



**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN
KOOPERATIF LEARNING TIPE *SCRAMBLE* MELALUI
MEDIA TORSO TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS V
DI SDN 2 LUBAWANG KECAMATAN BANYUGLUGUR**

SKRIPSI

Oleh

**Soraya Faurida
NPM. 201910009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ABDURACHMAN SALEH SITUBONDO**

2023



**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN
KOOPERATIF LEARNING TIPE *SCRAMBLE* MELALUI
MEDIA TORSO TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS V
DI SDN 2 LUBAWANG KECAMATAN BANYUGLUGUR**

SKRIPSI

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNA MEMPEROLEH
GELAR STRATA SATU (S-1) PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ABDURACHMAN SALEH SITUBONDO

Oleh

**Soraya Faurida
NPM. 201910009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ABDURACHMAN SALEH SITUBONDO**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : **Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Scramble Melalui Media Torso Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur**

NAMA : Soraya Faurida

NPM : 201910009

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNA
MEMPEROLEH GELAR SARJANA PENDIDIKAN PADA PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
ABDURRACHMAN SALEH SITUBONDO

Situbondo, 18 September 2023
Menyetujui,

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Anggota

Ach. Munawi Husein, S. S, M.Pd
NIDN.0723118701

Dr. Mory Victor Febrianto, M.Pd.I
NIDN. 0727028604

Mengetahui,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Vidya Pratiwi, M.Pd
NIDN. 0702078601

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Soraya Faurida
NPM : 201910009
Alamat : Kp. Krajan, Kec. Banyuglugur, Kab. Situbondo
No. Telpn (HP) : 089610588056

Menyatakan bahwa rancangan penelitian (proposal penelitian) yang berjudul : **“Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Scramble Melalui Media Torso Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur”** adalah murni gagasan saya yang belum pernah saya publikasikan dimedia, baik majalah maupun jurnal ilmiah dan bukan tiruan (plagiat) dari karya orang lain.

Apabila ternyata nantinya rancangan penelitian tersebut ditemukan adanya unsur plagiat maupun autoplakat, saya siap menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh Fakultas.

Demikian pernyataan ini saya buat sesuai bentuk pertanggungjawaban etika akademik yang harus dijunjung tinggi dilingkungan perguruan tinggi.

Situbondo, 18 September 2023

Yang menyatakan,

Materai Rp. 10.000,-

Soraya Faurida
NPM: 201910009

PENGESAHAN

Diterima Oleh Panitia Penguji Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

SKRIPSI

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNA MEMPEROLEH GELAR
SARJANA PENDIDIKAN PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ABDURACHMAN SALEH SITUBONDO

Dipertahankan Dihadapan

Panitia Penguji Hari : Rabu
Tanggal : 16
Bulan : Agustus
Tahun : 2023

PANITIA PENGUJI

Ketua

Dodik Eko Yulianto, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0707078303

Anggota 1

Anggota 2

Dr. Putu Eka Suarmika, ST, M.Pd
NIDN. 0726098202

Ach. Munawi Husein, S.S, M.Pd
NIDN. 0723118701

**Mengesahkan,
Dekan**

Dodik Eko Yulianto, M.Pd
NIDN. 0707078303

Halaman Pengajuan

Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Scramble* Melalui Media Torso Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat-syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan meraih gelar sarjana pendidikan

Nama Mahasiswa : SORAYA FAURIDA
NPM : 201910009
Angkatan : 2019
Daerah Asal : Situbondo
Tempat, Tanggal Lahir : Situbondo, 04 Agustus 2000
Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ach. Munawi Husein, S.S, M.Pd

NIDN.0723118701

Dr.Mory Victor Febrianto

NIDN. 0727028604

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Soraya Faurida
NPM : 201910009
Alamat : Kp. Krajan, Kec. Banyuglugur, Kab. Situbondo
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, hak bebas royalti noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya saya yang berjudul : **“Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Scramble Melalui Media Torso Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan hak bebas royalti noneksklusif ini Universitas Abdurachman Saleh Situbondo berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Situbondo, 18 September 2023
Yang menyatakan,

Materai Rp. 10.000,-
Soraya Faurida
NPM: 201910009

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Scramble Melalui Media Torso Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 2 Lubawang Banyuglugur”**. dapat saya selesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr.Drs.EC. Karnadi, M.Si. Rektor Universitas Abdurachman Saleh Situbondo yang telah memberi saya kesempatan untuk menjadi bagian dari sivitas Akademika UNARS.
2. Dodik Eko Yulianto, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Abdurachman Saleh Situbondo yang telah menyediakan berbagai fasilitas sebagai penunjang pembelajaran selama saya mengikuti perkuliahan.
3. Ach. Munawi Husein, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Utama yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan dan bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Mory Victor Febrianto, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing Anggota yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan dan bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Abdurachman Saleh Situbondo yang telah memberi bekal ilmu dan membimbing dengan baik selama saya mengikuti perkuliahan
6. Kepala Tata Usaha beserta jajarannya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, terima kasih atas pelayanan selama saya mengikuti perkuliahan.
7. Kedua Orang tua, keluarga, dan suami yang telah memberikan dukungan dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

8. Teman-teman dan kerabat yang telah ikut membantu penulis menyelesaikan Skripsi ini.

Semoga karya kecil ini dapat bermanfaat bagi lingkungan kampus dan terkhusus bagi penulis pribadi.

Hormat Kami

Penulis

MOTTO

“ Tidak ada ujian yang tidak bisa diselesaikan. Tidak ada kesulitan yang melebihi batas kesanggupan. Karena 'Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya'.”

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Jika kamu berbicara tentang apa yang tidak penting bagimu maka kamu telah diperdaya kalimat itu padahal kamu tidak mendapat manfaatnya."

-Imam Syafii-

ABSTRACT

Soraya Faurida NPM. 201910009, The Effect of Using Scramble Type Cooperative Learning Methods Through Torso Media on Increasing Learning Outcomes in Science Subjects for Class V Students at SDN 2 Lubawang, Banyuglugur District

The research entitled The Effect of Using Scramble Type Cooperative Learning Methods Through Torso Media on Increasing Learning Outcomes in Science Subjects for Class V Students at SDN 2 Lubawang, Banyuglugur District, is motivated by the lack of availability of media and the lack of creativity of teachers in designing and making learning media making class V student learning outcomes low, where grades the average obtained by students only reaches 65 and does not meet the KKM standard, which is 70 of what is applied by the school. However, these problems can still be optimized by using appropriate methods and media in the learning process. Based on this, one of the learning media that is suitable to be applied in science subjects, especially the subject matter of the human digestive organs, is the use of torso media.

This study aims to determine the effect of using torso media on increasing learning outcomes in science subjects for fifth grade students at SDN 2 Lubawang, Banyuglugur District, Situbondo Regency.

The type of research used in this research is Classroom Action Research (PTK). The purpose of Classroom Action Research (PTK) is to solve learning problems faced by teachers and students in the class so that the goals and learning outcomes can be carried out properly

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 from cycle I and cycle II increased by 25%, so the desired target has been achieved for the completeness of student learning outcomes, because at the end of the cycle the predetermined target was reached, namely 81%.

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

ABSTRAK

Soraya Faurida NPM. 201910009, Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Scramble Melalui Media Torso Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur

Penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Scramble Melalui Media Torso Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media dan kurangnya kreativitas guru dalam mendesain dan membuat media pembelajaran membuat hasil belajar siswa kelas V menjadi rendah, dimana nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya mencapai 65 dan belum memenuhi standar KKM yaitu 70 dari yang diterapkan sekolah. Namun masalah tersebut masih dapat dioptimalkan dengan menggunakan metode dan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam mata pelajaran IPA khususnya materi pokok organ-organ pencernaan manusia adalah penggunaan media torso.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media torso terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo.

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

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 dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan 25%, maka target yang diinginkan telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar siswa, karena pada akhir siklus telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 81%.

Kata Kunci: Penggunaan Media Torso, Peningkatan Hasil Belajar

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PENGESAHAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH/TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
KATA PENGANTAR	vii
MOTTO	ix
ABSTRACT	xi
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Identifikasi dan Batasan Masalah	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran	5
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	5
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	6
2.1.3 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran.....	7
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.2 Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Scramble	9
2.3 Media Torso	11
2.3.1 Torso Sebagai Media Pembelajaran	11
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Torso	12
2.3.3 Manfaat Media Torso Dalam Proses Belajar.....	13
2.4 Hasil Belajar	14
2.4.1 Pengertian Hasil Belajar	14
2.4.2 Jenis-jenis Hasil Belajar	15
2.4.3 Pengukuran Hasil Belajar	16
2.4.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
2.5 Mata Pelajaran IPA	19
2.6 Kerangka Berfikir	20
2.7 Hipotesis Penelitian	22

BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Rancangan penelitian	23
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	23
3.3 Subyek Penelitian	23
3.4 Prosedur Penelitian	24
3.5 Variabel Penelitian	29
3.6 Instrumen Penelitian	29
3.7 Metode Pengumpulan Data	30
3.8 Teknik Analisis Data	30
3.9 Indikator Kinerja	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Data Sekolah	33
4.2 Hasil Penelitian	35
4.2.1 Pelaksanaan Tindakan Kelas	36
4.2.2 Aktifitas Hasil Belajar Siswa	40
4.2.3 Hasil Belajar Siswa	41
4.2.4 Refleksi	42
4.3 Pembahasan	43
BAB V KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Skor Penilaian Siswa	31
4.1 Distribusi Ferkuensi dan Persentase Aktivitas Belajar Selama Penelitian Berlangsung	40
4.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas	24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Pencarian Data Awal
Lampiran 2	Lembar Aktivitas Siswa
Lampiran 3	RPP
Lampiran 4	Hasil Belajar Siswa

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan adalah salah satu modal utama dalam menghadapi tantangan di era globalisasi ini. Pendidikan merupakan proses pendewasaan secara sadar dan terencana untuk mengoptimalkan potensi peserta didik, sehingga terbentuk watak, karakter, dan kepribadian sebagai manusia seutuhnya. Pendidikan yang baik diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan seluruh potensi peserta didik sehingga menjadi manusia yang lebih baik.

Ki Hajar Dewantara (Sugihartono, 2017:20) menyatakan bahwa yang dinamakan pendidikan adalah tuntunan dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Setiap anak akan tumbuh dan berkembang menjadi dewasa, dalam proses inilah seorang anak memerlukan tuntunan atau pedoman agar dalam prosesnya dapat tumbuh dengan baik. Tidak dapat dipungkiri bahwa ini merupakan tugas yang berat bagi para pendidik. Pendidik tidak hanya dituntut untuk dapat mengajarkan ilmu tetapi lebih mengutamakan pada mendidik dan menuntun anak agar menjadi manusia yang berkualitas.

