

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE*  
BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR  
TEMATIK PESERTA DIDIK DI KELAS IV SD NEGERI 2 WAY LUNIK  
PANJANG BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**Nurul Indah Septiani**

**NPM : 1711100108**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H / 2022 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE*  
BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR  
TEMATIK PESERTA DIDIK DI KELAS IV SD NEGERI 2 WAY LUNIK  
PANJANG BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**Nurul Indah Septiani**

**NPM : 1711100108**



**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Pembimbing I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**

**Pembimbing II: Ida Fiteriani, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H / 2022 M**

## ABSTRAK

Berdasarkan penelitian di SD Negeri 2 Way Lunik pendidik kurang tepat dapat memilih dan memvariasikan model pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses belajar mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Model pembelajaran ialah suatu jalan atau arah yang akan ditempuh untuk pendidik atau peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dilihat bagaimana materi itu disajikan. Model pembelajaran dalam pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik melalui intregasi pengetahuan, konsep, dan keterampilan secara sistematis. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*. Dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Populasi berjumlah 64 peserta didik yang berasal dari kelas IV A berjumlah 32 peserta didik dan IV B berjumlah 32 peserta didik. Sampel berjumlah 64 peserta didik yang berasal dari kelas IV A dan IV B. dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A sebagai kelas *experiment* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* dan kelas IV B sebagai kelas *control* menggunakan model pembelajaran *ekspositori*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang berbentuk pilihan ganda *multiple choice* dan dokumentasi. Sebelum melakukan penelitian instrument tes diuji coba di kelas IV C dan dihitung validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan efektivitas pengecoh. Kemudian uji hipotesis penelitian menggunakan uji *t*, sebelum dilakukan uji *t* data diuji prsyarat analisisnya terlebih dahulu yaitu dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

Berdasarkan hasil analisis pengolahan data nilai menggunakan uji hipotesis di peroleh nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000 yang memiliki nilai lebih kecil dari nilai kriteria uji  $\alpha = 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media *flash card* dengan hasil belajar peserta didik menggunakan model ekspositori.

**Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble, Media Flash Card, Hasil Belajar**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Indah Septiani  
NPM : 1711100108  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik di Kelas IV SD Negeri 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung” adalah benar-benar hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Mei 2022  
Penulis,

**Nurul Indah Septiani**  
**1711100108**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe  
*Scramble* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap  
Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD  
Negeri 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung  
**Nama** : Nurul Indah Septiani  
**NPM** : 1711100108  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk di Munaqosyahkan dan dapat di pertahankan dalam sidang  
munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Intan Lampung.

**Pembimbing I**

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**  
NIP. 196810201989122003

**Pembimbing II**

**Ida Fiteriani, M.Pd**  
NIP. 198206242011012006

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**  
NIP. 196810201989122003



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 2 WAY LUNIK PANJANG BANDAR LAMPUNG** disusun oleh: **NURUL INDAH SEPTIANI, NPM. 1711100108, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)** telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Rabu/20 Juli 2022.**

**TIM DEWAN PENGUJI**

**Ketua Sidang** : **Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.** (.....)

**Sekretaris** : **Yudesta Erfayliana, M.Pd.** (.....)

**Penguji Utama** : **Nurul Hidayah, M.Pd.** (.....)

**Penguji Pendamping I** : **Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.** (.....)

**Penguji Pendamping II** : **Ida Fiteriani, M.Pd.** (.....)

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd.**  
**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ

Artinya : “Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya. Dan barangsiapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan) nya pula”. (Q.S Al-Zalzalah: 7-8)



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, dengan rendah hati sebuah karya tulis ilmiah yang sederhana dalam bentuk skripsi ini merupakan hasil penuh kerja keras penulis dan dipertanggung jawabkan dalam ujian sebagai salah satu tanda bukti dan kecintaan penulis kepada Ayah dan Ibu tercinta :

1. Teruntuk ibuku HERNI yang telah melahirkanku ke dunia ini dengan penuh kasih sayang sampai akhir hayat, guru pertama dihidupku yang mengajari segala hal dan apa artinya sebuah kesabaran, kejujuran dalam hidup. Dan ayahku HENDRA yang selalu mendoakan ku.
2. Teruntuk kakak dan adik kandungku, Agis Al Fatra, Anindya Pratiwi, Naura Chika Wiyona dan Ghessyan Adenium Al Zavran yang selalu memberikan dorongan, semangat, nasehat, cinta dan kasih sayang yang tiada henti dan berdoa untuk dapat melihat adik perempuanmu ini menyelesaikan skripsi di waktu yang tepat menurut takdir.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang kubanggakan.



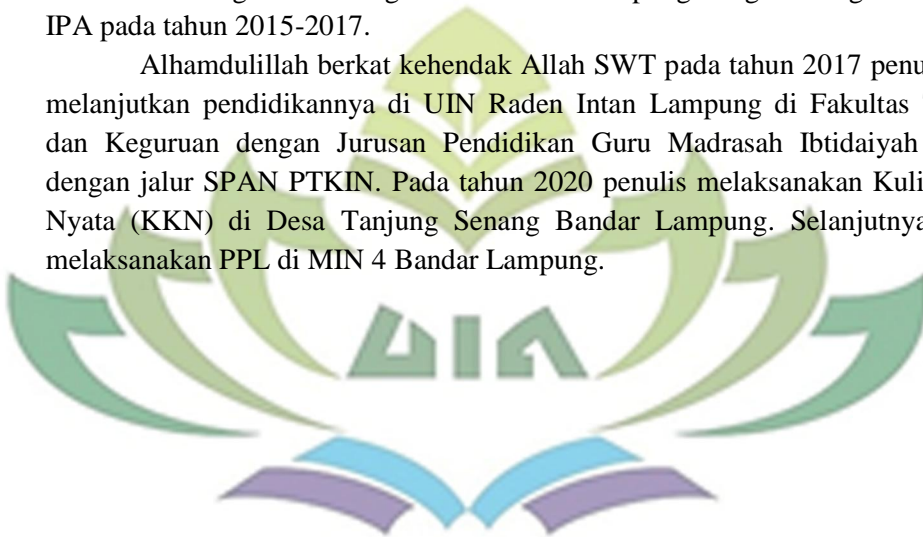


## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Nurul Indah Septiani dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 03 September 1998, sebagai anak kedua dari 5 bersaudara dari pasangan Bapak Hendra dan Ibu Herni. Penulis mempunyai satu kakak laki-laki yaitu Agis Al Fatra dan tiga Adik, 2 Perempuan dan 1 Laki-Laki yaitu Anindya Pratiwi, Naura Chika Wiyona dan Ghessyan Adenium Al Zavrani.

Penulis memulai pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) YWKA pada tahun 2004-2005, kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Pasir Gintung pada tahun 2006-2011, lalu melanjutkan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Bandar Lampung pada tahun 2012-2014, lalu melanjutkan di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Bandar Lampung dengan mengambil jurusan IPA pada tahun 2015-2017.

Alhamdulillah berkat kehendak Allah SWT pada tahun 2017 penulis dapat melanjutkan pendidikannya di UIN Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dengan jalur SPAN PTKIN. Pada tahun 2020 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tanjung Senang Bandar Lampung. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MIN 4 Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

**Bismillahirrahmanirrahim,**

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Perjalanan panjang dalam menyelesaikan skripsi ini, dimana penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Deri Firmansyah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan penulis dalam mengikuti pendidikan sampai terselesaikannya penulisan skripsi ini.
3. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Pembimbing I dan Ida Fiteriani, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan motivasi, bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Kepada keluarga besar SD Negeri 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian dan telah menganggap penulis sebagai keluarga.
6. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tempatku menempuh studi, dan menimba ilmu pengetahuan.
7. Untuk sahabatku sedari awal kuliah hingga akhir perkuliahan yang selalu menemani, selalu berbagi dan menulis cerita bersama, Astuti, debby c lukmana, M. Rasyid Ridwan, Jasela Azizah Ania R, Rizkita Anata Yori, Yolanda.
8. Untuk saudara sepupu seperjuangan Sasti Pradita yang selalu menyemangati.
9. Untuk Vira Nur Pratama, terima kasih sudah menjadi partner dan pendengar terbaik dalam keluh kesahku.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu dengan segala kerendahan hati, saran serta kritik yang bersifat membangun guna perbaikan dimasa yang akan datang. Selanjutnya, semoga karya tulis ini bermanfaat bagi peneliti khususnya, bagi pembaca dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Bandar Lampung, Mei 2022  
Penulis,

**Nurul Indah Septiani**  
**1711100108**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>SURAT PERSETUJUAN</b> .....	v
<b>SURAT PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	viii
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Identifikasi Masalah .....	6
D. Batasan Masalah .....	6
E. Rumusan Masalah .....	6
F. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	7
H. Sistematika Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Model Pembelajaran Kooperatif	
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif .....	10
2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif .....	11
3. Unsur-Unsur Model Pembelajaran Kooperatif .....	12
4. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif .....	12
5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif .....	13
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble	
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scrambel .....	13
2. Macam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble .....	14
3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble .....	15
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble .....	15
C. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	16
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	17

3. Manfaat Media Pembelajaran .....	18
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran .....	18
5. Flash Card Sebagai Media Pembelajaran .....	19
<b>D. Hasil Belajar</b>	
1. Pengertian Hasil Belajar .....	21
2. Macam-Macam Hasil Belajar .....	22
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	22
4. Alat Untuk Mengukur Hasil Belajar Ranah Kognitif .....	24
<b>E. Pembelajaran Tematik</b>	
1. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	25
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik .....	27
3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik .....	28
4. Tema Indahnya Keragaman di Negeriku .....	29
<b>F. Kerangka Berpikir</b> .....	29
<b>G. Hipotesis Penelitian</b> .....	30

