa pelajaran IPA itu sulit. Hal ini juga disebabkan oleh metode mengajar guru yang monoton dan kurangnya minat terhadap media yang digunakan sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih diajarkan dalam format ceramah dan tugas dimana pembelajaran didorong oleh guru sehingga gagal memberikan pengalaman autentik kepada siswa.

Solusi dalam mengatasi masalah fenomena rendahnya hasil belajar siswa, maka dilakukan beberapa perbaikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti halnya media pembelajaran kooperatif learning tipe scramble dengan bantuan *Torso*. Media *Torso* sebagai media penyampaian dalam pembelajaran dapat mendorong motivasi belajar dan memberikan pengalaman yang lebih luas bagi siswa sehingga terjadinya interaksi langsung antara guru dan peserta didik. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo?

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah “Segala sesuatu baik yang berupa alat, lingkungan maupun kegiatan yang disediakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran agar proses belajar siswa berlangsung demi tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien” (Prastowo, 2015:295).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang disediakan guru dan memadukan tujuannya di pembelajaran untuk membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran dan mencapai kemampuan belajar. Selain itu, media pembelajaran adalah berbagai bentuk alat komunikasi yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran (Samad dan Maryati, 2017: 9)).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan isi pelajaran kepada siswa sehingga melalui media tersebut dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa sehingga terjadi proses pembelajaran yang lebih efektif.

### **Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Scramble**

Kahfi (2013:1) berpendapat bahwa *scramble* berasal dari Bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia berarti perbuatan pertarungan dan perjuangan. *Scramble* 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. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

Model pembelajaran *scramble* akan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut model pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peranan model pembelajaran yaitu sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan lebih bermakna. Kali ini model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menjadi salah satu alternatif yang perlu diterapkan oleh guru di sekolah.

### **Media Torso**

Torso merupakan penyangga berupa patung yang menyerupai tubuh manusia sesungguhnya, dengan susunan dan struktur tubuh yang asli. Sebagai alat bantu mengajar, batang tubuh dirancang agar mudah digunakan selama mengajar. Kemudahannya yang dimaksud adalah bagian-bagian tubuh yang terdapat pada media batang tubuh dapat dilepas dan dipisahkan dari posisinya semula, sehingga lebih memudahkan ketika guru menjelaskan pembagian bagian tubuh kepada siswa.

Media Torso merupakan patung batang tubuh manusia tanpa lengan dan kaki. Penggunaan batang tubuh sangat mudah sehingga guru dan siswa dapat dengan jelas menggambarkan nama, bentuk, dan letak organ tubuh manusia karena bagian-bagian tersebut dapat dipisahkan atau dihilangkan untuk demonstrasi di kelas (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2015:1207). Torso diartikan sebagai suatu model susunan, yaitu suatu model susunan beberapa benda secara utuh atau setidak-tidaknya bagian-bagian penting dari benda itu. Lebih lanjut ditunjukkan bahwa model tubuh manusia (batang tubuh) bertumpuk memberikan siswa gambaran terbaik tentang lokasi dan ukuran organ tubuh sebenarnya (Sudjana dkk, 2018:163).

Bantuan mediator kepada siswa adalah: Pertama: guru menggunakannya untuk menunjukkan kedudukan berbagai organ tubuh. Kedua: Untuk melakukan ini, mereka membentangkan setiap bagian batang tubuh di atas meja, dan setiap siswa secara bergiliran memberi nama sebuah organ dan meletakkannya kembali pada tempatnya. Siswa kemudian menjelaskan secara singkat fungsi organ-organ tersebut.

Menurut Sanjaya (2014:45), pemilihan media torso sebagai media obyek tiruan merupakan sarana pembelajaran yang tepat dalam mengajar. Obyek media tiruan merupakan urutan kedua setelah pembelajaran langsung dalam urutan tahapan pengalaman belajar secara langsung.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, belajar diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar dalam idealisme berarti kegiatan menuju perkembangan pribadi seutuhnya, belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan (Fiteriani, 2017:111).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh pembelajar setelah melakukan proses belajar. Perolehan aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melakukan aktifitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran (Amin, 2016:87).

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru maupun siswa di kelas sehingga tujuan dan hasil belajar dapat terlaksana dengan baik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini adalah pengaruh

penggunaan media torso terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur.