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), kurang tersedianya media dan kurangnya kreativitas guru dalam mendesain dan membuat media pembelajaran membuat hasil belajar siswa kelas V menjadi rendah, dimana nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya mencapai 65 dan belum memenuhi standar KKM yaitu 70 dari yang diterapkan sekolah. Namun masalah tersebut masih dapat dioptimalkan dengan menggunakan metode dan media yang tepat dalam proses

pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan dalam mata pelajaran IPA khususnya materi pokok organ-organ pencernaan manusia adalah model pembelajaran pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui 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 mengkoreksi jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang benar (Kahfi, 2013:1). 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. Torso sebagai media pembelajaran merupakan model atau alat peraga berupa patung manusia lengkap beserta organ-organ tubuh manusia. Menurut Sudjana, dkk (2018:163) Torso merupakan patung tubuh manusia yang berbentuk model susun yaitu model susunan dari beberapa objek yang lengkap, atau sedikitnya suatu bagian yang penting dari objek itu. Lebih lanjut diungkapkan bahwa model susun dari tubuh manusia (torso) memberi pengamatan terbaik bagi para siswa mengenai letak serta ukuran dari organ tubuh yang sebenarnya.

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 disebabkan juga oleh cara mengajar guru yang monoton dan media yang digunakan kurang menarik sehingga hasil belajar siswa rendah. Pelajaran IPA masih disampaikan dengan metode ceramah dan penugasan dimana pembelajaran

berorientasi pada guru sehingga kurang memberikan pengalaman yang nyata terhadap 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.

Berdasarkan fenomena yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki hasil belajar rendah sebab metode pembelajaran yang monoton yang dilakukan oleh guru dan media yang di gunakan kurang menarik, sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso menjadi alternatif pemecahan masalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Lubawang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dipaparkan diatas, rumusan masalah dalam tugas 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?” .

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penulisan tugas ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

Mendapat pengalaman yang baru dalam proses pembelajaran dan siswa termotivasi untuk belajar lebih aktif agar dapat meningkatkan hasil belajarnya.

2. Bagi Guru

Menambah pengalaman baru bagi guru yang terlibat, sehingga model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dapat dijadikan salah satu media alternatif dalam pembelajaran IPA.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPA.

4. Bagi Peneliti

Sebagai masukan pengetahuan agar mampu menerapkan strategi pembelajaran yang baik dan efektif serta mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada rendahnya hasil belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan salah satunya penggunaan media belajar dalam sistem belajar mengajar di kelas. Peneliti membatasi lingkup penelitian pada penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso. Media torso dibatasi pada penyampaian, keefektifan dan daya serap dalam pembelajaran. Sedangkan hasil belajar siswa dibatasi pada hasil belajar penilaian kelas pada 1 semester.

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017:3) kata media berasal dari bahasa *latin medius* yang secara “*harfiah*” berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Jadi dapat dipahami bahwa “media adalah alat yang digunakan sebagai pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

Menurut Susanto (2014 : 313) kata media berasal dari kata latin yaitu *medium*, yang artinya antara, dalam arti umum media adalah alat untuk menyampaikan pesan. Secara istilah, “kata media menunjukkan segala yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerimaan seperti film, televisi, radio, barang cetakan, dan lain-lain sejenisnya itu adalah media komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan atau gagasan.

Media atau sarana-prasarana dinyatakan dalam undang-undang RI, No. 20 Tahun 2003, bab XII, Pasal 45, tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu “setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional dan kejiwaan peserta didik” (Thoifuri, 2013 : 167).

Sementara menurut Prastowo (2015:295) media pembelajaran adalah “segala sesuatu, baik itu berupa alat, lingkungan, ataupun kegiatan, yang disediakan secara sengaja untuk menyampaikan pesan pembelajaran guna terjadinya proses pembelajaran pada siswa dengan tujuan pembelajaran secara efektifitas dan efisien dapat tercapai”

Menurut Samad dan Maryati Z (2017: 9) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang disediakan oleh guru untuk digunakan dan diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajarannya. Selain itu, media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari seorang guru kepada anak didik

dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

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.

2.1.2 Jenis-Jenis Media pembelajaran

Seperti yang kita ketahui, bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa) dan juga sebagai suatu alat yang menghubungkan kita dengan dunia luar. Tanpa media kita sulit mengetahui apa yang terjadi di sekeliling kita. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media adalah sumber informasi utama bagi semua orang di dunia.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa (Amri, 2015 : 197).

Menurut Sumiyarsono (2017:11) menyatakan bahwa media dapat dikelompokkan menjadi enam yaitu:

1) Media Visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis-jenis media Visual, antara lain gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan panel, dan papan buletin.

2) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran atau media yang dapat di pesan yang akan disampaikan dituangkan pada lambang- lambang auditif. Jenis-jenis media audio, antara lain radio, dan alat perekam atau *tape recorder*.

3) Media Proyeksi Diam

Jenis-jenis media proyeksi diam, antara lain adalah film bingkai, film rangkai, OHP, opaque projector, mikrofis.

4) Media Proyeksi Gerak Dan Audio Visual

Jenis-jenis media proyeksi gerak dan audio visual, antara lain film gerak, film gelang, program TV, dan video.

5) Multimedia

Vaughan (2014) menjelaskan bahwa “ Multimedia adalah kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer. Sedangkan Heinich dkk (2015) mengatakan bahwa “ Multimedia merupakan penggabungan atau peng-integrasian dua atau lebih format media yang terpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.

6) Benda

Benda-benda yang ada dialam sekitar dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran, baik itu benda asli maupun benda tiruan (Rachmawati, 2013)

Berdasarkan banyaknya pendapat mengenai jenis dari media pembelajaran ini, maka dapat diambil garis besarnya bahwa jenis dari media harus disesuaikan dengan materi yang disampaikan. jenis media pembelajaran itu antara lain dapat berupa media audio, visual maupun audio visual.

2.1.3 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Kemunculan media mempunyai arti yang sangat penting. Karena dalam pembelajaran di sekolah, ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan oleh guru dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara atau alat bantu. Alat bantu media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat.

Menurut Samad dan Maryati Z (2017: 20) bahwa ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh pengajar dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan. Satu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain
- 2) Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar pengajar saja, tetapi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran
- 3) Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media
- 4) Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang sedang berlangsung
- 5) Pemilihan media hendaknya obyektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi
- 6) Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa. Penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
- 7) Kebaikan dan keburukan media tidak tergantung pada kekonkritan dan keabstrakannya. Media yang konkrit wujudnya, mungkin sukar untuk dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat Susilana, dkk (2014: 9) sebagai berikut:

- 1) Membuat konkrit konsep konsep yang abstrak. Konsep konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung, siswa bisa di konkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media

pembelajaran.

- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas seperti harimau dan ular serta hewan-hewan lainnya seperti gajah, jerapah, dinosaurus, dsb.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dsb. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, dan hewan atau benda kecil lainnya.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan lintasan peluru, meleletnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah.

2.2 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.

Sesuai dengan sifat jawabannya menurut Kahfi (2013:1-2) model pembelajaran *scramble* terdiri atas bermacam– macam bentuk yakni:

1. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata– kata dan huruf– huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya: Tpeain = petani Kberjae = bekerja.
2. *Scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata– kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya Pergi- aku-bus-ke-naik-Bandung = aku pergi ke Bandung naik bus.
3. *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat– kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

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.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menurut Hanafiah dan Suhana, (2014:53) sebagai berikut:

1. Buatlah pertanyaan yang sesuai dengan indikator pembelajaran.
2. Buat jawaban yang diacak hurufnya.
3. Guru menyajikan materi sesuai TPK.
4. Membagikan lembar kerja sesuai contoh.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menurut Shoimin (Kahfi, 2013: 3) adalah sebagai berikut:

1. Persiapan. Pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban, yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa

2. Kegiatan inti. Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing – masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok
3. Tindak lanjut. Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa, contoh kegiatan tindak lanjut antara lain: Kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda. Kegiatan menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak memperlihatkan kelogisan. Kegiatan mengubah materi bacaan (memparafrase atau menyederhanakan bacaan). Mencari makna kosakata baru didalam kamus dan mengaplikasikan dalam pemakaian kalimat. Membetulkan kesalahan– kesalahan tata bahasa yang mungkin ditemukan dalam teks wacana latihan. Satu hal yang penting dalam model ini, siswa tidak sekadar berlatih memahami dan menemukan susunan teks yang baik dan logis, tetapi juga dilatih untuk berfikir kritis analitis

2.3 Media Torso

2.3.1 Torso Sebagai Media Pembelajaran

Torso merupakan alat peraga berupa patung berbentuk menyerupai tubuh asli manusia lengkap dengan komponen dan struktur tubuh sesuai atau seperti asli. Sebagai alat peraga, torso didesain sedemikian rupa sehingga mudah digunakan dalam proses belajar mengajar. Kemudahan yang dimaksud adalah bahwa komponen-komponen tubuh yang terdapat pada media torso dapat dilepas dan dipisahkan dari posisi awalnya sehingga pada saat guru menjelaskan pembagian komponen tubuh kepada siswa jauh lebih mudah.



Gambar 2.1 Alat Peraga Torso

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015:1207)) media *Torso* adalah patung batang tubuh manusia tanpa lengan dan kaki. Torso sangat mudah digunakan, guru dan siswa dapat mendeskripsikan dengan jelas nama, bentuk dan letak organ-organ tubuh manusia karena bagian-bagian tersebut dapat dipisahkan atau di lepas untuk keperluan peragaan di depan kelas. Sedangkan torso menurut Sudjana dkk (2018:163) diartikan pula sebagai model susun yaitu model susunan dari beberapa objek yang lengkap, atau sedikitnya suatu bagian yang penting dari objek itu. Lebih lanjut diungkapkan bahwa model susun dari tubuh manusia (torso) member pengamatan terbaik bagi para siswa mengenai letak serta ukuran dari organ tubuh yang sebenarnya.

Torso membantu siswa dalam dua hal, yaitu: *Pertama:* guru menggunakannya untuk menunjukkan posisi setiap organ tubuh, pada waktu mengajar. *Kedua:* untuk mengerjakan hal tersebut mereka menebarkan masing-masing bagian torso diatas meja, dan setiap siswa bergantian menyebutkan satu organ, dan meletakkannya kembali pada posisi yang sebenarnya pada torso itu. Kemudian siswa menjelaskannya secara singkat fungsi organ-organ tersebut. Kawan-kawan mereka mengawasi membetulkan beberapa kesalahan yang dibuat, atau menambahkan keterangan penting lainnya.