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode dan Jenis Penelitian .....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
C. Desain Penelitian .....	32
D. Populasi dan Sampel .....	33
E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel .....	34
F. Teknik Pengumpulan Data .....	35
G. Instrumen Penelitian .....	35
<b>H. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen</b>	
1. Uji Validasi .....	43
2. Uji Reliabilitas .....	43
3. Uji Tingkat Kesukaran .....	45
4. Uji Daya Pembeda .....	45
5. Analisis Pengecoh .....	46
<b>I. Uji Prasyarat Analisis</b>	
1. Uji Normalitas .....	47
2. Uji Homogenitas .....	47
3. Uji Hipotesis Penelitian .....	48

### **BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

<b>A. Analisis Uji Coba Instrumen</b>	
1. Uji Validasi .....	50
2. Uji Reliabilitas .....	51
3. Uji Tingkat Kesukaran .....	52
4. Uji Daya Beda .....	53
5. Uji Distractor .....	55

6. Kesimpulan Hasil Uji Coba Tes .....	56
B. Deskripsi Data	
1. Data Amatan Pretest .....	58
2. Data Amatan Posttest.....	59
C. Analisis Data Penelitian	
1. Uji Normalitas .....	60
2. Uji Homogenitas.....	60
3. Uji Hipotesis.....	61
D. Pembahasan .....	62
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	65
B. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>

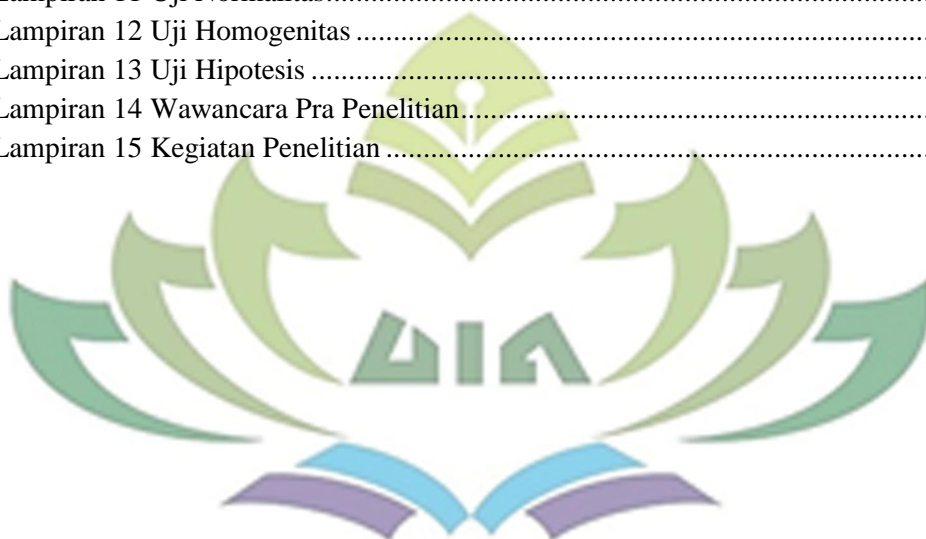


## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Presentase Ketuntasan Peserta Didik Kelas IV Tahun Ajaran 2020/2021 .....	5
Tabel 3.2 Distribusi Peserta Didik Kelas IV .....	34
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	38
Tabel 3.4 Kriteria Uji Validitas Butir Soal .....	44
Tabel 3.5 Koefisien Nilai Uji Realibilitas Butir Soal .....	45
Tabel 3.6 Kriteria Indeks Tingkat Kesukaran.....	46
Tabel 3.7 Kriteria Daya Beda.....	46
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Efektifitas Pengecoh.....	47
Tabel 3.9 Ketentuan Uji Normalitas .....	48
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas .....	51
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas .....	53
Tabel 4.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	53
Tabel 4.4 Hasil Uji Daya Pembeda .....	55
Tabel 4.5 Hasil Uji Pengecohan .....	56
Tabel 4.6 Kesimpulan Hasil Uji Coba Tes .....	58
Tabel 4.7 Data Amatan Pretest Hasil Belajar .....	60
Tabel 4.8 Data Amatan posttest Hasil Belajar .....	61
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar .....	62
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar.....	62
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar.....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Melaksanakan Penelitian .....	73
Lampiran 2 Silabus .....	74
Lampiran 3 RPP .....	88
Lampiran 4 Soal Pilihan Ganda.....	98
Lampiran 5 Uji Validitas .....	106
Lampiran 6 Uji Reliabilitas .....	108
Lampiran 7 Uji Tingkat Kesukaran .....	109
Lampiran 8 Uji Daya Pembeda .....	111
Lampiran 9 Data Amatan Pretest Hasil Belajar .....	115
Lampiran 10 Data Amatan Posttest Hasil Belajar .....	117
Lampiran 11 Uji Normalitas.....	119
Lampiran 12 Uji Homogenitas .....	123
Lampiran 13 Uji Hipotesis .....	123
Lampiran 14 Wawancara Pra Penelitian.....	125
Lampiran 15 Kegiatan Penelitian .....	127



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Penegasan Judul**

Pada penegasan judul ini penulis bermaksud untuk memberikan deskripsi yang berupa pengertian untuk menghindari kekeliruan dalam memahami makna yang terkandung dalam judul penelitian. Peneliti memberikan penegasan terhadap judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik di Kelas IV SD Negeri 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung” ialah seperti berikut:

##### **1. Pengaruh**

Pengaruh menurut kamus besar Bahasa Indonesia ialah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda yang ikut membentuk watak) kepercayaan dan perbuatan seseorang.

##### **2. Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif ialah kelompok kecil pembelajaran/siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama.

##### **3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble***

Pembelajaran *scramble* ialah pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik untuk menjawab soal dan jawaban dalam kondisi tidak beraturan atau acak.

##### **4. Media *Flash Card***

*Flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, symbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *flash card* tersebut.

##### **5. Hasil Belajar**

Belajar ialah proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar meliputi tiga aspek yakni aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian yang dilakukan oleh guru melalui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media *Flash Card* dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung.



## B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang bila dikelola dengan baik dapat mencerdaskan kehidupan suatu bangsa. Pendidikan merupakan wadah para peserta didik mencari ilmu, mengembangkan potensi yang mereka miliki baik potensi akademis maupun non akademis. Pendidikan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kebutuhan pokok manusia dalam kesehariannya. Dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi maka pendidikan akan semakin dibutuhkan oleh orang banyak, terutama oleh Negara-negara yang sedang berkembang di Indonesia. Layaknya yang ditetapkan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 yakni: “Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk melaksanakan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif memaparkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.<sup>1</sup>

Pendidikan hendaknya menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan intelektual, sosial dan personal.<sup>2</sup> Sehingga dalam pendidikan dilakukan upaya untuk menanamkan budi pekerti peserta didik (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual), guna memajukan kehidupan peserta didik selaras dengan dunianya. Pendidikan bisa ditempuh melalui pendidikan formal maupun non-formal. Satu diantara contoh pendidikan formal ialah sekolah. Pendidikan disekolah dasar ialah pendidikan yang dasar bagi manusia untuk mengenal berbagai macam hal melalui pengalaman belajar atau pembelajaran yang sudah melekat dalam dirinya dan akan dipelajari serta dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran ialah suatu rencana atau pola yang dapat dipakai untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas satu yang lain. Menurut brigss model ialah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media dan evaluasi, kemudia pembelajaran ialah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.<sup>3</sup> Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan dipakai termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran

---

<sup>1</sup>Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Angka 1.

<sup>2</sup>Hesti Yulianti, Cecep Darul Iwan, Saeful Millah, “Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAF”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 6. No. 1 (2018), h. 200.

<sup>3</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h. 132-133.

dan pengelolaan kelas.<sup>4</sup>

Model pembelajaran merupakan dan mengajak peserta didik untuk belajar berpikir kritis pada kegiatan diskusi dalam pembelajaran.<sup>5</sup> Model pembelajaran yang dimaksud model pembelajaran ekspositori, pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal (bisa dilakukan dengan diskusi dan ceramah) kepada sekelompok peserta didik, agar peserta didik mampu untuk berpikir lebih kritis dan menguasai materi. Peserta didik dilatih untuk memecahkan masalah dengan bantuan guru pada masalah autentik. Masalah autentik dapat diartikan sebagai suatu masalah yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat dari adanya beberapa peserta didik terlihat ramai sendiri. Aktivitas yang biasanya dilakukan peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat, peserta didik jarang mengemukakan pendapat ataupun bertanya kepada pendidik.<sup>6</sup>

Media ialah alat yang secara fisik dipakai untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>7</sup> Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yaitu untuk menarik perhatian peserta didik dan sebagai alat yang dapat menyampaikan pesan dari setiap pembelajaran. Dengan menggunakan media yang kreatif, inovatif, dan variatif, para guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik. Pandangan Al-Quran terhadap media dan alat pembelajaran dapat dilihat dalam kandungan surat al-Maidah ayat 31:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ  
 ۞ قَالَ يُؤَيِّلَتْنِي آعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِي سَوْءَةَ أَخِي ۞  
 فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ

Artinya:

“kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya[410]. berkata Qabil: "Aduhai celaka Aku, mengapa aku tidak

<sup>4</sup>Tri Ariani, Nurma Fitriyani, “Perbandingan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Dengan Memakai Model Pembelajaran Group Investigation dan Think Pair Share Di SMA Negeri Purwodadi”, *Jurnal Pancaran*, Vol. 5 No. 4 (2017), h. 181.

<sup>5</sup>Tri Ariani, “Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika”, *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, Vol. 1 No. 1 (2017), h. 18.

