

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MENGGUNAKAN
MODEL PEBELAJARAN *SURVEY QUESTION READ RECITE
REVIEW* (SQ3R) BERBANTUAN MEDIA KOTAK KARTU
MISTERI KELAS IV SD N 1 TANJUNG SENANG
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:

Niken Puspa Ningrum

NPM: 1811100111

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2023 M**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MENGGUNAKAN
MODEL PEBELAJARAN *SURVEY QUESTION READ RECITE
REVIEW (SQ3R)* BERBANTUAN MEDIA KOTAK KARTU
MISTERI KELAS IV SD N 1 TANJUNG SENANG
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:

**Niken Puspa Ningrum
NPM: 1811100111**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa hal yakni hasil belajar peserta didik yang masih rendah dan belum mencapai KKM pada mata pelajaran IPA, selain itu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang terlibat dan kurang antusias dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)*. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)* berbantuan media kotak kartu misteri?

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Tanjung Senang Bandar Lampung. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Metode ini dilakukan dalam empat tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut merupakan siklus yang berlangsung secara berulang dan dilakukan dengan langkah-langkah yang sama dan difokuskan pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran SQ3R berbantuan media kotak kartu misteri (kokami).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I hasil belajar peserta didik yang tuntas yaitu sebanyak 67% dan pada siklus II menjadi 81%. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SQ3R berbantuan media kotak kartu misteri (kokami) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 1 Tanjung Senang Bandar Lampung.

Kata Kunci : Hasil Belajar, IPA, Model Pembelajaran SQ3R, Media Kotak Kartu Misteri

ABSTRACT

This research is motivated by several things, namely student learning outcomes which are still low and have not yet reached the KKM in science subjects, apart from that the learning process is still teacher-centred so that students are less involved and less enthusiastic in learning. Based on these problems, researchers applied the Survey Question Read Recite Review (SQ3R) learning model. Based on these problems, researchers want to know whether there is an increase in science learning outcomes using the Survey Question Read Recite Review (SQ3R) learning model assisted by mystery card box media?

This research aims to improve science learning outcomes for class IV students at SD Negeri 1 Tanjung Senang Bandar Lampung. The method used in this research is classroom action research. This method is carried out in four stages which include planning, implementation, observation and reflection. These four stages are cycles that occur repeatedly and are carried out with the same steps and are focused on learning using the SQ3R learning model assisted by mystery card box (kokami) media.

The research results show that student learning outcomes have increased from cycle I to cycle II. In cycle I the students' complete learning outcomes were 67% and in cycle II it was 81%. Based on research, it can be concluded that the SQ3R learning model assisted by mystery card box media (kokami) can improve student learning outcomes in class IV science learning at SD Negeri 1 Tanjung Senang Bandar Lampung.

Keywords: Learning Outcomes, Science, SQ3R Learning Model, Mystery Card Box Media

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niken Puspa Ningrum
NPM : 1811100111
Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri Kelas IV SD N 1 Tanjung Senang Bandar Lampung” adalah benar-benar hasil penyusunan sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam catatan kaki atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terbukti terdapat penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi .

Bandar Lampung, September 2023



Niken Puspa Ningrum

1811100111



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

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : "Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri Kelas IV SD N 1 Tanjung Senang Bandar Lampung "

Nama : Niken Puspa Ningrum
NPM : 1811100111
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Yudesta Erfayliana, M.Pd

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122003



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

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: " Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)* Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri Kelas IV SD N 1 Tanjung Senang Bandar Lampung" yang disusun oleh: **Niken Puspa Ningrum, NPM. 1811100111**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Jumat, 08 September 2023 Pukul 13:30 – 15:00 WIB.**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Sri Latifah, M.Sc

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd.I

Penguji Utama : Dr. Nur Asiah, M.Ag

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping II : Yudesta Erfayliana, M.Pd

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP.196408281988032002



MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ

بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ ۗ مِن وَالٍ ﴿١١﴾

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri “

(QS. Ar-Ra'd: 11)

PERSEMBAHAN

Tiada kata lain selain yang terucap selain rasa syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, karunia kesempatan yang telah engkau berikan dalam Menyusun skripsi ini penulis tidak dapat bekerja dengan sendirinya, melainkan sangat membutuhkan bimbingan dan bantuan dari pihak-pihak lain. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda Sutarmo dan ibunda Suyatun. Terimakasih atas doa yang tidak pernah berhenti, kasih sayang, motivasi, dan bimbingan serta bantuan materil selama ini. Perjuangan yang telah ayah dan ibu lakukan untuk membesarkan saya sampai dengan titik ini tidak akan pernah tergantikan oleh apapun.
2. Orang-orang baik disekitar saya yang selalu memberi semangat serta mendoakan
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Niken Puspa Ningrum lahir pada tanggal 30 November 2000 di Bumi Kencana, Kabupaten Lampung Tengah. Merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Sutarmo dan Ibu Suyatun.