Media torso dipilih sebagai media yang tepat karena torso termasuk ke dalam media benda tiruan. Media benda tiruan menempati posisi kedua setelah pengalaman langsung dalam urutan pengalaman belajar konkret ke abstrak (Sanjaya, 2014 : 45).

2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Torso

Menurut Yusuf (2015 : 22) media torso memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat digunakan di hampir satuan pendidikan, mampu memberikan contoh organ tubuh seperti aslinya, tidak bergantung pada listrik, dan tidak membutuhkan tempat-tempat yang luas dalam penggunaannya.

Menurut Oktavia (2014:31) torso sebagai media yang digunakan dalam proses belajar di kelas memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan antara lain:

- a. Kelebihan Media Torso seperti:
 - 1) Dapat dipergunakan hampir di semua satuan tingkat pendidikan.
 - 2) Mampu menampilkan contoh organ tubuh seperti aslinya.
 - 3) Praktis dalam penggunaannya.
 - 4) Tidak memerlukan atau bergantung pada listrik, dan
 - 5) Tidak memerlukan tempat yang luas dalam penggunaannya.
- b. Kekurangannya seperti:
 - 1) Biaya pengadaan media torso cukup mahal.
 - 2) Hanya mampu menampilkan visual dua dimensi saja.
 - 3) Guru harus melepaskan satu persatu komponen torso dalam peragaannya di depan kelas, kemudian dipasang kembali.
 - 4) Memerlukan waktu yang cukup banyak dan panjang dalam menjelaskan masing-masing komponen torso.

2.3.3 Manfaat Media Torso Dalam Proses Belajar Mengajar

Sudjana, dkk (2018:41) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati dan lain-lain.

2.4 Hasil Belajar

2.4.1 Pengertian 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 kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf ataupun kalimat.

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).

Hasil belajar dibentuk dari gabungan kata “ hasil” dan “ belajar” . Hasil menurut Purwanto berarti perolehan yang berasal dari perubahan input akibat aktivitas tertentu secara fungsional. Menurut Usman belajar menghasilkan peralihan tingkah laku akibat adanya hubungan saling memengaruhi antara individu dengan individu dan lingkungan. Belajar menunjukkan suatu gejala dari usaha seseorang atau disadari, sehingga menghasilkan suatu pengalaman baru ketika dilakukan secara sengaja seseorang mengerjakan proses belajar sebagai hasilnya adalah peralihan tingkah laku yang dengan sadar telah ditetapkan seseorang tersebut (Latrijannah dkk, 2017:89).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau ketrampilan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses

belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri peserta didik. Peserta didik tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
- b. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya dia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- c. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- d. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah efektif (sikap) dan ranah psikomotorik (keterampilan atau perilaku).
- e. Kemampuan peserta didik untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya” .

Berdasarkan uraian jelas bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan dan sikap yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses kegiatan belajar. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik.

2.4.2 Jenis-jenis Hasil Belajar

Adapun perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti yang dinyatakan dalam buku dasar-dasar pendidikan bahwa hasil belajar menurut Taksonomi Bloom dibagi menjadi 3 ranah, yaitu:

- a) Ranah kognitif. Berkenaan dengan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Belajar kognitif ini melibatkan proses pengenalan atau

penemuan yang mencakup berfikir, menalar, menilai, dan memberikan imajinasi yang selanjutnya akan membentuk perilaku baru.

- b) Ranah afektif. Berkenaan dengan respon peserta didik yang melibatkan ekspresi, perasaan atau pendapat pribadi peserta didik terhadap hal-hal yang relatif sederhana. Belajar afektif mencakup nilai, emosi dorongan minat dan sikap.
- c) Ranah psikomotorik. Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Perubahan yang terjadi setelah seseorang belajar akan menunjukkan suatu hasil yang dapat juga dikatakan sebagai hasil belajar. Di sekolah, siswa dapat ditentukan hasil belajarnya setelah melakukan evaluasi. Hasil belajar bisa didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai dalam suatu usaha, berusaha untuk mengadakan perubahan untuk mencapai suatu tujuan dan tujuan tersebut tentunya yang diharapkan oleh siswa, guru, dan orang tua murid sebagai hasil belajar.

2.4.3 Pengukuran Hasil Belajar

Menurut Arifin (2019:21-22), hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai hal yang sukar, dan dari mulai hal yang konkrit sampai hal yang abstrak.

- a) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau harus menggunakannya. Contohnya pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep lainnya.

- b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Contohnya menjelaskan dengan susunan kalimat, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau mengungkapkan petunjuk penerapan pada kasus lain.
- c) Penerapan (*aplication*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret. Penerapan didasarkan atas realita yang ada di masyarakat atau realita yang ada dalam teks bacaan.
- d) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya.
- e) Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan beberapa faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme atau kemampuan menemukan hubungan yang unik, kemampuan menyusun rencana atau langkah-langkah operasi diri suatu tugas atau problem yang ditengahkan, kemampuan mengabstraksikan sejumlah besar gejala, data, dan hasil observasi menjadi terarah.
- f) Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Hal penting dalam evaluasi adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa, sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu. Atau pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan masalah, metode, materiil, dll.

Berangkat dari definisi hasil belajar menurut teori taksonomi Bloom di atas, maka kemampuan peserta didik diklasifikasikan menjadi dua, yaitu tingkat tinggi dan tingkat rendah, kemampuan tingkat rendah (di MI) terdiri atas pengetahuan, pemahaman dan aplikasi, sedangkan kemampuan tingkat tinggi (SMP-SMA)

analisis, sintesis, evaluasi, dan kreatifitas (Arifin, 2019:23).

Ranah kognitif dapat diukur melalui dua cara yaitu dengan tes subjektif dan objektif. Tes subjektif biasanya berbentuk esay (uraian), namun dalam pelaksanaannya tes ini tidak dapat mencakup seluruh materi yang akan diujikandalam penelitian ini tidak akan menggunakan tes objektif. Menurut Arikunto, ada beberapa macam tes objektif diantaranya yaitu: tes benar salah, pilihan ganda, menjodohkan, dan tes isian. Diantara macam-macam tes objektif tersebut yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda (*multiple choice test*). Tes pilihan ganda terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Adapun kemungkinan jawaban (*option*) terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*).

2.4.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dijadikan kriteria dalam ketercapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran didalam kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- a) Faktor Internal adalah kondisi yang timbul dari dalam diri individu, termasuk fisik maupun mental yang ikut menentukan berhasil tidaknya seseorang dalam belajar.
- b) Faktor Eksternal adalah kondisi yang berasal dari luar diri individu biasanya berkaitan dengan lingkungan, misalnya ruang belajar yan tidak memenuhi syarat, alat-alat pelajaran yang tidak memadai dan lingkungan social maupun lingkungan alamiah (Setyani dkk, 2017:4).

2.5 Mata Pelajaran IPA

2.5.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam terdiri atas tiga suku kata yaitu: Ilmu, Pengetahuan dan Alam. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim Pustaka Phoenix, 2012: 342) menyatakan bahwa ilmu adalah pengetahuan tentang suatu bidang yang disusun secara sistematis menurut metode-metode tertentu, yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala-gejala tertentu di bidang (pengetahuan) itu, sedangkan Pengetahuan adalah ilmu; tahu dan Alam adalah dunia, alam semesta, syah alam, kerajaan dan sebagainya.

Menurut Sujana (2014: 4) bahwa Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan secara teliti dan hati-hati.

Chippetta dalam Prasetyo dkk (2014:33) mengutarakan bahwa hakikat IPA adalah sebagai *way of thinking* (cara berpikir), *a way of investigating* (cara penyelidikan) dan *a vody of knowledge* (sekumpulan pengetahuan). Sebagai cara berpikir, IPA merupakan aktivitas mental (berpikir) orang-orang yang bergelut dalam bidang yang dikaji. Para ilmuwan berusaha mengungkap, menjelaskan serta menggambarkan fenomena alam. Ide-ide dan penjelasan suatu gejala alam tersebut disusun di dalam pikiran. Kegiatan mental tersebut didorong oleh rasa ingin tahu (*curriousty*) untuk memahami fenomena alam. Sebagai cara penyelidikan, IPA memberikan gambaran tentang pendekatan-pendekatan dalam menyusun pengetahuan (Wedyawati dan Yusinta, 2019: 1).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya, gejala alam, fenomena alam serta peristiwa-peristiwa alam yang diperoleh melalui metode-metode atau cara ilmiah yang dilakukan secara teliti.

2.5.2 Tujuan Pembelajaran IPA

Sapriati, dkk. (2014: 2.3) bahwa pendidikan IPA di sekolah dasar bertujuan agar siswa menguasai pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses penemuan, serta memiliki sikap ilmiah, yang akan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari diri dan alam sekitar. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mencari tahu dan berbuat sehingga mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Adapun tujuan Pembelajaran IPA yaitu sebagai berikut:

- a) Menambah keingintahuan, dimana IPA akan menarik perhatian pada keingintahuan siswa tentang alam semesta dengan cara mendorong siswa untuk menyelidiki alam dengan teknologi, mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang alam semesta, dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengidentifikasi masalah pengadaptasian manusia.
- b) Mengembangkan keterampilan menginvestigasi dalam memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Hal ini dapat memperkaya pemahaman siswa dan kemampuan menggunakan proses IPA, awal pemahaman siswa dan kemampuan memecahkan masalah dan strategi membuat keputusan.
- c) IPA, teknologi dan masyarakat, dimana IPA akan berusaha mengembangkan pemahaman siswa dan sikap tentang alam, keterbatasan, dan kemungkinan yang akan timbul dari IPA dan teknologi.