<sup>6</sup>Rizeki Yosi Ana Dan Esti Hartini, “Model Pembelajaran Example Non Example Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik”, *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 4 No. 1 (2017).

<sup>7</sup>Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran”, *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1 (2017), h. 36.

mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" karena itu jadilah Dia seorang diantara orang-orang yang menyesal". QS. Al-Maidah (5) : 31.

Dipahami dari ayat di atas bahwa manusia sejak zaman Nabi Adam AS proses pembelajaran telah menggunakan media belajar yang mengambil pelajaran dari alam dan tidak segan-segan mengambil pelajaran dari yang lebih rendah tingkatan pengetahuannya. Ayat di atas juga telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam mempermudah menyampaikan informasi. Salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam lembaga pendidikan formal adalah media pembelajaran *flash card*. Media *Flash Card* sebagai alat bantu atau peraga berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.<sup>8</sup> Sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikanpun dapat diserap oleh peserta didik dengan baik.

Pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 yang memakai tema untuk mengaitkan beberapa pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman bermakna. Pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang didalamnya terdapat beberapa tema-tema tertentu dan memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran yang saling berhubungan dengan mata pelajaran satu dengan lainnya. Seperti mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ips, Ipa, Ppkn, Sbdp, dan lain-lainnya. Pembelajaran tematik ialah suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Pada kelas IV tema yang dipakai pada semester genap ada 5 tema yang pada masing-masing tema terdapat 3 sub tema dan tiap sub tema diuraikan ke dalam 6 pembelajaran, 1 pembelajaran dialokasikan untuk 1 hari. Satu diantara tema yang diteliti oleh peneliti yakni tema 7 "indahny keragaman di negeriku" ialah tema yang terdapat pada semester genap. Tema indahny keragaman di negeriku terdapat 3 sub tema yang masing-masing sub tema terdiri dari 6 pembelajaran. Sub tema yang pertama yakni keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku, sub tema 2 indahny keberagaman budaya di negeriku, dan sub tema yang ketiga indahny persatuan dan kesatuan negeriku.

---

<sup>8</sup>Miftahul Jannah dan Hasmawati, "Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Keterampilan Menulis Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Segeri Kabupaten Pangkep", *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Vol. 1 No. 1 (2017), h. 13-14.

**Tabel 1.1**  
**Presentase Ketuntasan Tematik Peserta Didik di Kelas IV<sub>a</sub> dan IV<sub>b</sub> SD**  
**Negeri 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung Tahun Ajaran 2020/2021.<sup>9</sup>**

Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Presentase	KKM	Ket
>72	32	46,26 %	72	Tuntas
0- 70	32	53,72 %		Belum Tuntas
Jumlah	64	100 %		

Paparan data hasil belajar peserta didik diatas yang sudah peneliti amati dengan pendidik kelas IV<sub>a</sub> Selvina Dwi Pratiwi, S. Pd dan kelas IV<sub>b</sub>, Ibu Fifi, S. Pd mengatakan bahwa pembelajaran dengan memakai model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* sebelumnya belum pernah dipakai dalam proses belajar mengajar, sehingga selama ini pembelajaran yang berpusat kepada guru (teacher oriented) guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan memakai buku paket saja dalam menjelaskan pembelajaran tema membuat peserta didik menjadi sedikit bingung dalam memahami materi pembelajaran tema dan peneliti mendapat data mengenai prestasi belajar tema peserta didik kela IV SD Negeri 2 Way Lunik sudah cukup baik akan tetapi masih ada sebagian besar peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran tema.<sup>10</sup> Dengan presentase hasil belajar 53,72% atau sebanyak 32 peserta didik tidak tuntas dan 46,26% atau sebanyak 32 peserta didik tuntas dari 64 peserta didik kelas IV A dan IV B.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis ingin melakukan penelitian kuantitatif eksperimen dengan menerapkan pembelajaran dikelas dengan memakai model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik di kelas IV. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* yang berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik dituntut untuk mendapatkan pengetahuan sendiri melalui bekerja secara bersama-sama. Oleh sebab itu, diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung.

<sup>9</sup>Sumber Dokumentasi Nilai Harian Semester Ganjil Kelas IV A dan IV B SDN 2 Way Lunik Mata Pelajaran Tematik Tahun Ajaran 2020/2021.

<sup>10</sup>Hasil Wawancara, Wali Kelas IV SDN 2 Way Lunik, Rabu 03 Maret 2021, Pukul. 10.00 WIB.

### C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat didefinisikan masalah seperti berikut:

1. Guru belum menemukan model pembelajaran yang tepat untuk dipakai dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Selama ini hanya menggunakan buku paket yang sudah tersedia, sehingga pembelajaran membosankan.
3. Rendahnya hasil belajar tematik peserta didik.

### D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah seperti berikut:

1. Model pembelajaran yang cenderung monoton menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti membatasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* yang nantinya peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Hasil belajar tematik tema 7 (Indahnya keberagaman di negeriku). Indikatornya meliputi pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
3. Sebagai subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas IV SDN 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung.

### E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan maka peneliti merumuskan permasalahan seperti berikut:

“Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung?”

### F. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk dapat mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung.

#### 2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan penelitian seperti berikut:

### a. Manfaat Teoritis

Kajian ini bisamemberi informasi dan kontribusi ilmiah bagi para guru ataupun calon guru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan media flash card dalam meningkatkan mutu pendidikan dan mengembangkan penelitian dengan memakai model pembelajaran.

### b. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Peserta Didik

Dapat menambah pengetahuan dengan cara yang baru yakni belajar sambil bermain, meningkatkan keaktifan, memupuk kemampuan bekerja sama dalam sebuah team, dan menambah motivasi belajar serta minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik.

#### 2) Bagi Guru

Sebagai satu diantara bahan pertimbangan guru yang mengajar pembelajaran tematik dalam menentukan model pembelajaran yang tepat dipakai dalam mengajar.

#### 3) Bagi Sekolah

Sebagai bahan refrensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tema.

#### 4) Bagi Peneliti

Memberikan ilmu pengetahuan yang baru, wawasan, pengalaman yang sangat berharga serta hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagi bahan pertimbangan dan masukan untuk penelitian mengenai hal yang sama.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk sekolah dan mempraktikkan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mengukur nilai serta hasil belajar peserta didik.

## G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti seperti berikut:

1. Hasil penelitian diperoleh pada kelas kontrol nilai tertinggi 88 dan nilai terendah ialah 56 dengan rata-rata kelas ialah 74,428. Adapun untuk kelas eksperimen nilai yang diperoleh peserta didik lebih tinggi dengan kelas kontrol yakni nilai tertinggi ialah 92 dan nilai terendah ialah 56 dengan rata-rata kelas ialah 80,592.<sup>11</sup>
2. Hasil analisis perhitungan data diperoleh dari kelas kontrol nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80, mean 68,75. Adapun kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *scramble* dengan media *question card*

---

<sup>11</sup>Liyana, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flip Chart terhadap Hasil Belajar Peserta Didik padaPelajaran Aksara Lampung Kelas V MIN 9 Bandar Lampung", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 1 No. 1 (2018).

diperoleh nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 95, mean 2,91. Nilai rata-rata kelas eksperimen berada di atas KKM yakni 75.<sup>12</sup>

3. Hasil analisis statistik deskriptif kompetensi pengetahuan matematika kelompok eksperimen diperoleh = 78,39 dan rerata persentase kompetensi pengetahuan matematik kelompok eksperimen 78,39%. Adapun hasil analisis statistik deskriptif kompetensi 56 pengetahuan matematikakelompok kontrol diperoleh = 60 dan rerata persentase kompetensi pengetahuan matematika kelompok kontrol ialah 60%.<sup>13</sup>

Perbedaannya dalam penelitian ini ialah peneliti memakai jenis penelitian yang mempunyai dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas control. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tema peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung tahun ajaran 2020/2021, dengan memakai model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* dan kelas control. Sesudah menelaah hasil dari beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, sudah diketahui bahwa hasil penelitian dengan memakai model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran yang diteliti oleh peneliti sebelumnya. Maka dalam penelitian kali ini peneliti akan mengkombinasikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan berbantuan media *flash card*. Diharapkan penelitian ini akan dapat mempengaruhi hasil belajar tematik peserta didik di kelas IV SDN 2 Way Lunik Bandar Lampung tahun ajaran 2020/2021.

## H. Sistematika Penelitian

Sistematika yang dipakai dalam penulisan proposal skripsi ini, disusun seperti berikut:

### A. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi Dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan, Sistematika Penulisan.

### B. Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi teori yang dipakai dan pengajuan hipotesis.

### C. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan Tempat dan Waktu Penelitian, Metode dan Desain Penelitian, Definisi Operasional Variabel, Populasi dan Sampel, Teknik

---

<sup>12</sup>Kusumawati, Naniek "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun", Vol. 4 No. 1 (2018).

<sup>13</sup>Deviana, dkk. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Bahan Manipulatif Berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara", Vol. 1 No. 1 (2017).

Pengumpulan Data, Instrument Penelitian, Validitas dan Reliabilitas Instrument, Analisis Data.

**D.** Bab IV Analisis Data dan Pembahasan

Bab ini berisi Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Pengecoh, Kesimpulan Hasil Uji Coba Tes, Data Amatan Pretest, Posttest, Uji Normalitas, Homogenitas, Hipotesis dan Pembahasan.