PTK sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan. Sesuatu yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi praktek pembelajaran tersebut dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Aktivitas Belajar Hasil Observasi

Aktivitas belajar siswa kurang atau tidak sesuai harapan. Permasalahan yang paling menonjol adalah dalam proses pembelajaran sebagian besar masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, guru masih mendominasi proses pembelajaran dan kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, minat belajar siswa sering kali rendah. Dan melihat aktivitas belajar siswa lihat tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Aktivitas Belajar**

No	Aspek yang Diamati	Siklus/Frekuensi			
		I Siswa	II Siswa	Rata2	%
1	Siswa yang hadir	24	23	23,5	94
2	Siswa yang memperhatikan pelajaran	9	21	15	60
3	Siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan guru	8	18	13	52
4	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran	11	21	16	64
5	Siswa yang aktif dalam diskusi kelompok	10	18	14	56
6	Siswa yang aktif mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas	8	20	14	56

Berdasarkan tabel di atas maka sampai siklus kedua baru siswa mulai menunjukkan aktivitas yang lebih meningkat meskipun masih belum sepenuhnya siswa dalam penelitian aktivitas siswa belum maksimal dalam mengikuti proses belajar yang dilakukan oleh guru.

### Hasil Belajar Siswa

Mengevaluasi hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning melalui Media Torso

Hasil belajar siswa dinilai melalui skor pretest dan posttest 16 siswa pada akhir siklus. Data hasil belajar disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II**

No	Indikator	Nilai Tes			
		Siklus I		Siklus II	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Rata-rata	36,88	65,00	55,00	77,50
2	Skor Tertinggi	50	90	80	100
3	Skor Terendah	20	40	30	40
4	Tingkat Ketuntasan	0%	56%	44%	81%

Berdasarkan Tabel 4.2 terlihat setelah dilakukan pembelajaran siklus I dengan model pembelajaran kooperatif preemotive media torso, tingkat ketuntasan siswa pada siklus I mencapai 65%. Pada siklus I hasil belajar siswa belum sesuai dengan harapan peneliti. Hasil belajar siswa belum memenuhi target yaitu 70%.

Siklus II model pembelajaran kooperatif dengan media torso menunjukkan siswa tuntas sebesar 81%. Hasil belajar siswa telah mencapai target yaitu tuntas KKM 60 dan mencapai lebih dari 70%

### Refleksi

Berdasarkan hasil peneliti diketahui bahwa tindakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dari siklus I ke Siklus II sudah cukup baik maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Siswa lebih mudah memahami dan memahami materi yang diajarkan guru sehingga siswa dapat lebih menerima pelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar.
- Siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
- Siswa dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif scramble melalui Media Torso untuk membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar
- Siswa tertarik pada kerja kelompok.

Berdasarkan refleksi tersebut maka tidak terlepas dari tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran, yaitu:

- Guru memberikan petunjuk dan motivasi kepada siswa agar berkumpul bersama dengan tertib dan tidak menimbulkan keributan.
- Guru memperingatkan dan mengawasi siswa yang kurang aktif, mengobrol, melamun, dan bermain.
- Guru dapat menekankan penjelasan materi dan memotivasi siswa untuk aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami siswa

## Pembahasan

Aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa pada umumnya persentase murid yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan aspek yang diamati telah mengalami peningkatan dari siklus pertama sampai pertemuan kedua. Pada siklus kedua siswa mulai menunjukkan aktivitas yang lebih meningkat meskipun masih belum sepenuhnya maksimal dalam mengikuti proses belajar yang dilakukan oleh guru.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru melalui perancangan, pelaksanaan, observasi dan refleksi tindakan beberapa siklus, yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus.

Pada siklus I, guru melakukan pretest. Skor rata-rata yang diprediksi adalah 36,88 dengan tingkat penyelesaian 0%, sedangkan skor rata-rata postes adalah 65 dengan tingkat penyelesaian 56%.

Peningkatan hasil belajar pada siklus I dirasa kurang memuaskan, hal ini dibuktikan dengan masih adanya 7 siswa yang belum menyelesaikan post-test yang diambil pada akhir siklus I. Siswa tersebut belum selesai karena pada saat proses pembelajaran siswa sering kali relatif diam dan tidak dapat menjawab meskipun guru bertanya, meskipun guru sedang mendiskusikan materi dengan temannya, ada pula siswa yang sibuk dengan permainannya sendiri, ngobrol di sini dan di sana, dan terkadang bahkan menyela teman yang dimaksud. Jadi pembelajaran terjadi pada siklus kedua.