2.6 Kerangka Berfikir

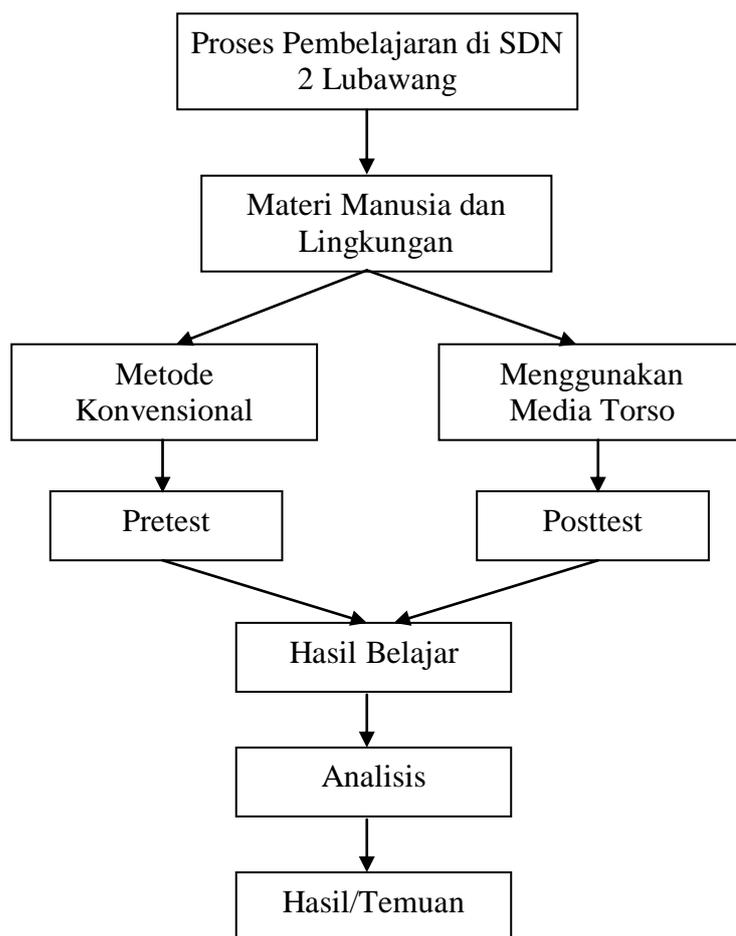
Pada hakikatnya proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi (proses penyampaian pesan) harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan siswa. Dalam hal ini, informasi tersebut berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, dan pengalaman belajar.

Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo akibat komunikasi yang dibangun oleh guru dalam proses pembelajaran tidak berjalan efektif, karena ketiadaan media yang

digunakan untuk melakukan tukar menukar pengetahuan kepada siswa. Metode pembelajaran yang harus bertumpu kepada aktivitas mengajar guru menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, dan kurang memiliki pengetahuan konsep yang luas terhadap materi pelajaran. Dalam keadaan seperti ini, maka guru harus melakukan upaya atau tindakan-tindakan nyata untuk merubahnya. Tindakan tersebut dapat berupa penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pokok pelajaran terutama pada mata pelajaran IPA, khususnya pokok bahasan manusia dan lingkungan, yaitu dengan menggunakan media torso.

Media torso merupakan model berupa patung manusia yang dilengkapi dengan komponen organ-organ tubuh manusia, baik bentuk maupun letaknya. Torso sangat mudah digunakan, guru dan siswa dapat mendeskripsikan dengan jelas nama, bentuk dan letak organ manusia karena bagian-bagian tersebut dapat dipisah-pisahkan/dilepas untuk keperluan peragaan di depan kelas. Maka berdasarkan hasil pengamatan awal sebagaimana telah dikemukakan pada latar belakang tulisan ini, maka tidak salah kiranya bahwa untuk mengoptimalkan hasil belajar IPA siswa diperlukan tindakan pembelajaran dengan menghadirkan model/torso di kelas. Dengan menggunakan torso, pelaksanaan pembelajaran IPA lebih ditekankan pada proses, sehingga siswa mampu memahami materi pelajaran secara luas dan komprehensif terutama tentang manusia dan lingkungannya

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso, interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan efektif karena tercipta komunikasi dua arah, yaitu komunikasi guru dengan murid saat guru menjelaskan materi pelajaran yang diikuti dengan peragaan organ-organ manusia, dan komunikasi siswa dengan siswa yaitu terbentuknya interaksi belajar untuk saling memberikan pengertian dan pemahaman diantara para siswa. Untuk mempermudah dan mempersingkat hal yang menjadi kerangka pemikiran untuk melaksanakan tindakan pembelajaran IPA dengan menggunakan media torso sebagaimana dimaksudkan dalam penelitian ini, maka dapat disederhanakan dalam gambar berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo.

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo.

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan 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

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

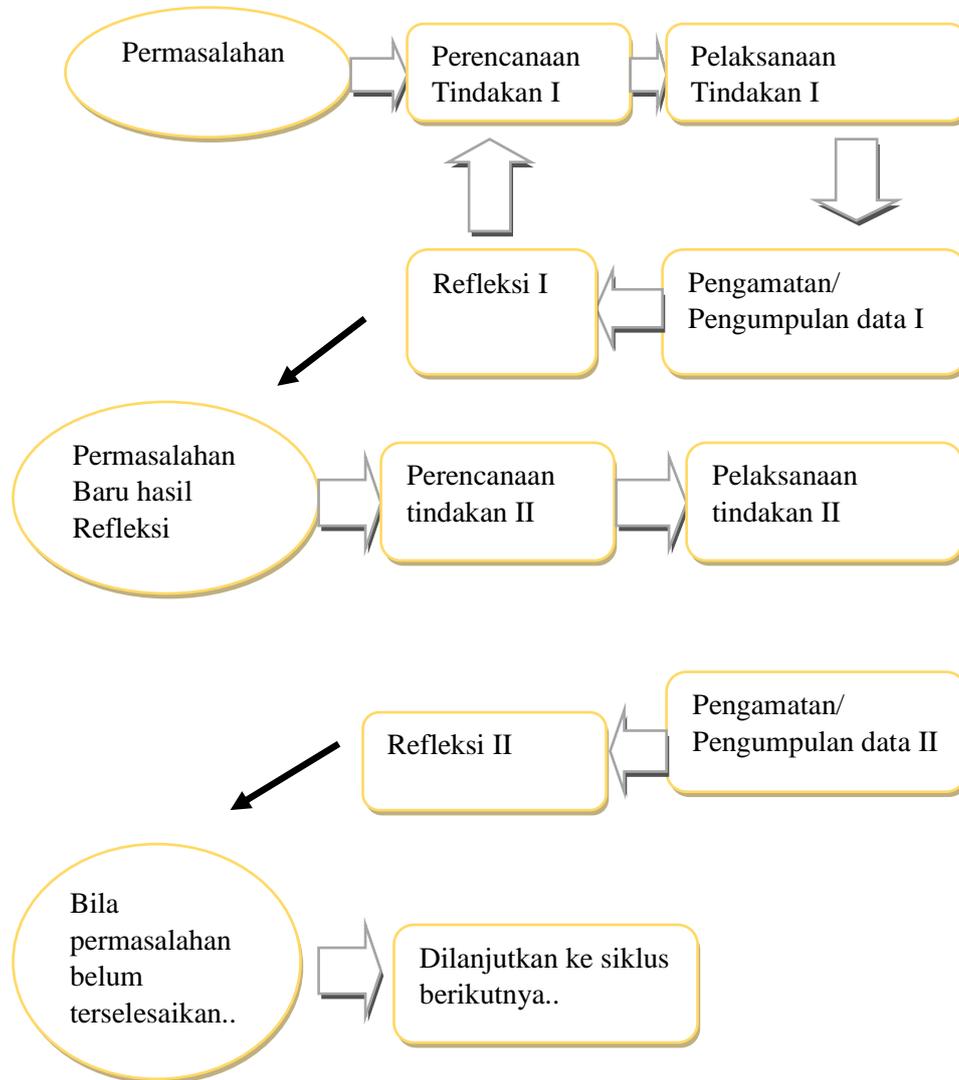
Penelitian ini dilaksanakan di kelas V tahun akademik 2022/2023 SD Negeri 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo Jawa Timur. Waktu pelaksanaan pada tanggal 25 Mei 2023 sampai 25 Juni 2023. Adapun alasan peneliti memilih lokasi tersebut diantaranya adalah subyek penelitian di lokasi tersebut memiliki masalah yang relevan dengan masalah yang diangkat peneliti, serta lokasi tersebut berada cukup dekat dengan tempat tinggal peneliti

3.3 Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas Vb SD Negeri 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo yang berjumlah 16 orang yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari tiga siklus. Adapun desain dan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas

Sumber : Supardi – Suhardjono (2011 : 86)

Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai pada faktor-faktor yang diselidiki. Untuk dapat mengetahui prestasi siswa dalam belajar matematika sebelum diberikan tindakan, terlebih dahulu diberikan tes awal sedangkan observasi awal adalah untuk mengetahui tindakan apa yang harus dilakukan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa. Di mana tindakan yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso. Dalam pelaksanaan tindakan pada tiap siklus mencakup tahap-tahap sebagai berikut.

1. Perencanaan : kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi :
 - a. Membuat perangkat pembelajaran (RPP).
 - b. Membuat instrumen penelitian yang meliputi alat evaluasi berupa tes disertai jawaban dan panduan penilaian.
 - c. Membuat lembar observasi
2. Pelaksanaan tindakan : kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini disesuaikan dengan rencana yang telah disusun dalam rencana pembelajaran.
3. Observasi dan evaluasi: kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan melakukan evaluasi hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan.
4. Analisa data: Proses analisa data berlangsung dari awal sampai akhir pelaksanaan program tindakan. Data dalam penelitian diolah dan dianalisis dengan mengikuti pola dari tahap orientasi sampai tahap berikutnya atau berakhirnya seluruh program tindakan.
5. Refleksi : pada tahap ini, hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi dikumpulkan kemudian dianalisis. Dari hasil tersebut akan dilihat apakah telah memenuhi target yang ditetapkan pada indikator kerja. Jika belum memenuhi target, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya. Kelemahan atau kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

Dalam pelaksanaannya, langkah-langkah tersebut dikembangkan ke dalam dua siklus yaitu:

1. Deskripsi Siklus I

a. Rencana (*planning*)

- 1) Menyusun jadwal kegiatan penelitian yang akan dilakukan.
- 2) Penyusunan instrumen penelitian termasuk mempersiapkan lembar pengamatan observasi untuk pengelolaan metode pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso.
- 3) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang akan diperlukan dikelas, antara lain : alat tulis, gambar bangun ruang sisi datar.

b. Tindakan (*action*)

- 1) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi alat pernapasan manusia
- 2) Peneliti membentuk kelompok kelas yang anggotanya terdiri dari 3 siswa secara heterogen.
- 3) Peneliti membagikan nomor kepada masing-masing anggota kelompok.
- 4) Peneliti membagikan soal kepada masing-masing kelompok.
- 5) Peneliti memberi waktu agar masing-masing siswa mempelajari masalah yang diberikan.
- 6) Peneliti menyuruh setiap kelompok untuk mendiskusikan soal-soal yang diberikan.
- 7) Peneliti menunjuk salah satu nomor untuk menjawab soal yang didiskusikan kelompok.
- 8) Peneliti menunjuk kembali nomor yang sama dari kelompok yang lain.
- 9) Peneliti bersama siswa membahas soal tersebut.
- 10) Peneliti bersama siswa bersama-sama membuat kesimpulan.

c. Observasi (*observation*)

- 1) Peneliti memberikan siswa lembar observasi dalam bentuk angket untuk mengetahui pendapat siswa tentang pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso

2) Peneliti mengamati mengenai kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal, kerja sama dalam kelompok diskusi dan kemampuan mengemukakan ide jawaban serta minat siswa dalam pembelajaran matematika.

3) Peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil kerja melalui post tes.

d. Analisis

Hasil pada tahap pengamatan yaitu tentang siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal, juga cara guru pada waktu membimbing siswa, di kumpulkan untuk analisis dan di evaluasi oleh peneliti.

e. Refleksi

Peneliti dapat merefleksikan diri tentang berhasil tidaknya yang telah dilakukan. Hasil dari siklus I digunakan untuk perbaikan-perbaikan pada siklus II.

2. Deskripsi Siklus II

a. Rencana (*planing*)

1) Penyusunan instrumen penelitian termasuk mempersiapkan lembar pengamatan observasi untuk pengelolaan metode pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso.

2) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang akan diperlukan dikelas, antara lain : alat tulis, gambar bangun ruang sisi datar.

b. Tindakan (*action*)

1) Peneliti mempersiapkan alat peraga sesuai dengan materi pokok yang akan diajarkan.

2) Peneliti melakukan apersepsi.

3) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi volume alat pernapasan manusia.

4) Peneliti membenuk kelompok kelas yang anggotanya terdiri dari 3 siswa secara heterogen.

5) Peneliti membagikan nomor kepada masing-masing anggota kelompok.

- 6) Peneliti membagikan soal kepada masing-masing kelompok.
- 7) Peneliti memberi waktu agar masing-masing siswa mempelajari masalah yang diberikan.
- 8) Peneliti menyuruh setiap kelompok untuk mendiskusikan soal-soal yang diberikan.
- 9) Peneliti menunjuk salah satu nomor untuk menjawab soal yang didiskusikan kelompok.
- 10) Jika tidak ada siswa yang bertanya atau menanggapi maka peneliti akan menunjuk satu siswa lain dari anggota kelompok untuk nomor yang sama mempresentasikan hasil tugasnya.
- 11) Peneliti menunjuk kembali nomor yang sama dari kelompok yang lain.
- 12) Peneliti bersama siswa membahas soal tersebut.
- 13) Peneliti bersama siswa bersama-sama membuat kesimpulan.

c. Observasi (*observation*)

- 1) Peneliti memberikan siswa lembar observasi dalam bentuk angket untuk mengetahui pendapat siswa tentang pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso
- 2) Peneliti mengamati mengenai kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal, kerja sama dalam kelompok diskusi dan kemampuan mengemukakan ide jawaban serta minat siswa dalam pembelajaran matematika.
- 3) Peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil kerja melalui post tes.

d. Analisis

Hasil pada tahap pengamatan yaitu tentang siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal, juga cara guru pada waktu membimbing siswa, di kumpulkan untuk analisis dan di evaluasi oleh peneliti.

e. Refleksi

Kegiatan ini adalah untuk mengkaji hal yang telah terjadi selama pelaksanaan kegiatan dan observasi berlangsung.

3.5 Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel bertujuan untuk memperjelas batasan pemahaman terhadap variabel yang diteliti sehingga tidak terjadi bias makna (Nazir, 2017:98). Jadi variabel yang dilibatkan dalam dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Variabel bebas (variabel independen) dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso (X). Media torso adalah media tiga dimensi yang digunakan sebagai alat bantu atau media dalam proses pembelajaran IPA di kelas atau dengan kata lain torso adalah alat peraga yang didesain sebagai pengganti tubuh atau jasad manusia dan menampilkan berbagai organ lain yang mendukung gambar lengkap dari fungsi.
2. Variabel terikat (variabel dependen) dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA (Y). Hasil belajar diukur dengan tes yang hasilnya berupa skor atau nilai. Untuk melihat hasil belajar siswa, peneliti melihat hasil tes ulangan siswa. Tes berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda maupun esai yang sudah dilakukan oleh guru terhadap siswa kelas V. Tes hasil belajar ulangan siswa didapat setelah pembelajaran tema udara bersih bagi kesehatan selesai dilakukan oleh untuk mengetahui hasil belajarnya setelah pembelajaran berlangsung.

3.6 Instrumen Penelitian

Berikut ini adalah beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

- 1) RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
RPP merupakan alat yang dibuat sebelum siswa mulai belajar dan berisi tahapan-tahapan proses pembelajaran di kelas.
- 2) Tes
Pretest dan posttest adalah dua metode untuk menentukan hasil belajar kognitif siswa. Bentuk tes yang diberikan adalah berupa tes pilihan ganda.maupun uraian untuk mengukur hasil belajar siswa yang memerlukan jawaban singkat dan cepat.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

a. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan-catatan, buku-buku, raport, agenda nilai dan sebagainya. Sehingga teknik ini dapat digunakan untuk memperoleh informasi data-data yang akan diperlukan peneliti, misalkan nama siswa ataupun nilai siswa.

Peneliti menggunakan teknik ini untuk mengetahui dan mencari data, seperti absensi siswa, silabus, alat-alat evaluasi berupa LKS.

b. Tes

Teknik ini digunakan untuk mengukur hasil atau prestasi belajar. Pengukuran prestasi belajar ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa tentang konsep-konsep IPA.

Tes yang dimaksud meliputi tes awal (pre-tes) yang akan digunakan untuk mengetahui penguasaan atau pemahaman konsep IPA sebelum pemberian tindakan dan selanjutnya digunakan sebagai acuan tambahan untuk mengelompokkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar.

c. Observasi

Observasi atau pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kompetensi IPA siswa terkait dengan aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

3.8 Teknis Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *post test*.

1) Analisis aktivitas siswa

Rumus untuk menghitung persentase keaktifan kelas sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Siswa yang mendapat nilai A dan B}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\% \times 100\%$$

(Sudjana, 2009:33)

Kriteria penyajian:	81% - 100%	= Sangat baik
	61% - 80%	= Baik
	41% - 60%	= Cukup
	21% - 40%	= Kurang
	0% - 20%	= Kurang sekali

Suatu kelas dikatakan aktif jika persentase keaktifan masing-masing aspek sudah mencapai 85% atau lebih. Apabila persentase ketercapaian pada kegiatan siswa yang aktif lebih banyak dari persentase ketercapaian pada siswa tidak aktif maka siswa tersebut dapat dikatakan aktif didalam proses belajar mengajar.

2) Analisis prestasi belajar siswa

Tabel 3.1 Skor penilaian siswa

No. Soal	Skor maksimal
1	10
2	10
3	10
4	10
5	10
6	10
7	10
8	10
9	10
10	10
Jumlah	100

Rumus penilaian individu sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Jumlah skor yang diperoleh = jumlah skor siswa yang diperoleh dari seluruh soal

Jumlah skor maksimal = jumlah skor maksimal 100 sesuai dengan tabel 3.1 (skor penilaian siswa)

Rumus penilaian klasikal sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

Jumlah siswa yang tuntas = jumlah siswa yang tuntas belajar (siswa yang mendapat nilai di atas KKM)

Jumlah seluruh siswa = jumlah seluruh siswa dikelas

(Sudjana, 2009:35)

Ketuntasan belajar individu yang telah ditetapkan di SDN 2 Lubawang Banyuglugur yaitu jika nilai siswa minimal 60.

3.9 Indikator Kinerja

Kriteria ketuntasan minimum hasil belajar siswa mata pelajaran IPA SDN 2 Lubawang Banyuglugur dinyatakan sebagai berikut :

1. Daya serap perorangan, seorang siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai hasil ≥ 60 dari nilai maksimal 100
2. Daya serap klasikal, suatu kelas dikatakan tuntas apabila terdapat minimal 80% telah mencapai nilai ≥ 60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Sekolah

Seorang peneliti berkewajiban membuat laporan tentang hasil penelitiannya, sehingga diketahui hasil dan tindak lanjut dari penelitian tersebut. Termasuk di dalamnya gambaran sekilas tentang daerah penelitiannya. Dalam penelitian ini telah ditetapkan daerah penelitiannya adalah SD Negeri 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo

SD Negeri 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo merupakan Sekolah Dasar yang dibawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Situbondo, Identitas sekolah meliputi:

Identitas Sekolah

1	Nama Sekolah	: SD Negeri 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur
2	NIS	: 100050
3	NSS	: 101052305005
4	Status Sekolah	: Negeri
5	Alamat Sekolah	: Jl. Curah Gino
	Desa	: Lubawang
	Kecamatan	: Banyuglugur
	Kabupaten/Kota	: Situbondo
	Provinsi	: Jawa Timur
	Negara	: Indonesia
6	Tahun Berdiri	: 1979
7	Tahun Perubahan	: 2001
8	Luas Bangunan	: 440 m ²
9	Status Sekolah	: Milik Sendiri
10	Status Bangunan	: Milik Sendiri
11	Kelompok Sekolah	: Inti
12	Daerah	: Pedesaan
13	Lokasi	: Lubawang
14	Organisasi Penyelenggara	: Pemerintah

PTK di SD Negeri 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur berjumlah 12 orang dengan rincian 11 orang sebagai guru dan 1 orang sebagai pendamping kelas sedangkan jumlah peserta didik di SD Negeri 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur berjumlah 114 orang. Berikut adalah data guru dan peserta didik dari yang dilakukan oleh penulis dalam hasil penelitian adalah sebagai berikut

Data PTK dan PD

No	Uraian	Guru	Penkel	PTK	PD
1	Laki - Laki	2	1	3	60
2	Perempuan	9	0	9	54
TOTAL		11	1	12	114

Keterangan:

- Penghitungan jumlah PTK adalah yang sudah mendapat penugasan, berstatus aktif dan terdaftar di sekolah induk.
- Singkatan :
 1. PTK = Guru ditambah Tendik
 2. PD = Peserta Didik

Data Sarpras

No	Uraian	Jumlah
1	Ruang Kelas	6
2	Ruang Lab	0
3	Ruang Perpus	0
TOTAL		6

Data Rombongan Belajar

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas 1	L	10	17
		P	7	
2	Kelas 2	L	2	9
		P	7	
3	Kelas 3	L	11	18
		P	7	
4	Kelas 4	L	8	18
		P	10	
5	Kelas 5	L	19	34
		P	15	
6	Kelas 6	L	9	17
		P	8	

VISI : Unggul dalam prestasi, terampil cerdas dan berwawasan IMTAQ dan IPTEK

MISI :

- 1) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa
- 2) Menumbuhkan jiwa patriotisme dan mental yang kokoh
- 3) Mengoptimalkan aktivitas kurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler melalui PBM
- 4) Memberdayakan perpustakaan sekolah sebagai pusat sumber belajar
- 5) Menggali dan membina potensi, bakat dan minat secara optimal
- 6) Menciptakan kondisi murid yang dinamis, kreatif dan kritis terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi
- 7) Berkompetisi dalam meningkatkan mutu pendidikan dan prestasi belajar

TUJUAN:

- 1) Memiliki pengetahuan, pengertian dan ketrampilan dasar mengenai hak-hak dan kewajiban sebagai warga Negara yang berjiwa pancasila
- 2) Mencetak dan mengkader SDM yang berwawasan IPTEK dan IMTAQ
- 3) Menciptakan kondisi sekolah yang aman, nyaman dengan melengkapi sarana dan prasarana
- 4) Memberikan pelajaran dan hasil mutu lulusan yang memuaskan

4.2 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Lubawang, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas V SD Negeri 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten situbondo.