**E.** Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan simpulan dan saran.





## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Model Pembelajaran Kooperatif

#### 1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran Kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau pengarahannya strategi untuk membentuk kerja kelompok, peresentasi hasil kelompok dan pelaporan.<sup>14</sup> Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikap yang sesuai dengan kehidupan nyata dimasyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar. Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan siswa yang berbeda kemampuannya, jenis kelamin bahkan latar belakangnya untuk membantu belajar satu sama lainnya sebagai sebuah tim.<sup>15</sup>

Model pembelajaran kooperatif ialah kelompok kecil pembelajaran yang saling membantu dalam satu regu untuk memecahkan suatu masalah, menuntaskan tugas yang diberikan, supaya tercapai tujuan bersama. Ringkasnya, pembelajaran kooperatif mengacu pada aktifitas belajar dimana anak didik bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.<sup>16</sup> Model pembelajaran ini menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil untuk bekerjasama secara terarah dalam sebuah tim untuk menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu dalam mencapai tujuan bersama yaitu antara empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda untuk bekerjasama secara terarah dalam sebuah tim untuk menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu dalam mencapai tujuan bersama.<sup>17</sup> Fase-fase yang akan diamati dalam pembelajaran kooperatif yaitu, a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, b) Menyajikan informasi, c) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, d) Membimbing kelompok bekerja dan belajar, e) evaluasi, f) memberikan penghargaan.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru kemudian dapat dilaksanakan oleh peserta didik dengan guru

---

<sup>14</sup> Ngalimun, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu, 2017), h. 328.

<sup>15</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 190.

<sup>16</sup> Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2019), h.32

<sup>17</sup> Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h. 64.

atau peserta didik dengan peserta didik lainnya, dengan membentuk kelompok/membentuk tim berjumlah empat hingga enam orang pertim yang berkemampuan akademik, jenis kelamin dan suku berbeda-beda, kemudian saling bekerjasama untuk mengerjakan tugas, memecahkan persoalan atau menyelesaikan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama.

## 2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berfikir mengolah berbagai informasi. Elaborasi kognitif, artinya bahwa setiap siswa akan berusaha untuk memahami dan menimba informasi untuk menambah pengetahuannya.

Dengan demikian Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran secara tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Kooperatif yang memiliki fungsi yaitu : (a) sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan dengan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan, (b) fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. (c) fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes.
- c. Kemauan untuk bekerja sama: Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik pembelajaran ini tidak akan mencapai hasil yang optimal.
- d. Keterampilan bekerjasama  
Kemampuan bekerjasama ini dipraktikkan melalui aktifitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dalam berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (PT Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2019), h. 206.

### 3. Unsur-Unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif, ada 4 (empat) prinsip dasar model pembelajaran kooperatif, seperti berikut:

- a. Prinsip Ketergantungan Positif, keberhasilan suatu pembelajaran kelompok sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompok. Oleh sebab itu, perlu disadari oleh setiap anggota bahwa keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja anggota.<sup>19</sup>
- b. Tanggung Jawab Perorangan, prinsip ini ialah konsekuensi dari prinsip yang pertama. Oleh sebab itu, setiap anggota mempunyai tanggung jawab sesuai tugasnya. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya, untuk mencapai hal itu guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan penilaian kelompok.
- c. Interaksi Tatap Muka, pembelajaran kooperatif memberi kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk saling memberikan informasi. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok dan menghargai setiap perbedaan dan memanfaatkan kelebihan masing-masing.
- d. Partisipasi dan Komunikasi, pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat berpartisipasi dan berkomunikasi. Oleh sebab itu sebelum proses belajar mengajar dimulai, guru sangat perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dan berpartisipasi.
- e. Evaluasi proses kelompok, guru hendaknya menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

### 4. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Peserta didik belajar untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan di kehidupan sehari-hari. Ibrahim berpendapat ada 3 tujuan untuk mencapai model pembelajaran kooperatif, yakni:

- a. Siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan rendah atau pengelompokkan secara heterogen.
- c. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

---

<sup>19</sup>Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (PRENADA MEDIA GROUP, 2019), h. 196.

## 5. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif:

- a. Memberikan kesempatan kepada para siswa untuk memakai ketrampilan bertanya dan membahas suatu masalah.<sup>20</sup>
- b. Memberikan kepada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu kasus atau masalah.
- c. Mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajar ketrampilan berdiskusi.
- d. Para siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi.
- e. Memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan rasa saling menghargai dan menghormati pribadi teman.

Kelemahan didalam model pembelajaran kooperatif:

- a. Sulit sekali membentuk kelompok yang lalu dapat bekerja sama secara harmonis.
- b. Terbina rasa fanatic terhadap kelompok.
- c. Anggota kelompok yang malas mungkin saja menyerahkan segala-galanya pada ketua kelompok.
- d. Banyak juga orang beranggapan akan menguntungkan siswa yang malas yang hanya menggantungkan diri kepada siswa yang lebih pandai.

## B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

### 1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

*Scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yang mempunyai arti perebutan, pertarungan, dan perjuangan. *scramble* ialah satu diantara metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Model ini mengharuskan peserta didik untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih kondisi acak.<sup>21</sup> Disisi lain, menyampaikan, *scramble* dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa, sebab memperkuat memori visual mereka pada kata, dan membantu mereka untuk mengeja kata yang ingin mereka tulis.<sup>22</sup>

Menurut Shoimin, *scramble* ialah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menentukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagi lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan

---

<sup>20</sup>*Ibid*, h. 235.

<sup>21</sup>Dika Zauchdan Sumira, Acep Saepul Rahmat, Anggi Purwa Nugraha, "Pengaruh Metode Scramble Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD", *Indonesia Journal Of Primary Education*, Vol. 1. No. 2 (2017), h.72.

<sup>22</sup>Eneng Ros Siti Saroh, Vismaia S. Damaianti, "Pengaruh Teknik Scramble Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok Dan Meparafrase Dan Pembelajaran Membaca Pemahaman", *Eduhumaniora Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8 No. 2 (2017), h.146.

alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.<sup>23</sup> Model pembelajaran *scramble* ialah satu diantara model pembelajaran yang melibatkan beberapa peserta didik dalam kelompok untuk bekerja sama menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat atau kalimat yang teracak menjadi sebuah paragraf yang utuh dan bermakna.<sup>24</sup> *scramble* ialah satu diantara tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* ialah model pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok kecil memakai kartu soal dan kartu jawaban, yang mengajak peserta didik untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban/pasangan konsep. Dalam pembelajaran *scramble* ini keaktifan dan kreatifitas siswa menjadi berkembang.<sup>25</sup>

Model pembelajaran *scramble* bersifat aktif, siswa dituntut aktif bekerja sama serta bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk menyelesaikan kartu soal guna memperoleh poin dan diharapkan dapat meningkatkan kebersamaan siswa. Model ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa.<sup>26</sup> Dengan kata lain, model pembelajaran kooperatif model *scramble* ialah sebuah model yang memakai penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok.

## 2. Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble

Macam-macam model pembelajaran *scramble* yakni seperti berikut:

- a. *scramble* paragraf, yakni sebuah model pembelajaran menyusun wacana logis berasaskan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup>Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 166.

<sup>24</sup>Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2019), h. 303-304.

<sup>25</sup>Rahma Diani, Yuberti, Shella Syafitri, "Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Vol. 5 No. 2 (2017), h. 270.

<sup>26</sup>N. M. Putri Saridewi dan N Nym. Kusmaryatni, "Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa", *Journal Of Education Action Reseach*, Vol. 1 No. 3 (2017), h. 232.

<sup>27</sup>Ajeng Navy Intan Anggraini, Suprayitno, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto", *Jurnal PGSD*, Vol. 5 No. 3 (2017), h. 993.

- b. *scramble* kata, yakni model pembelajaran kata-kata dan huruf-huruf yang sudah dikacaukan letaknya lalu disusun sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya: jbleara= belajar.
- c. *scramble* kalimat, yakni model pembelajaran menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, sopan dan benar. Misalnya: sekolah-kami-sedang-belajar-di= kami sedang belajar di sekolah.

### 3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan langkah dari model pembelajaran *scramble* ialah:

- a. Guru menyampaikan materi/mengulas materi yang sudah dan yang akan dipelajari, (a) Lalu guru mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok kecil berjumlah 4-5 orang peserta didik dan membagikan tugas kartu soal dan kartu jawaban yang sudah dipersiapkan sebelumnya yang dikerjakan oleh peserta didik secara kelompok. (b) Lalu memberi penghargaan pada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan cepat dan benar. (c) Evaluasi pembelajaran.
- b. Persiapan awal sebelum mengajar, guru membuat kartu soal dan kartu jawaban sesuai materi yang akan diajarkan.
- c. Lalu saat praktik kegiatan pembelajaran didalam kelas.

Langkah-langkah model pembelajaran *scramble* ada beberapa tahap antara lain:

- a. Mengorganisasi peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar, selanjutnya membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada kelompok.
- b. Menyajikan informasi.
- c. Evaluasi.<sup>28</sup>
- d. Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik.
- e. Mengerjakan kartu soal secara berkelompok.
- f. Memberi penghargaan.

### 4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Kelebihan dari model pembelajaran *scramble* yakni seperti berikut:

- a. Model pembelajaran ini akan memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berfikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stress atau tertekan.

---

<sup>28</sup>Sudarmi, Burhanuddin, "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar", *Eralingua Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, Vol. 1 No. 1 (2017), h. 74.

- b. Materi yang diberikan melalui satu diantara model pembelajaran ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan. Sifat komperensif dalam model ini dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.<sup>29</sup>
- c. Mampu menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, model pembelajaran *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- d. Setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Sehingga setiap individu nantinya akan mampu menyelesaikan permasalahan yang sama tanpa bantuan anggota kelompok lain.

Kelemahan model pembelajaran *scramble* yakni seperti berikut:

- a. Peserta didik hanya menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik.<sup>30</sup>
- b. Peserta didik bisa saja mencontek jawaban temannya.
- c. Peserta didik tidak dilatih untuk berpikir kreatif sebab jawaban sudah disediakan pada kartu kata.