Pada siklus II aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dan guru berharap dapat melanjutkan upaya peningkatan aktivitas belajar siswa tersebut pada pertemuan berikutnya, karena bagaimanapun aktivitas pembelajaran juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran, selain itu kegiatan mengajar guru juga menjadi salah satu penunjangnya.

Seperti pada siklus I, guru melakukan pretest kepada siswa pada pertemuan pertama siklus II. Rata-rata hasil pretest Siklus 2 sebesar 55% dengan tingkat ketuntasan sebesar 44%. Sebanyak 7 siswa tuntas dan 9 siswa tidak tuntas. Skor tertinggi adalah 80 poin dan skor terendah adalah 30 poin. Rata-rata nilai post test siklus II sebesar 77,50% dan tingkat ketuntasan sebesar 81%. Sebanyak 13 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas. Nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 40.

Pada siklus II peningkatan hasil belajar siswa mampu mencapai 81% dibandingkan dengan tujuan penelitian awal yang hanya meningkat sebesar 70%, walaupun belum mencapai 100% namun penelitian ini telah mencapai efek sebesar 81%. Targetkan 70%.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe scramble dengan menggunakan media batang tubuh memberikan pengaruh yang nyata terhadap prestasi akademik.



siswa kelas V IPA SDN 2 Lubawang Banyuglugur. Pembahasan dan analisis lebih lanjut menunjukkan alasan mengapa model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media batang tubuh ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Lubawang Banyuglugur.

### **Luar yang Dicapai**

1. Setelah menjalani pembelajaran dan praktik, guru telah cukup mempersiapkan diri untuk melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe scramble melalui media batang tubuh secara efektif. Dengan memilih topik yang sesuai, guru bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Melalui pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso yang dilakukan peneliti dengan dua kali siklus memperoleh hasil yang memuaskan dimana hasil belajar siswa meningkat pada siklus terakhir.
3. Meskipun guru tidak membekali siswa dengan strategi pembelajaran yang beragam, mereka mendorong siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan baru untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka.

### **Temuan Penelitian**

1. Dengan memanfaatkan media torso, metode pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan istilah "scramble" dapat secara efektif mengatasi masalah kurangnya keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta rendahnya tingkat retensi.
2. Model pembelajaran kooperatif yang disebut "scramble" mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi cara siswa berinteraksi dengan temannya selama proses pembelajaran. Secara khusus, ketika menggunakan model ini, pola interaksi antar siswa dipengaruhi secara positif.
3. Dengan bantuan media torso, dimungkinkan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa.

### **Penutup**

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dua siklus dan menganalisis serta mendiskusikan hasilnya secara menyeluruh, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif scramble dengan media torso memberikan dampak positif terhadap prestasi akademik siswa. Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat sebesar 25% dari siklus I ke siklus II sehingga akhirnya mencapai target yang telah ditentukannya itu 81% pada akhir siklus.

### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berperan dalam menyelesaikan jurnal ini. Terima kasih kepada Ach. Munawi Husein, M.Pd selaku Dosen pembimbing 1 dan Mory Victor Febrianto, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membantu saya dan meluangkan waktu serta pikiran sehingga jurnal ini

terselesaikan. Terima kasih juga saya sampaikan kepada SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur yang telah mengizinkan dan membantu saya dalam memperoleh data penelitian.

### **DaftarPustaka**

- Amin, M. 2016. *Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Gaya Belajar Matematika Siswa*. Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol. 01 No.1
- Depdikbud.2015. *KamusBahasaIndonesia*. Jakarta:BalaiPustaka
- Fiteriani, I. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Siswa Kelas V MI Raden Intan Wonodadi Kecamatan Gading Rejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016*. TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 3 No. 1
- Kahfi. 2013. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Scramble Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIIIB di SMP Negeri 2 Kediri Kabupaten Lombok Barat Tahun Ajaran 2013/2014". *Skripsi*. Universitas Mataram
- Prastowo, A. 2017. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Jakarta: kencana
- Samad dan Maryati Z. 2017. *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Sanjaya, W. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Wajar Interama Mandiri
- Sudjana,dkk.2018.*MediaPengajaran*.Bandung:SinarBaruAlgensindo
- Sugihartono. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press