4.2.1 Pelaksanaan Tindakan Kelas

A. Siklus I

1) Perencanaan

Tahapan ini peneliti merencanakan penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dalam proses pembelajaran pada siklus I. Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah:

- a) Menetapkan kelas penelitian, adapun kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah siswa Kelas V dengan jumlah siswa 16
- b) Menentukan pokok bahasan Materi pokok dan uraian materi pelajaran yang dibahas dalam penelitian ini yaitu mengidentifikasi alat pernapasan makhluk hidup, sehingga pokok bahasan dalam penelitian siklus I ini adalah alat pernapasan makhluk hidup serta bagian-bagiannya.
- c) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran Adapun sumber belajar yang digunakan seperti buku IPA untuk SD dan MI kelas 5 yang relevan serta menyiapkan media pembelajaran torso yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan berupa patung tubuh manusia
- d) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso
- e) Membuat alat pengumpul data yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan ini dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Mengidentifikasi tentang alat pernapasan manusia menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini dimulai dengan Guru mengucapkan salam pembuka dengan cara menyapa siswa tentang keadaan kesehatan dan kesiapan dalam menerima pelajaran hari ini. Guru mengkondisikan kesiapan siswa dan penataan kelas sesuai kebutuhan pembelajaran.

Guru membimbing siswa untuk berdo' a bersama sebelum proses pembelajaran dimulai setelah itu guru mengecek kehadiran siswa dan mempersiapkan materi pembelajaran dan media pembelajaran. Kemudian guru melatih konsentrasi siswa dengan melakukan *ice breaking*. Dilanjutkan guru mengkomunikasikan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah itu guru memberikan pretest sebelum menjelaskan materi.

(2) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini Guru menanyakan beberapa hal mengenai materi alat pernapasan manusia guna memancing siswa mengungkapkan apa yang telah diketahui sebelum mendapat penjelasan dari guru. Guru menjelaskan materi alat pernapasan manusia seperti berapa apa saja bagian-bagian alat pernapasan manusia tersebut dsb. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dengan panduan buku cetak IPA kelas 5. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencatat materi pembelajaran. Guru menanyakan hal-hal yang belum dipahami mengenai materi.

Setelah guru selesai menjelaskan, Guru menjelaskan prosedur atau pola pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso yang akan diterapkan. Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Kelompok di bagi secara heterogen. setelah membagi kelompok selanjutnya guru membagikan lembar kerja kelompok tentang alat pernapasan manusia yang akan di kerjakan pada masing-masing kelompok. Kemudian setiap kelompok berdiskusi mengerjakan tugas yang diberikan guru. Dalam setiap kelompok siswa berpikir bersama atau berdiskusi. Setelah selesai berdiskusi guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas. Namun terlihat ada beberapa siswa yang masih merasa takut untuk menjawab pertanyaan dari guru namun guru mengambil tindakan dengan cara memberi pengarahan-

pengarahan kepada siswa tentang pentingnya bekerja sama tim dan bersikap percaya diri dengan pendapatnya. Guru memberikan penjelasan dari hasil diskusi yang telah dikerjakan oleh masing-masing kelompok.

Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum di ketahui siswa. Kemudian Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

(3) Kegiatan akhir

Dalam kegiatan akhir proses pembelajaran adalah guru bersama-sama siswa melakukan refleksi tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan diantaranya adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal apa saja yang belum dipahami yang berkaitan dengan materi alat pernapasan manusia, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat menjawab pertanyaan, guru meluruskan jawaban siswa selanjutnya guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan pembelajaran selain itu guru memberikan motivasi kepada siswa agar pada pertemuan selanjutnya siswa lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran, harus lebih percaya diri dan bekerjasama dengan baik pada kelompoknya.

B. Siklus II

1) Perencanaan

Pembelajaran pada siklus II ini sama dengan pembelajaran pada siklus I untuk tahap perencanaannya.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan ini dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) dengan pokok bahasan alat pernapasan manusia serta bagian-bagiannya. Adapun langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini dimulai dengan Guru mengucapkan salam pembuka dengan cara menyapa siswa tentang keadaan kesehatan dan

kesiapan dalam menerima pelajaran hari ini.. Guru membimbing siswa untuk berdo' a bersama sebelum proses pembelajaran dimulai setelah itu guru mengecek kehadiran siswa dan mempersiapkan materi pembelajaran dan media pembelajaran. Guru melakukan apersepsi dengan mengulang sekilas pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Kemudian guru melatih konsentrasi siswa dengan melakukan *ice breaking*. Dilanjutkan guru mengkomunikasikan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian guru memberikan pretest sebelum menjelaskan materi.

(2) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini Guru menanyakan beberapa hal mengenai materi alat pernapasan manusia guna memancing siswa mengungkapkan apa yang telah diketahui sebelum mendapat penjelasan dari guru. Guru menjelaskan materi alat pernapasan manusia seperti berapa apa saja bagian-bagian alat pernapasan manusia tersebut dsb. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dengan panduan buku cetak IPA kelas 5. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencatat materi pembelajaran. Guru menanyakan hal-hal yang belum dipahami mengenai materi.

Setelah guru selesai menjelaskan, Guru menjelaskan prosedur atau pola pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso yang akan diterapkan. Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Kelompok di bagi secara heterogen. setelah membagi kelompok selanjutnya guru membagikan lembar kerja kelompok tentang alat pernapasan manusia yang akan di kerjakan pada masing-masing kelompok. Kemudian setiap kelompok berdiskusi mengerjakan tugas yang diberikan guru. Dalam setiap kelompok siswa berpikir bersama atau berdiskusi. Setelah selesai berdiskusi guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas. Namun terlihat ada beberapa

siswa yang masih merasa takut untuk menjawab pertanyaan dari guru namun guru mengambil tindakan dengan cara memberi pengarahan-pengarahan kepada siswa tentang pentingnya bekerja sama tim dan bersikap percaya diri dengan pendapatnya. Guru memberikan penjelasan dari hasil diskusi yang telah dikerjakan oleh masing-masing kelompok.

Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum di ketahui siswa. Kemudian Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

(3) Kegiatan akhir

Dalam kegiatan akhir proses pembelajaran guru memberikan soal post test pada siklus II.

4.2.2 Aktifitas Belajar Hasil Observasi

Aktivitas belajar siswa kurang atau belum sesuai dengan apa yang diharapkan. dan masalah yang paling menonjol yaitu dalam melaksanakan pembelajaran kebanyakan masih bersifat konvensional, artinya guru masih mendominasi jalannya pembelajaran dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal sehingga pembelajaran yang dilakukan cenderung kurang menarik bagi siswa. Dan untuk melihat aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1. Distribusi Ferkuensi dan Persentase Aktivitas Belajar Selama Penelitian Berlangsung

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	11	21	16	64

	pembelajaran				
5	Siswa yang aktif dalam diskusi kelompok	10	18	14	56
6	Siswa yang aktif mempresentasikan hasil diskusinya didepan 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.

4.2.3 Hasil Belajar Siswa

Setelah siswa melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso selanjutnya dilakukan penilaian hasil belajar siswa.

Penilaian terhadap hasil belajar siswa ditunjukkan oleh nilai pretest dan posttest diakhir siklus yang diberikan kepada 16 siswa. Adapun data hasil belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 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 bahwa setelah melalui proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dalam siklus I, siswa yang tuntas mencapai 65% pada tes akhir siklus I. Pada siklus I ini hasil belajar siswa belum mencapai target yang diinginkan oleh

peneliti. Hasil belajar siswa belum mencapai target yaitu 70%. Maka akan di lakukan siklus II

Model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dalam siklus II menunjukkan bahwa siswa yang tuntas mencapai 81% pada tes akhir siklus II. Hasil belajar siswa telah mencapai target yaitu memenuhi KKM 60 mencapai lebih dari 70%.

4.2.4 Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian 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:

- a) Siswa lebih mudah memahami dan mengerti terhadap materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa mampu menerima pelajaran dengan baik sehingga hasil belajarnya pun meningkat.
- b) Siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c) Siswa dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso untuk membantu meningkatkan kegiatan dan hasil belajar
- d) Siswa bersemangat untuk bekerjasama dalam kelompok.

Berdasarkan refleksi tersebut tidak terlepas dari tindakan yang sudah dilakukan pada pembelajaran yaitu:

- a) Guru sudah memberikan pengarahan serta motivasi kepada siswa untuk berkelompok dengan tertib dan tidak membuat gaduh.
- b) Guru sudah memberikan teguran dan pengawasan terhadap siswa yang kurang aktif, mengobrol, melamun, bermain-main.
- c) Guru sudah mampu menekankan penjelasan materi dan merangsang siswa untuk aktif bertanya tentang materi yang belum dipahami siswa

4.3 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 suatu penelitian yang dilakukan oleh guru dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelasnya. Dalam penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus.

Siklus I, Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam kemudian memeriksa kehadiran siswa untuk memeriksa kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran hari itu. Masih banyak siswa yang malu dan siswa masih kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran mereka cenderung diam dan merasa seperti tidak nyaman ketika belajar karena mungkin mereka merasa kurang nyaman dan belum terbiasa dengan guru baru.

Pada siklus satu guru mengadakan pretest. Nilai rata-rata pretes yaitu 36,88 dengan tingkat ketuntasan mencapai 0%. Adapun nilai tertinggi sebesar 50 dan nilai terendah sebesar 20, sedangkan pada protest nilai rata-rata yaitu 65 dengan tingkat ketuntasan mencapai 56%. Adapun nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 40.