## C. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik dipakai untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>31</sup> Media pembelajaran ialah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pendidikan memegang fungsi penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen yakni metode pengajaran dan media pengajaran. Media adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Dapat disimpulkan media adalah suatu benda yang memiliki sifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong motivasi anak untuk belajar.<sup>32</sup>

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran yang mempunyai peranana penting dalam proses pembelajaran yaitu untuk menarik perhatian peserta didik dan sebagai alat yang dapat

<sup>29</sup>Miftahul Huda, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), h. 306.

<sup>30</sup>*Ibid*, h. 306.

<sup>31</sup>Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1 (2017), h. 36.

<sup>32</sup>Sa'datur Rochmah, "Pengembangan Bahasa dalam Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf pada Anak Kelompok B2 Roudlotul Athfal (RA) Al Amin 2 Salatiga", *Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan prodi PAUD Institut Agama Islam Negeri Salatiga*, (2019), h. 10.

menyampaikan pesan dari setiap pembelajaran. Dengan menggunakan media yang kreatif, inovatif, dan variatif, para guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran juga sebagai alat bantu atau peraga berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.<sup>33</sup> Menurut Azhar Arsyad Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medius* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.<sup>34</sup>

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak sehingga terjadi proses belajar. Istilah media dalam bidang pembelajaran disebut juga media pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan. Jadi media adalah alat bantu yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan alat bantu dapat menghindari kemungkinan terjadinya kesalahan komunikasi antara guru dan anak didik. Media atau alat bantu tersebut dapat berupa benda langsung atau tidak langsung yang bertujuan untuk membantu guru dalam mengajar dan memudahkan anak dalam belajar. Dalam hal ini media merupakan salah satu sarana yang ikut menunjang proses belajar mengajar.<sup>35</sup>

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mengandung pesan-pesan atau informasi terkait dengan pendidikan, berupa buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, foto, gambar, grafik, diagram, televisi, komputer, *game education* dan sejenisnya yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikanpun dapat diserap oleh peserta didik dengan baik. Media berperan penting sebagai daya tarik dalam

---

<sup>33</sup>Miftahul Jannah dan Hasmawati, "Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Keterampilan Menulis Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Segeri Kabupaten Pangkep", *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Vol. 1 No. 1 (2017), h. 13-14.

<sup>34</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 3.

<sup>35</sup>Rita Jahiti Tanjung, "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad", h. 321-322.



kegiatan proses belajar mengajar dan media akan mempermudah dalam memberikan pemahaman kepada anak tentang sesuatu hal. Dengan adanya media maka akan diperoleh hasil optimal dan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam pembelajaran ialah seperti berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- c. Menimbulkan semangat belajar, berinteraksi secara langsung antara anak dan sumber belajar
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu: guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, anak dan tujuan pembelajaran.
- g. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.<sup>36</sup>

### 4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

kelebihan media, yaitu:

- a. Mudah: ukuran yang kecil membuat kartu ini dapat disimpan dalam tas atau saku, sehingga dapat digunakan dimana saja
- b. Praktis: penggunaan yang mudah serta tidak membutuhkan listrik, menjadikan media ini sangat praktis saat akan digunakan
- c. Mudah diingat: media ini menyajikan pesan-pesan pendek yang dapat memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan-pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran.
- d. Menyenangkan: penggunaan media ini dapat melalui permainan sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Kelemahan media antara lain seperti berikut:

- a. Ukurannya terbatas
- b. Gambar diinterpretasikan secara personal
- c. Hanya menampilkan persepsi indera mata.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup>*Ibid*, h. 73.

<sup>37</sup>Wayan Surti, M. Jailani, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Memakai Metode Pemberian Tugas dan Media Kartu Tebak Kata pada Peserta Didik di SDN 1 Pulau Telo Kuala Kapuas", *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, Vol. 12 No. 2 (2017), h. 24-25.

## 5. Flash Card Sebagai Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Flash Card

Media *flash card* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Masa anak-anak identic dengan masa bermain. Sehingga minat siswa untuk belajar akan lebih besar dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Setiap kartu akan diacak tanpa siswa mengetahui apa yang ada dibalik kartu-kartu yang siswa ambil secara acak. Kartu dapat berisi soal-soal ataupun gambar yang dilengkapi dengan soal. Permainan kartu yang demikian akan membuat siswa lebih giat dalam belajar sebagai persiapan menghadapi apa yang dapat siswa temukan pada kartu yang telah dipilihnya serta siswa akan lebih termotivasi dengan adanya persaingan antara siswa atau kelompok. Penggunaan media *flash card* juga diharapkan dapat membantu guru memotivasi siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.<sup>38</sup>

*Flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, symbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *flash card* tersebut. Media *flash card* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. Media *flash card* adalah membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sebagai komponennya. Media *flash card* sangat penting bagi siswa dalam belajar karena media dapat mempelajari pesan selain ceramah yang disampaikan oleh guru, dapat mengakomodir daya indera, meminimalisir keterbatasan ruang dan waktu, mengatasi sikap pasif, dan siswa menjadi lebih bergairah dan mengkombinasikan munculnya persamaan persepsi dari pengalaman. Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25×30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya.

### 2. Manfaat Media Flash Card

- a. Menvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa
- b. 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.

---

<sup>38</sup>Lailatul Maghfiroh, "Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar", *JPGSD*, Vol. 1 No.1 (2018), h. 2.

- c. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasikan, memerankan dan lain-lain.
- d. Sebagai petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

### 3. Langkah-Langkah Media Flash Card

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru mengemukakan konsep yang akan ditanggapi oleh siswa.
- c. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- d. Kartu yang berisi gambar dibagikan kepada masing-masing kelompok secara acak.
- e. Anggota kelompok bersama-sama mengelompokkan kartu sesuai dengan golongannya.
- f. Masing-masing kelompok memahami kartu yang berisi gambar kemudian menjawab pertanyaan yang ada di LKS (Lembar Kerja Siswa).
- g. Lakukan koreksi bersama setelah semua kelompok selesai.
- h. Mintalah salah satu penanggung jawab kelompok untuk menjelaskan hasil kelompok kemudian mintalah komentar dari kelompok lainnya.
- i. Kelompok yang paling baik akan mendapatkan reward.
- j. Berikan apresiasi setiap hasil kerja siswa.
- k. Lakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut.
- l. Setelah semuanya selesai, kemudian guru mengevaluasi dan menutup pelajaran.<sup>39</sup>

### 4. Kelebihan dan Kekurangan Media Flash Card

Kekurangan media *flash card* antara lain:

- a. siswa hanya mengetahui dan memahami kata dan gambar hanya sebatas yang ada pada media *flash card*.
- b. Hanya menekankan persepsi indra mata.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.<sup>40</sup>

Kelebihan media *flash card* yaitu:

- a. mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak besar dan ringan.
- b. praktis dalam membuat dan menggunakannya kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media *flash card*.

---

<sup>39</sup>Sri Wahyuni, "Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegiatanku", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 4 No. 1 (2020), h. 11.

<sup>40</sup>*Ibid*, h. 14.

- c. Media *flashcard* juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, memuat huruf atau angka yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada.<sup>41</sup>

## D. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah perubahan tingkah laku akibat belajar. Perubahan tingkah laku disebabkan sebab mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pencapaian itu atas tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*.<sup>42</sup> Hasil belajar atau *achievement* ialah realisasi atau perluasan keterampilan atau kapasitas orang-orang potensial. Bahwa hasil belajar yang ideal mencakup semua ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa. Hasil belajar ialah tindakan atau sikap yang diperoleh siswa sesudah memperoleh pengalaman belajar.<sup>43</sup>

Hasil belajar ialah tuntutan yang menunjukkan apa yang dapat dilakukan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar. Berawal dari hasil belajar itu siswa dapat menggapai atau mensyukuri upaya atau pemikirannya, berupa penguasaan, dasar pengetahuan dan keterampilan yang dapat ditemukan dalam berbagai aspek kehidupan sehingga terjadi perubahan tingkah laku masing-masing siswa<sup>44</sup> Hasil belajar ialah bagian penting dari pembelajaran. Setiap proses pembelajaran yang dilakukan siswa akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar ialah realisasi dari kecakapan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dilihat dari perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.<sup>45</sup> Berdasarkan teori hasil belajar itu, maka penulis menyimpulkan hasil belajar ialah penguasaan mata pelajaran yang sudah diberikan pendidik, dengan menunjukkan potensi *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik* dalam proses pembelajaran berlangsung dan dinilai berupa angka, huruf serta pujian.

---

<sup>41</sup>Rahel Ika Primadini Maryanto, Imanuel Adhitya Wulanata Chrismastianto, "Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado", *PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2017), h. 308.

<sup>42</sup>Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifrianti, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Memakai Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1 (2017), h. 4.

<sup>43</sup>Yuli Yanti, Riska Dwi Handayani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Paire Share Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung", *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Keterampilan Dasar*, Vol. 4 No. 2 (2017), h. 113.

<sup>44</sup>Muhammad Affandi, Isnaini Nurjanah. "Pengaruh Metode Pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 1 (2018), h. 47.

<sup>45</sup>Maya Alfloni, Sulaiman dan Intan Safiah, "Hubungan Adiksi Bermain GameOnline Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2 No. 3 (2019), h. 2.

## 2. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar ialah hal yang dapat dilihat dari dua pihak yakni peserta didik dan pendidik. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar ialah tingkat perkembangan mental yang baik dibandingkan sebelum pembelajaran. Hasil penelitian bila ada orang yang mempelajari tindakan itu akan terjadi pada orang itu, seperti tidak tahu sampai tahu, dan tidak tahu sampai tahu. Hasil belajar dalam kerangka penelitian dicapai melalui tiga kategori domain, yakni:

### a. Ranah Kognitif

Mengenai hasil belajar intelektual. Ranah kognitif mencakup 6 aspek meliputi sains, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

### b. Ranah Afektif

Mengenai sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima tingkatan kemampuan yakni menerima, menanggapi, atau memberi reaksi, penilaian, pengorganisasian dan penokohan dengan nilai atau nilai yang kompleks.

### c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi objek, koordinasi neuromuskuler (menghubungkan, mengamati). Dari ketiga ranah hasil belajar, jenis hasil belajar kognitif lebih dominan daripada ranah afektif dan psikomotorik. Sebab lebih populer, hasil belajar afektif dan psikomotorik juga harus menjadi bagian dari penilaian hasil proses pembelajaran di sekolah.<sup>46</sup>

## 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada berbagai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa disekolah. Secara umum, faktor-faktor itu terbagi menjadi tiga bagian yakni:

### a. Faktor Internal

Faktor ini berasal dari dalam diri siswa yakni kondisi psikologis yang berhubungan dengan jiwa siswa dan keinginan yang meliputi intelegensi, minat, dan perhatian, bakat, motif, serta kematangan.

### b. Faktor Eksternal

Faktor ini berasal dari lingkungan sekitar siswa.

- 1) Cara orang tua mendidik, cara orang tua mendidik sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak.
- 2) Pengertian orang tua, anak yang belajar memerlukan dorongan dan pengertian dari orang tua. Bila anak sedang belajar tidak boleh ada gangguan dalam bentuk apapun. Terkadang anak mengalami lemah semangat, kewajiban orang tua ialah memberi pengertian dan dorongan

---

<sup>46</sup>Muhammad Afandi dan Isnaini Nurjanah, "Pengaruh Metode Pembelajaran (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 1 (2018), h. 47.

semangat, membantu sedapatnya terkait kesulitan-kesulitan yang dialami anak.

- 3) Relasi antar anggota keluarga, yang terpenting ialah relasi antara orang tua dengan anak. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga yang lainpun ikut mempengaruhi belajar anak.

#### c. Faktor Pendekatan Belajar

Jenis upaya siswa yang meliputi strategi dan metode yang dipakai siswa untuk melakukan pembelajaran materi-materi pelajaran.

#### d. Faktor Sekolah

- 1) Kurikulum, ialah *a plan for learning* yang ialah unsur substansial dalam pendidikan.
- 2) Metode mengajar, ialah suatu cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar.
- 3) Guru, mempunyai peran penting dalam menentukan hasil belajar dan prestasi siswa, sebab hampir seluruh aktivitas siswa sangat bergantung kepada guru.

#### e. Faktor Lingkungan Masyarakat

- 1) Kegiatan siswa dalam masyarakat, dapat memiliki dampak menguntungkan tetapi juga dapat merugikan. Menguntungkan bagi perkembangan pribadinya. Merugikan bila siswa terlalu banyak mengikuti kegiatan dalam masyarakat. Hal ini dapat mengganggu belajarnya, bila siswa tidak bijak dalam mengatur waktu.
- 2) Media massa, memiliki dampak positif dan juga negatif bagi perkembangan belajar siswa.
- 3) Teman bergaul, pengaruh dari teman akan lebih cepat masuk kedalam jiwa siswa. Agar siswa dapat belajar dengan baik sebaiknya dapat memilih teman yang baik.
- 4) Bentuk kehidupan masyarakat, kehidupan masyarakat yang bermacam-macam akan berpengaruh kuat terhadap hasil belajar. Orang tua perlu mengusahakan lingkungan yang baik agar dapat memberi pengaruh yang positif terhadap siswa.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup>Siti Ma'arifah Setiawati, "Telaah Teoritis: Apa ITU Belajar?", *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*, Vol. 35 No. 1 (2018), h.38.

#### 4. Alat Untuk Mengukur Hasil Belajar ranah kognitif

Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini ialah hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan berfikir. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar terdiri dari enam aspek, seperti berikut:

Ranah Kognitif	Kata Oprasional
Mengingat (C1)	Menyebutkan, mengidentifikasi, menunjukkan, memberi nama, menyusun daftar, menggaris bawahi, menjodohkan, memilih, member definisi, menyatakan, membaca, menyadap, mengenal, mengutip, menerbitkan, meninjau, mentabulasi, memberi kode, menulis, menghafal, mencatat, meniru.
Memahami (C2)	Menjelaskan, menguraikan, merumuskan, merangkum, mengubah, memberi contoh, menyadur, meramalkan, menyimpulkan, memperkirakan, menerangkan, menggantikan, menarik kesimpulan, meringkas, mengembangkan, membuktikan, menceritakan, mengemukakan, mengartikan, menerangkan, membedakan, menafsirkan, menghitung.
Mengaplikasikan (C3)	Menentukan, mendemonstrasikan, menghitung, menghubungkan, melakukan, membuktikan, menghasilkan, meragakan, melengkapi, menyesuaikan, menemukan, menghubungkan, menerapkan, menstimulasi, menjalankan, mengoprasikan, membangun, membiasakan.
Menganalisis (C4)	Memecahkan, menegaskan, menganalisis, menyimpulkan, menjelajah, mengaitkan, mengedit, menemukan, menyeleksi, mengoreksi, mendeteksi, menelaah, mengukur, membangunkan, mendiagnosis, memfokuskan, memadukan.
Mengevaluasi (C5)	Mengevaluasi, mengkritik, menilai, member argumentasi, memutuskan, memperjelas, mengetes, memilih, merangkum, menafsirkan, merekomendasi, mengarahkan.
Mencipta (C6)	Merancang, membuat, mengkonstruksi, menciptakan, menampilkan, merumuskan, mengkombinasikan, mengatur, menyusun.

Berdasarkan penjelasan aspek tingkat ranah kognitif diatas, maka kemampuan peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi dua, yakni kemampuan tingkat rendah yang terdiri dari pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan aplikasi (C3) yang dapat diterapkan di sekolah dasar, lalu kemampuan tingkat tinggi yang terdiri dari analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6) yang dapat diterapkan di menengah atas atau perguruan tinggi. Pada penelitian tes yang dipakai untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif peserta didik ialah tes pencapaian berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda atau *multiple choice*.

## E. Pembelajaran Tematik

### 1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki peran diantaranya yaitu: 1) peserta didik lebih mudah memusatkan perhatian satu tema atau topik tertentu, 2) peserta didik dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama, 3) pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan. Peserta didik lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi yang nyata, 4) kompetensi berbahasa biasa lebih dikembangkan dengan mengaitkan mata pelajaran lain dan pengalaman pribadi peserta didik, 5) peserta didik lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks yang jelas. sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada didik seperti yang tercermin pada berbagai tema yang tersedia.<sup>48</sup> Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi peserta pokok pembicaraan. Adapun definisi pembelajaran tematik terpadu ini sendiri adalah:

- a. Pembelajaran tematik didasarkan pada prinsip-prinsip terintegrasi dengan menggunakan kombinasitopik.
- b. Kegiatan belajarmemadukanketerampilan dasar dari konten pembelajaran yang berbeda pada waktu yangbersamaan.
- c. Pengajaran tematik terintegrasi penting untuk memberikan peserta didik pengalaman yang bermakna, karena peserta didik akan dapat mengalami secara langsung dan mereka memahami konsep yang berbeda dan terkait dengan konsep lain yang sudah merekapahami.
- d. Topik terintegrasi berdasarkan prosespenggabungan.

Pelaksanaan pembelajaran tematik harus memberikan ruang yang cukup luas kepada peserta didik untuk mengumpulkan pengalaman belajar yang bermakna, menarik dan menghibur. Karena peserta didik dapat membuat hubungan antara satu pengalaman dan pengalaman berikutnya, atau karena pengetahuan dapat

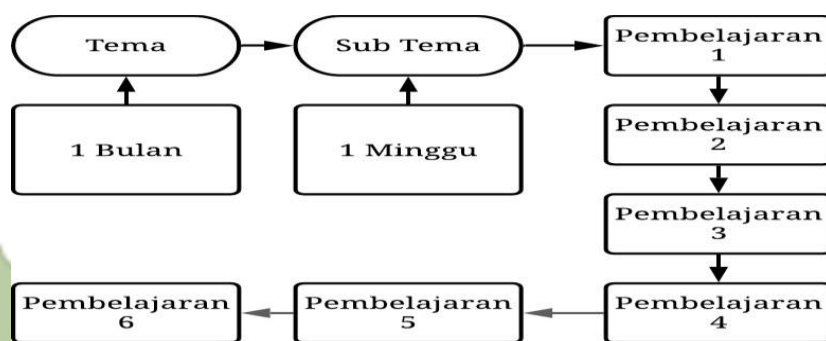
---

<sup>48</sup>Siti Pitriani, dkk, "Analisis Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Multiple Intellegences di Era Revolusi 4.0", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 12 No. 1, (2020).



diciptakan dengan pengetahuan lain dan pengetahuan dapat diciptakan dengan pengalaman. Selain itu, pembelajaran tematik memungkinkan pendidik mengembangkan strategi dan metode yang paling tepat. Saat memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran, kesesuaiannya untuk pelajaran yang telah dipilih sebelumnya atau pelajaran lain harus dipertimbangkan. Oleh karena itu, pendidik perlu lebih kreatif dan beragam agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang membantu peserta didik memahami realitas (konteks) kehidupan baik tentang dirinya sendiri maupun tentang keluarga, komunitas, lingkungan, dan alam sekitarnya.