Peningkatan hasil belajar pada siklus I dirasa belum maksimal, terbukti dengan masih ada 7 siswa yang belum tuntas pada posttest yang dilakukan diakhir siklus I. Belum tuntasnya siswa tersebut dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung siswa tersebut cenderung diam dan ketika ditanya oleh guru pun mereka tidak dapat menjawab bahkan ketika guru dan teman berdiskusi materi beberapa siswa sibuk dengan mainannya sendiri dan mengobrol kesana kemari bahkan kadang mengganggu temannya yang sedang berdiskusi. sehingga dilakukan pembelajaran pada siklus II.

Pada siklus II, seperti biasa guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan bertanya kepada siswa siapa yang tidak hadir pada hari itu, kemudian menjelaskan materi pelajaran lalu guru mengajak siswa untuk membagi kelompok seperti biasanya, mereka bergegas membentuk kelompok tanpa bertanya-tanya lagi karena mereka sudah terbiasa dengan kebiasaan membuat kelompok setiap belajar IPA.

Siklus II peningkatan aktivitas belajar siswa cukup besar dan guru berharap akan terus berusaha meningkatkan aktivitas belajar siswa ini untuk pertemuan selanjutnya karena bagaimanapun aktivitas belajar jugalah yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut apakah akan bagus atau tidak disamping itu aktivitas guru mengajar juga menjadi salah satu penunjang bagaimana berhasilnya suatu proses pembelajaran.

Seperti halnya siklus I, di siklus II pertemuan pertama guru mengadakan pretes kepada siswa. Rata-rata hasil pretes siklus II yaitu 55% dengan tingkat ketuntasan sebesar 44%. Siswa yang tuntas sebanyak 7 orang sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 9 orang. Nilai tertinggi yaitu 80 dan nilai terendah yaitu 30. Rata-rata hasil posttest siklus II yaitu 77,50% dengan tingkat ketuntasan sebesar 81%. Siswa yang tuntas sebanyak 13 orang sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 3 orang. Nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 40.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah cukup baik dari target penelitian yang hanya menginginkan peningkatan sebesar 70% ternyata mampu mencapai 81% meskipun tidak mampu mencapai angka 100% namun penelitian ini sudah mencapai target yaitu 70%.

Berdasarkan penjelasan di atas dan berdasarkan analisis peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan persentase siswa yang telah tuntas.

Berdasarkan identifikasi peningkatan hasil belajar tersebut, dapat dikemukakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena:

- a. Model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dapat mengatasi masalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran ini, siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena model pembelajaran ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi atau berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Sehingga apabila ada kesulitan atau mengenai hal-hal yang belum diketahui siswa, siswa dapat bertanya dengan teman sekelompok atau dapat bertanya langsung kepada guru.
- b. model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dapat mengatasi masalah rendahnya daya serap siswa, dalam pokok bahasan alat pernapasan manusia. hal ini dikarenakan dengan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso siswa dapat lebih memahami pembelajaran dan dapat melihat langsung gambaran pernapasan manusia dengan alat torso. Sehingga siswa dapat mempertimbangkan jawaban yang paling tepat mengenai alat pernapasan manusia.
- c. Model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dapat mempengaruhi pola interaksi siswa dengan siswa lainnya dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa dapat menjalin rasa kebersamaan dengan teman lainnya dalam menelaah materi yang diajarkan. Selain itu juga bagi siswa yang sudah paham mengenai materi yang diajarkan dapat memberi penjelasan kepada teman yang lain yang belum paham.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN 2 Lubawang Banyuglugur. Pembahasan analisis tersebut juga menunjukkan sekaligus membuktikan bahwa mengapa model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Lubawang Banyuglugur.

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka 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 dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan 25%, maka target yang diinginkan telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar siswa, karena pada akhir siklus telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 81%.

5.2 Saran

Berdasarkan analisa data, pembahasan dan hasil penelitian pada bab sebelumnya maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru khususnya guru IPA agar menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.
2. Untuk mempermudah dalam pencapaian kompetensi dasar diharapkan kepada guru untuk lebih mengoptimalkan penggunaan media dan memilih media yang relevan dengan pembahasan materi pelajaran.
3. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. 2016. *Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Gaya Belajar Matematika Siswa*. Tadriss Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol. 01 No.1
- Amri S. 2015. *Implementasi Pembelajaran Aktif Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Arifin, Z. 2019. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media pembelajaran*. Depok: PT Raja grafindo
- Depdikbud. 2015. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- 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
- Hanafiah, N. dan Suhana, C. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama
- Hermawan. 2015. *Penelitian Bisnis: Paradigma Kuantitatif*. Jakarta: Grasindo.
- 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
- Lastrijannah, Prasetyo, Mawardini. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Sekolah Guru Sekolah Dasar Vol.4 No.2
- Nazir, M. 2017. *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Oktavia, P. dkk. 2014. Penggunaan media torso untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal*. Vol. 02 No. 02 tahun 2014
- Prasetyo, dkk. 2014. *Pembelajaran Sains*. Yogyakarta: Ombak

- 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
- Sapriati, Amalia dkk. 2014. *Pembelajaran IPA di SD*. Banten: Universitas Terbuka
- Setyani, Japa, Gading, 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS*. e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Vol.5 N0.2
- Sudjana, dkk. 2018. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugihartono. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujana, Atep. 2014. *Dasar-dasar IPA*. Bandung: UPI Perss
- Sujarweni, V. 2015. *SPSS Untuk penelitian*. Yogyakarta: Graha ilmu
- Sumiyarsono. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV. Pustaka abadi
- Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Susilana, dkk. 2014. *Media Pembelajaran “ Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian”* . Bandung: CV. Wacana Prima
- Thoifuri. 2013. *Menjadi guru inisiator*. Semarang: Media Campur
- Tim Pustaka Phoneix. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Terbaru*. Jakarta barat: PT. Media Pustaka Phoenix
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wedyawati dan Yusinta. 2019. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama

Yusuf, N. 2015. Perbandingan Hasil Belajar Pada Materi Kerangka Manusia Melalui Media Kerangka Manusia Dan Media Gambar Siswa Kelas IV SDN Lampeurut Aceh Besar” *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 3 (3)

Lampiran 1. Pedoman Pencarian Data Awal

PEDOMAN PENCARIAN DATA PENELITIAN

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Scramble Melalui Media Torso pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur

PEDOMAN OBSERVASI

1. Gambaran umum identitas SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo
2. Mengamati penerapan penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso pada Mata Pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Identitas Profil SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo
2. Visi-Misi SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo
3. Data guru dan karyawan SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo
4. Data siswa SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo
5. Proses kegiatan belajar mengajar siswa SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo

Lampiran 2. Lembar Aktivitas Siswa

LEMBAR AKTIVITAS SISWA DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN

No	Aspek yang Diamati	Media Torso	
		Siklus	
		I	II
1	Siswa yang hadir		
2	Siswa yang memperhatikan pelajaran		
3	Siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan guru		
4	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran		
5	Siswa yang aktif dalam diskusi kelompok		
6	Siswa yang aktif mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas		

Lampiran 3. RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP) SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur

Kelas / Semester : V / 1

Materi : Alat Pernapasan Makhluk Hidup

Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan

Fokus : IPA

a. Standart Kompetensi

1. Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan.

b. Kompetensi Dasar

1.1 Mengidentifikasi fungsi organ pernapasan manusia.

c. Indikator

1. Kognitif

- Menyebutkan alat pernapasan pada manusia
- Menjelaskan proses pernapasan pada manusia
- Menjelaskan fungsi alat pernapasan pada manusia
- Menyebutkan gangguan dan cara mencegah penyakit pada sistem pernapasan pada manusia

2. Psikomotorik

Secara berkelompok peserta didik mendiskusikan tentang sistem pernapasan pada manusia

3. Efektif

Karakter

- Jujur, peserta didik tidak menyontek pada temannya saat menjawab soal
- Disiplin, peserta didik taat pada kesepakatan yang telah dibangun
- Kerjakeras, peserta didik berusaha menyelesaikan soal yang diberikan
- Tanggungjawab, peserta didik bertanggung jawab menyelesaikan soal yang diberikan peneliti

d. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media torso, peserta didik mampu:

1. Menyebutkan alat pernapasan
2. Menjelaskan proses pernapasan pada manusia
3. Menjelaskan fungsi alat pernapasan pada manusia
4. Menyebutkan gangguan dan cara mencegah penyakit pada sistem pernapasan pada manusia

e. Sumber / Media Pembelajaran

- Buku ilmu pengetahuan alam 5 : untuk SD kelas V
- Media torso

f. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Peneliti mengucapkan salam serta menyapa peserta didik• Berdoa sebelum belajar• Mengecek kehadiran peserta didik dan mempersilahkan menyiapkan alat tulisnya• Membangun kesepakatan• Tanya jawab tentang materi yang lalu• Apersepsi yaitu menggali pengalaman peserta didik dengan melakukan tanya jawab• Menyampaikan tujuan pembelajaran• Menyampaikan skenario pembelajaran• Peneliti membagi beberapa kelompok	10 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menyiapkan media torso didepan kelas • Peneliti menjelaskan proses pernapasan pada manusia menggunakan media torso • Peserta didik memperhatikan dan mencatat hal-hal penting yang dijelaskan peneliti • Peneliti bersama peserta didik melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membagi peserta didik menjadi 4 kelompok • Masing-masing kelompok dibagikan LKPD • Peneliti menjelaskan petunjuk pengerjaan LKPD • Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami • Masing-masing kelompok mendiskusikan materi yang telah diberikan dan menjawab LKPD yang dibagikan • Setelah selesai, masing-masing perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerjanya • kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi • Peneliti memberikan penguatan mengenai LKPD 	45 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti bersama peserta didik melakukan tanya jawab mengenai materi proses pernapasan pada manusia • Peneliti bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran • Peneliti memberikan penguatan • Peneliti memberikan soal evaluasi (post test) • Peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah 	5 Menit

g. Penilaian:

1. Tes : Pretest dan Posttest
2. Non Test : Lembar Observasi

SOAL PRETES POSTEST

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling tepat !