#### Alur Pembelajaran Tematik SD/MI<sup>49</sup>



Pembelajaran tematik berfungsi sebagai kegiatan belajar yang menyatu dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu pelajaran. Sedangkan tujuan pembelajaran tematik adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep bahan ajar yang tergabung dalam tema dan memotivasi mereka untuk belajar. BPSDMPK dan PMP Kementerian dan Kebudayaan menyatakan tujuan pembelajaran tematik di Wahidmurni sebagai berikut: 1) Berfokus pada tema atau topik tertentu, 2) Pembelajaran dan pengembangan kompetensi pada tema yang sama, 3) Memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang mata pelajaran dan catchy 4) Mengembangkan kemampuan bahasa yang lebih baik dengan mengaitkan berbagai topik dengan pengalaman pribadi didik, 5) Lebih antusias belajar karena peserta didik dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti bercerita, bertanya, menulis dan pempelajari pembelajaran lainnya, 6) Merasakan manfaat dan makna pembelajaran sebagai materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas, 7) Pendidik dapat memperoleh lebih banyak waktu karena topik yang disampaikan lebih terintegrasi, 8) Karakter dan akhlak peserta didik dapat ditingkatkan dengan mengedepankan nilai-nilai etika yang sesuai dengan situasi dan keadaan.

<sup>49</sup>Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra biru, 2019), 8.

## 2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terdapat beberapa karakteristik, seperti yang diungkapkan oleh Sukayati bahwa pembelajaran tematik memiliki sejumlah karakteristik diantaranya yaitu (1) pembelajaran berpusat pada peserta didik, (2) menekankan dan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan, (3) Belajar melalui pengalaman, (4) Lebih memperhatikan proses daripada hasil, dan (5) syarat dan muatan keterkaitan.<sup>50</sup> Karakteristik pembelajaran tematik diantaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik merupakan pelaku utama dalam pendidikan. Semua arah dan tujuan pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sementara pendidik hanya sebagai fasilitator yang memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan dirinya sesuai dengan minat dan motivasinya.<sup>51</sup> Pendidik harus memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar. Pendekatan belajar progresivisme, *konstruktivisme* maupun *humanisme* sebagaimana disebutkan di atas lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sehingga proses pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered education*).
- b. Memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) peserta didik diharapkan dapat mengalami sendiri proses pembelajarannya dari mulai persiapan, proses sampai produknya. Hal tersebut hanya terjadi apabila peserta didik dihadapkan pada situasi yang nyata yang tidak lain adalah lingkungan peserta didik sendiri.
- c. Menghilangkan batas pemisahan antar mata pelajaran sesuai dengan karakter pembelajaran tematik yang terintegrasi, maka pemisahan antara berbagai mata pelajaran menjadi tidak jelas. Mata pelajaran disajikan dalam satu unit atau tema, dalam artian bahwa satu unit atau tema ditinjau dari berbagai perspektif mapelajaran.
- d. *Fleksibel* (luwes) Pembelajaran tematik dilakukan dengan menghubungkan antara pengetahuan yang satu dengan pengetahuan lain, atau menghubungkan antara pengalaman yang satu dengan pengalaman yang lain, bahkan menghubungkan antara pengetahuan satu dengan pengalaman dan sebaliknya. Lebih sangat ditekankan apabila yang perlu dihubungkan adalah pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Untuk keperluan pendidik mempunyai lahan yang luas untuk berimprovisasi dalam menyajikan materi pelajaran dan sangat leluasa dalam memilih strategi dan metode pembelajaran.
- e. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik Sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik yang harus disesuaikan dengan

<sup>50</sup>Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2019),

<sup>51</sup>Anda Juanda, *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu*, (Cirebon: CV.Confident, 2019), 54.

kebutuhan peserta didik, maka pembelajaran tematik tentunya memberikan dorongan untuk timbulnya minat dan motivasi belajar dan peserta didik dapat memperoleh kesempatan banyak untuk mengoptimalkan potensi yang telah dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

- f. Menggunakan prinsip pakem (pembelajaran *aktif, kreatif, efektif* dan menyenangkan). Pembelajaran tematik berangkat dari prinsip bahwa belajar itu harus melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengembangkan kreativitasnya tetapi juga mencapai sasaran yang sesuai dengan pembelajaran. Semua prinsip tersebut harus ditata dalam susunan yang menyenangkan supaya tetap menggairahkan peserta didik dan tidak membosankan. Pembelajaran tersebut akhirnya akan menimbulkan dorongan minat dan motivasi pesertadidik.
- g. Holistik Pembelajaran tematik bersifat *integrated*, dan satu tema dilihat dari berbagai *perspektif*. Suatu gejala yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami suatu gejala atau fenomena dari segala sisi.<sup>52</sup>

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik Terpadu Pembelajaran tematik terpadu dalam penerapannya memiliki beberapa kelebihan. Adapun kelebihan pembelajaran tematik diantaranya sebagai berikut:<sup>53</sup>

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik relevan dengan tingkat perkembangannya.
- b. Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- c. Kegiatan belajar bermakna bagi peserta didik, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
- d. Keterampilan berpikir peserta didik berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.
- e. Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan peserta didik.
- f. Keterampilan sosial peserta didik berkembang dalam proses pembelajaran terpadu, keterampilan sosial ini antara lain: kerja sama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat oranglain.

Kekurangan dalam pembelajaran tematik antara lain:

---

<sup>52</sup>Nasrul Sakur Chaniago, Muhammad Fadhli, *Pembelajaran Terpadu*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2018), h. 8.

<sup>53</sup>Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2019), 10.

- a. Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut pendidik untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
- b. Persiapan yang harus dilakukan oleh pendidikpun lebih lama. Pendidik harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.
- c. Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak.<sup>54</sup> Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa session. Pada tiap session dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.

#### 4. Tema Indahya Keragaman Di Negeriku

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 dilaksanakan dengan memakai tematik. Tema pada kelas IV dibagi menjadi 9 tema yang pada masing-masing tema terdapat 3 sub tema dan tiap sub tema diuraikan ke dalam 6 pembelajaran, 1 pembelajaran dialokasikan untuk 1 hari. Tema yang dipakai pada semester ganjil ada 4 tema dan pada semester genap ada 5 tema. Tema “indahya keragaman di negeriku” ialah tema yang terdapat pada semester genap. Tema indahya keragaman di negeriku terdapat 3 sub tema yang masing-masing sub tema terdiri dari 6 pembelajaran. Sub tema yang pertama yakni keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku, sub tema 2 indahya keberagaman budaya di negeriku, dan sub tema yang ketiga indahya persatuan dan kesatuan negeriku.

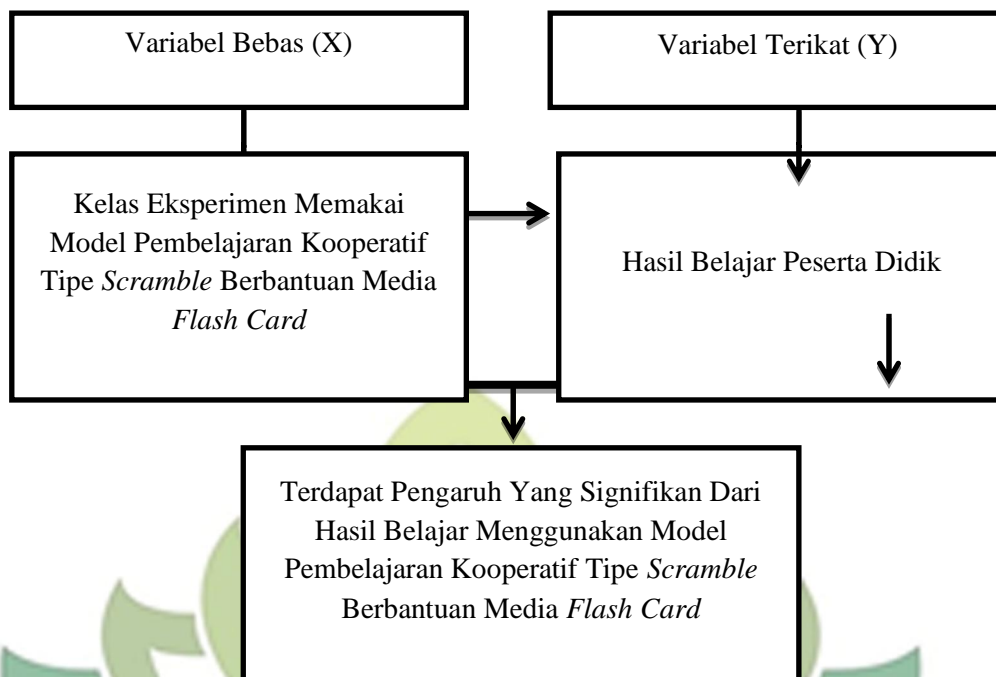
#### F. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir ialah kesimpulan mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam peneliti. Kerangka berpikir ialah model konseptual mengenai bagaimana teori berhubungan dengan factor yang sudah didefinisikan sebagai masalah penting.<sup>55</sup> Pada penelitian ini dilakukan pengujian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar tematik peserta didik di kelas IV SD/MI. Penelitian ini terdiri dari variable bebas (X) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* dan variable terikat (Y) yaitu hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menekankan pada model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD/MI.

<sup>54</sup>Pratiwi Kartika Sari, dkk, “Penerapan Pendekatan Proses pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 1 No. 2, (2017).

<sup>55</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 91.

Adapun bagan alur kerangka berpikirnya ialah seperti berikut:



Bagan di atas menjelaskan, penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* serta variabel terikat (Y) hasil belajar peserta didik.

### G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.<sup>56</sup> Dikatakan sementara, sebab jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Hipotesis ialah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan ialah dasar kerja serta panduan dalam verifikasi.<sup>57</sup> Dari pengertian itu peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis ialah jawaban sementara dan kebenarannya masih membutuhkan proses pengujian dan harus diuji secara empiris berdasarkan fakta dan data yang ada dilapangan. Maka perumusan hipotesis dari penelitian ini ialah **“Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* Berbantuan Media *Flash Card*”**

<sup>56</sup>*Ibid*, h. 63.

<sup>57</sup>RudiSusilana, “Modul 5 Landasan Teori dan Hipotesis” (online), tersedia di: [http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/PENELITIAN\\_PENDIDIKAN/BBM\\_5.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/PENELITIAN_PENDIDIKAN/BBM_5.pdf), diakses pada 25 Januari 2018.

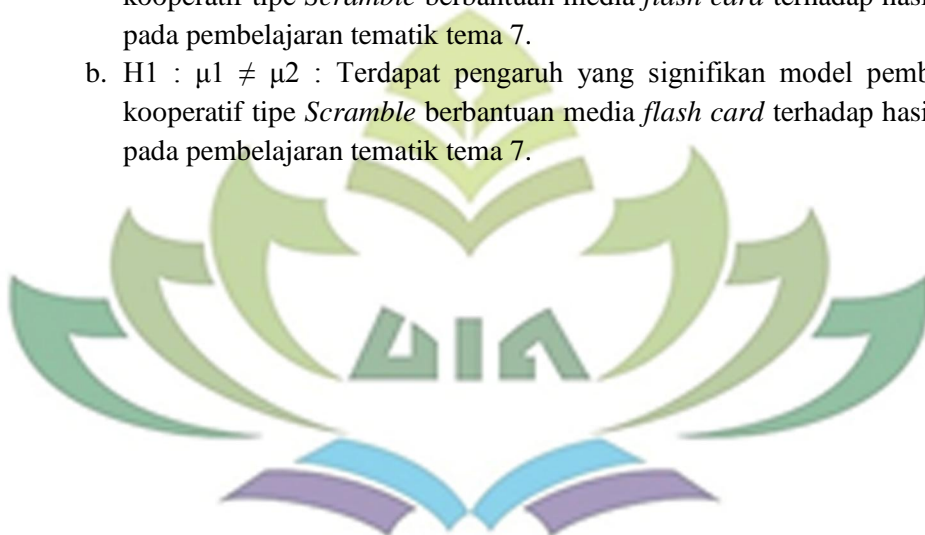
## Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tematik di Kelas IV SDN 2 Way Lunik Panjang Bandar Lampung”.

### 1. Hipotesis Penelitian

- a. H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik tema 7.
- b. H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik tema 7.

### 2. Hipotesis Statistik

- a. H<sub>0</sub> :  $\mu_1 = \mu_2$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik tema 7.
- b. H<sub>1</sub> :  $\mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik tema 7.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Abas Asyafah, *“Menimbang Model Pembelajaran”*, Journal of Islamics Education, Vol.6, No. 1(2019).
- Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media group, 2019).
- Ajeng Navy Intan Angraini, Suprayitno, *“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto”*, *Jurnal PGSD*, 5. 3 (2017).
- Anda Juanda, *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu*, (Cirebon: CV.Confident, 2019).
- Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2019).
- Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017).
- Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifrianti, *“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Memakai Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan”*, *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4. 1 (2017).
- Asep Kurniawan, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018).
- Atika Mumpuni, Agus Supriyanto, *“Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”*, *Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol. 29, No. 1 (2019).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).
- Bagiyono, *“Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat I”*, (*Widyanuklida*, Vol. 16, No. 1, 2017).
- Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, (Yogyakarta: IRciSoD, 2017).

- Deviana, dkk. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Bahan Manipulatif Berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara”, 1 (2017).
- Dika Zauchdan Sumira, Acep Saepul Rahmat, Anggi Purwa Nugraha, “Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD”, *Indonesia Journal Of Primary Education*, 1.2 (2017).
- Dodiy Fahmeyzan, Siti Soraya, Desventri Etmy. “Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi Dengan Memakai Skewness Dan Kurtosis”. *Jurnal Varian*. Vol. 2. No. 1 (Oktober 2018).
- Eneng Ros Siti Saroh, Vismaia S. Damaiani, “Pengaruh Teknik *Scramble* Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok Dan Memparafrase Dan Pembelajaran Membaca Pemahaman”, *Eduhumaniora Jurnal Pendidikan Dasar*, 8.2 (2017).
- Esti Ismawati & Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Dikelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017).
- Hasil Wawancara, Wali Kelas IV SDN 2 Way Lunik, Rabu 03 Maret 2021, Pukul. 10.00 WIB.
- Hesti Yulianti, Cecep Darul Iwan, Saeful Millah, “Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 6. 1, (2018).
- Hidayat, “Pelaksanaan Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Islam Terpadu Izzuddin Palembang”, *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2 (Juli 2018).
- Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017).
- Kusumawati, Naniek. “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dengan Media *Question Card* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun”, 4 (2018).
- Laela Umi Fatimah, Khairuddin Alfath, “Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor” *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, Vol. 8, No. 2 (2019).



- Liyana, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media *Flip Chart* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Aksara Lampung Kelas V MIN 9 Bandar Lampung”, (2018).
- Maulana Arafat dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019).
- Maya Alfloni, Sulaiman dan Intan Safiah, “Hubungan Adiksi Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 3.
- Metta Ariyanto, “Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Memakai Model *Scramble*”, *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 3. 2 (2016).
- Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2019).
- Miftahul Jannah dan Hasmawati, “Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Keterampilan Menulis Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Segeri Kabupaten Pangkep”, *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Vol. 1 No. 1, (2017).
- Muhammad Affandi, Isnaini Nurjanah. “Pengaruh Metode Pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018”, *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 1, 2018.
- Mujianto Solihin, “*Analisis Daya Pembeda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan*”, *Jurnal Managemen dan Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 2, (2017).
- N. M. Putri Saridewi dan N Nym. Kusmariyatni, “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa”, *Journal Of Education Action Reseach*, 1.3 (2017).
- Nasrul Sakur Chaniago, Muhammad Fadhli, *Pembelajaran Terpadu*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2018).

- Ni Nym Widiyanti, H. Syahrudin, “ Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Di Gugus V Kecamatan Bukeleng” *Jurnal PGSD*, 2. 1. (2017).
- Nurul Hidayah, Diah Rizki, “*Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar*”, ( Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2019).
- Pradipta Annurwanda, Rizki Nurhana Friantini, “*Efektivitas Penerapan Metode Round Table dan Ekspositori Terhadap Prestasi Belajar Matematika di Tinjau dari Kemampuan Awal*”, *RIEMANN: Reseach Of Mathematics and Mathematics Education*, Vol. 1 No. 1 (2019).
- Pratiwi Kartika Sari, dkk, Penerapan Pendekatan Proses pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 1, No. 2, (November 2017).
- Rahma Diani, Yuberti, Shella Syafitri, “*Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat*”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5.2 (2017).
- Ratna Pangastuti dan Siti Farida Hanum, “*Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf*”, *Al- Hikmah: Indonesia Journal Of Early Childhood Islamic Education*”, Vol. 1 No. 1 (2017).
- Rijal Firdaos, “*Metode Pengembangan Instrumen Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa*”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 11 No. 2 (2017).
- Rizeki Yosi Ana Dan Esti Hartini, “*Model Pembelajaran Example Non Example Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik*”, *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 4 No. 1, Maret 2017.
- Rudi Susilana, “Modul 5 Landasan Teori dan Hipotesis” (online), tersedia di: [http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/PENELITIAN\\_PENDIDIKAN/BBM\\_5.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/PENELITIAN_PENDIDIKAN/BBM_5.pdf), diakses pada 25 Januari 2018.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017).
- Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018).

- Siti Ma'arifah Setiawati, "Telaah Teoritis: Apa ITU Belajar?", *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*, Vol. 35.1 (2018).
- Sudarmi, Burhanuddin, "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar". *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1.1 (2017).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).
- Sumartono dan Normalina, "Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Memakai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* di SMP", *EDUMAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 3. 1 (2015).
- Sumber Dokumentasi Nilai Harian Semester Ganjil Kelas IV A dan IV B SDN 2 Way Lunik Mata Pelajaran Tematik Tahun Ajaran 2020/2021.
- Suryadi dan Mori Dianto, "Hubungan Kecanduan *GameOnline* dengan Hasil Belajar Siswa", *Juang: Jurnal Wahana Konseling*, Vol. 1, No. 2, (September 2018).
- Tri Ariani, "Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika", *Jurnal Inovasi dan Pembelajarann Fisika*, Vol. 1 No. 1 (2017).
- Tri Ariani, Nurma Fitriyani, "Perbandingan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Dengan Memakai Model Pembelajaran *Group Investigation* dan Think Pair Share Di SMA Negeri Purwodadi", *Jurnal Pancaran*, 5.4 (2017).
- Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Angka 1.
- Wayan Surti, M. Jailani, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Memakai Metode Pemberian Tugas dan Media Kartu Tebak Kata pada Peserta Didik di SDN 1 Pulau Telo Kuala Kapuas", *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, Vol. 12 No. 2 (2017).
- Yasbiati, Oyon Haki Pranata, "Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini pada

Kelompok B di TK PGRI CIBEUREUM”, *Jurnal Paud Agapedia*, Vol. 1 No. 1 (2017).

Yuberti, Antomi Siregar, *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, (Bandar Lampung, CV Anugrah Utama Raharja, 2017).

Yuli Yanti, Riska Dwi Handayani, “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Paire Share Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung”, *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Keterampilan Dasar* Vol. 4, No. 2, 2017.