1. Kita bernapas menghirup.....
 - a. Uap air
 - b. Karbon dioksida
 - c. **Oksigen**
 - d. Hemoglobin
2. Penyakit yang mengganggu alat pernapasan adalah...
 - a. trakea
 - b. pening
 - c. **bronkitis**
 - d. kolera
3. Rambut hidung dan selaput lendir berguna untuk
 - a. **menyaring udara yang masuk**
 - b. mengikat oksigen
 - c. membasahi pangkal tenggorok
 - d. mengeluarkan kotoran
4. Alat tubuh yang tidak termasuk alat pernapasan adalah...
 - a. Rongga hidung
 - b. **Tenggorokan**
 - c. Kerongkongan
 - d. Paru-paru
5. Cabang-cabang bronkus disebut
 - a. **Bronkiolus**
 - b. Faring
 - c. Trakea
 - d. paru-paru
6. Pertukaran udara antara udara pernafasan dan hasil pernafasan terjadi di...
 - a. Tenggorokan
 - b. **Pembuluh napas**

- c. Hidung
 - d. Gelembung paru-paru**
7. Apa yang harus dilakukan untuk menjaga kesehatan sistem pernafasan...
- a. Membersihkan debu**
 - b. Menghirup asap rokok
 - c. Menggunakan racun serangga
 - d. Menghirup asap industri
8. Paru-paru dibungkus oleh selaput paru-paru yang disebut....
- a. Bronkus
 - b. Bronkiulus
 - c. Aveolus
 - d. Pleura**
9. Sekat antara rongga dada dan rongga rongga perut disebut....
- a. Bronkus
 - b. Alveolus
 - c. Diafragma**
 - d. Bronkiulus
10. Apakah yang dimaksud dengan proses inspirasi....
- a. Proses masuknya udara pernapasan ke dalam paru-paru**
 - b. Proses masuknya udara pernapasan ke dalam hidung
 - c. Proses keluarnya udara pernapasan dari dalam paru-paru
 - d. Proses keluarnya udara pernapasan dari dalam hidung

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP) SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : **SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur**
Kelas / Semester : V / 1
Materi : Alat Pernapasan Makhluk Hidup
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan
Fokus : IPA

a. Standart Kompetensi

1. Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan.

b. Kompetensi Dasar

1.1 Mengidentifikasi fungsi organ pernapasan manusia.

c. Indikator

1. Kognitif

- Menyebutkan alat pernapasan pada manusia
- Menjelaskan proses pernapasan pada manusia
- Menjelaskan fungsi alat pernapasan pada manusia
- Menyebutkan gangguan dan cara mencegah penyakit pada sistem pernapasan pada manusia

2. Psikomotorik

Secara berkelompok peserta didik mendiskusikan tentang sistem pernapasan pada manusia

3. Efektif

Karakter

- Jujur, peserta didik tidak menyontek pada temannya saat menjawab soal
- Disiplin, peserta didik taat pada kesepakatan yang telah dibangun
- Kerjakeras, peserta didik berusaha menyelesaikan soal yang diberikan
- Tanggungjawab, peserta didik bertanggung jawab menyelesaikan soal yang diberikan peneliti

d. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media torso, peserta didik mampu:

1. Menyebutkan alat pernapasan
2. Menjelaskan proses pernapasan pada manusia
3. Menjelaskan fungsi alat pernapasan pada manusia
4. Menyebutkan gangguan dan cara mencegah penyakit pada sistem pernapasan pada manusia

e. Sumber / Media Pembelajaran

- Buku ilmu pengetahuan alam 5 : untuk SD kelas V
- Media torso

f. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Peneliti mengucapkan salam serta menyapa peserta didik• Berdoa sebelum belajar• Mengecek kehadiran peserta didik dan mempersilahkan menyiapkan alat tulisnya• Membangun kesepakatan• Tanya jawab tentang materi yang lalu• Apersepsi yaitu menggali pengalaman peserta didik dengan melakukan tanya jawab• Menyampaikan tujuan pembelajaran• Menyampaikan skenario pembelajaran• Peneliti membagi beberapa kelompok	10 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menyiapkan media torso didepan kelas • Peneliti menjelaskan proses pernapasan pada manusia menggunakan media torso • Peserta didik memperhatikan dan mencatat hal-hal penting yang dijelaskan peneliti • Peneliti bersama peserta didik melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membagi peserta didik menjadi 4 kelompok • Masing-masing kelompok dibagikan LKPD • Peneliti menjelaskan petunjuk pengerjaan LKPD • Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami • Masing-masing kelompok mendiskusikan materi yang telah diberikan dan menjawab LKPD yang dibagikan • Setelah selesai, masing-masing perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerjanya • kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi • Peneliti memberikan penguatan mengenai LKPD 	45 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti bersama peserta didik melakukan tanya jawab mengenai materi proses pernapasan pada manusia • Peneliti bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran • Peneliti memberikan penguatan • Peneliti memberikan soal evaluasi (post test) • Peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah 	5 Menit

g. Penilaian:

1. Tes : Pretest dan Posttest
2. Non Test : Lembar Observasi

SOAL PRETEST DAN POST TEST

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar

1. Paru-paru manusia terdiri atas....
 - a. **Dua bagian**
 - b. Tiga bagian
 - c. Empat bagian
 - d. Lima bagian
2. Proses pernapasan yang benar adalah...
 - a. **hidung, faring, laring, trakea, bronkus, bronkiolus dan alveolus**
 - b. hidung, faring, laring, trakea bronkiolus, bronkus dan alveolus
 - c. hidung, faring, laring, trakea, bronkus, alveolus dan bronkiolus
 - d. hidung, faring, laring, bronku, trakea, bronkiolus, dan alveolus
3. Alat tubuh yang tidak termasuk alat pernapasan adalah...
 - a. Rongga hidung
 - b. **Tenggorokan**
 - c. Kerongkongan
 - d. Paru-paru
4. Bulu getar yang terdapat pada hidung berfungsi untuk
 - a. Menolak debu dan benda asing keluar
 - b. Menyalurkan udara ke paru-paru
 - c. Mengatur banyaknya udara yang masuk
 - d. **Membunuh kuman yang masuk bersama udara**
5. Manakah yang bukan termasuk hal yang dapat mengganggu sistem pernapasan manusia...
 - a. Gas buang kendaraan
 - b. **Wangi masakan**
 - c. Asap rokok
 - d. Racun serangga

6. Ketika kita bernapas gas apakah yang hanya dibutuhkan oleh tubuh kita...
- Karbon dioksida
 - Nitrogen
 - Oksigen**
 - Uap air
7. Pada saat terjadi pertukaran udara pernapasan terjadi pula
- oksigen diikat Hb untuk diedarkan ke seluruh sel tubuh**
 - karbon dioksida diikat Hb untuk diedarkan ke seluruh tubuh
 - oksigen dilepaskan oleh Hb untuk dikeluarkan dari tubuh
 - karbon dioksida diikat oleh Hb
8. Untuk dikeluarkan dari tubuh saat menarik napas, udara masuk rongga hidung dan selanjutnya menuju
- kerongkongan - bronkus - bronkiolus – alveolus**
 - tenggorokan - cabang batang tenggorok – alveolus
 - cabang batang tenggorok - kerongkongan – alveolus
 - kerongkongan - cabang kerongkongan – alveolus
9. Menyaring dan mengeluarkan partikel-partikel asing yang masuk ke saluran pernapasan merupakan fungsi dari...
- Bronkus
 - Bronkiulus
 - Silia**
 - Laring
10. Sumber pencemaran udara di dalam rumah bisa berasal dari...
- Gas buang motor
 - Uap air mendidih
 - Gas buang mobil
 - Asap rokok dan racun serangga**

Lampiran 4. Hasil Belajar Siswa

Data Hasil Belajar Siswa

Nama Sekolah : SDN 2 Lubawang Banyuglugur

Mata Pelajaran : IPA

Siklus : 1 (Satu)

No	Nama Siswa	KKM 50					
		Tuntas (T), Tidak Tuntas (TT)					
		Pretest	T	TT	Postest	T	TT
1	Andra Yudiyanto	40		TT	80	T	
2	Ahmad Rifan	20		TT	40		TT
3	Bagas Pramuji	50		TT	90	T	
4	Cinta Amalia	30		TT	80	T	
5	Dimas Bagus Adi	50		TT	80	T	
6	Erfan Wahyudi	50		TT	90	T	
7	Hadi Abdullah	50		TT	80	T	
8	Indah Mayang	40		TT	70	T	
9	Intan Mutia	30		TT	50		TT
10	Masrehan	40		TT	50		TT
11	Moh. Ilyas Hadi	20		TT	40		TT
12	Moh. Khairullah	30		TT	50		TT
13	Nisa Safitri	40		TT	70	T	
14	Sinta Mariya	20		TT	40		TT
15	Rahimullah	50		TT	80	T	
16	Zahro Aida	30		TT	50		TT
Jumlah		590	0	16	1.040	9	7
Rata-rata		36,88			65,00		
Nilai Tertinggi		50			90		
Nilai Terendah		20			40		
Persentase			0	100		56	44

Keterangan:

Pretest

1. Tuntas KKM : 0 siswa/0%
2. Tidak tuntas KKM : 16 siswa/100%
3. Nilai tertinggi : 50
4. Nilai terendah : 20

Posttest

1. Tuntas KKM : 9 siswa/56%
2. Tidak tuntas KKM : 7 siswa/44%
3. Nilai tertinggi : 90
4. Nilai terendah : 40

Data Hasil Belajar Siswa

Nama Sekolah : SDN 2 Lubawang Banyuglugur

Mata Pelajaran : IPA

Siklus : 2 (Dua)

No	Nama Siswa	KKM 50					
		Tuntas (T), Tidak Tuntas (TT)					
		Pretest	T	TT	Postest	T	TT
1	Andra Yudiyanto	50		TT	90	T	
2	Ahmad Rifan	30		TT	40		TT
3	Bagas Pramuji	70	T		100	T	
4	Cinta Amalia	70	T		90	T	
5	Dimas Bagus Adi	80	T		100	T	
6	Erfan Wahyudi	80	T		100	T	
7	Hadi Abdullah	70	T		90	T	
8	Indah Mayang	50		TT	80	T	
9	Intan Mutia	40		TT	50		TT
10	Masrehan	50		TT	70	T	
11	Moh. Ilyas Hadi	40		TT	40		TT
12	Moh. Khairullah	40		TT	90	T	
13	Nisa Safitri	40		TT	70	T	
14	Sinta Mariya	60	T		80	T	
15	Rahimullah	70	T		80	T	
16	Zahro Aida	40		TT	70	T	
Jumlah		880	7	9	1.240	13	3
Rata-rata		55,00			77,50		
Nilai Tertinggi		80			100		
Nilai Terendah		30			40		
Persentase			44	56		81	19

Keterangan:

Pretest

1. Tuntas KKM : 7 siswa/44%
2. Tidak tuntas KKM : 9 siswa/56%
3. Nilai tertinggi : 80
4. Nilai terendah : 30

Posttest

1. Tuntas KKM : 13 siswa/81%
2. Tidak tuntas KKM : 3 siswa/19%
3. Nilai tertinggi : 100
4. Nilai terendah : 40

Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus 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%