Pendidikan formal penulis dimulai sejak Taman Kanak-Kanak (TK) LPMK lulus tahun 2006, kemudian penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Bumi Kencana lulus pada tahun 2012, kemudian penulis melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Terbanggi Besar, Lampung Tengah. Setelah itu penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMA N 1 Sumberejo, Tanggamus dari tahun 2015 sampai 2018. Kemudian pada tahun 2018, penulis melanjutkan studi ke perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Pada tahun 2021 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Dadapan kecamatan Sumberejo kabupaten Tanggamus. Pada tahun yang sama penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Al-Muhajirin Panjang.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warohmarullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya, sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, berkat petunjuk dari Allah SWT akhirnya penulis bisa menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri Kelas IV SD N 1 Tanjung Senang Bandar Lampung”**.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan saran, dorongan, bimbingan, serta keterangan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membuka mata penulis bahwa sesungguhnya pengalaman dan pengetahuan tersebut adalah guru terbaik bagi penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu baik moril maupun materil sehingga terselesaikannya skripsi ini, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hi. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
3. Bapak Deri Firmansyah, M.Pd, selaku sekertaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
4. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd, selaku pembimbing I dan Bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah memberi pengarahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan skripsi.

6. Ibu Santi Baharuddin PRA, S.Pd., M.M selaku kepala sekolah SD N 1 Tanjung Senang, Bandar Lampung, Ibu Aprilita S.Pd selaku pendidik kelas IV, serta peserta didik kelas IV yang telah memberikan izin untuk penelitian dan berkenan memberi bantuan selama penulis melakukan penelitian
7. Sahabat-sahabatku, Hemalia Nanda Putri S.Pd, Sindi Erviana S.Pd, dan Tiara Ayundha S.Pd. Terimakasih telah menemani dan membantu saya disegala kondisi, selalu ada dalam suka maupun duka, memberi doa, dukungan semangat serta motivasi yang tiada henti selama penyusunan skripsi. Semoga Allah membalas kebaikan kalian semua, Aamiin.
8. Keluarga seperjuangan Prodi PGMI angkatan 2018, khususnya keluarga besar PGMI A Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, terimakasih telah berbagi suka, duka, motivasi, dan bersama-sama berjuang hingga terselesaikannya skripsi ini
9. Semua pihak yang telah ikut dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan dalam skripsi ini karena terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang peneliti kuasai dalam penulisan skripsi ini. Oleh karen aitu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan guna menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga penyusunan skripsi ini memberikan manfaat bagi kita semua, *Aamiin*.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung, September 2023
Penulis,

Niken Puspa Ningrum
1811100111

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	3
C. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian.....	7
D. Batasan Penelitian	8
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
H. Kajian Penelitian Terahulu yang Relevan	9
I. Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Landasan Teoritik	13
1. Hasil Belajar	13
a. Pengertian Hasil Belajar.....	13
b. Ranah Hasil Belajar	14
2. Model Pembelajaran	18
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	18
b. Fungsi Model Pembelajaran	19
3. Model Pembelajaran SQ3R	20
a. Pengertian Model Pembelajaran SQ3R	20
b. Karakteristik Model Pembelajaran SQ3R	22
c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran SQ3R	22
d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran SQ3R.....	24

4.	Pembelajaran IPA.....	25
	a. Hakikat Pembelajaran IPA.....	25
	b. Tujuan Pembelajaran IPA.....	26
	c. Pokok Bahasan.....	26
5.	Hakikat Media Pembelajaran.....	28
	a. Hakikat Media pembelajaran.....	28
	b. Tujuan Media Pembelajaran.....	30
6.	Media Kotak Kartu Misteri.....	31
	a. Pengertian Media Kotak Kartu Misteri.....	31
	b. Kelebihan dan Kekurangan Media Kokami.....	32
B.	Model Tindakan.....	32
C.	Hipotesis Tindakan.....	28

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
B.	Metode dan Rancangan Siklus Penelitian.....	35
C.	Subjek Penelitian.....	36
D.	Peran dan Posisi Peneliti.....	37
E.	Tahapan Intervensi Tindakan.....	37
F.	Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan.....	41
G.	Instrumen Pengumpulan Data.....	41
	1. Definisi Konseptual.....	41
	2. Definisi Operasional.....	42
	3. Kisi-Kisi Instrumen.....	42
	4. Jenis-Jenis Instrumen.....	42
	5. Validasi Instrumen.....	51
H.	Teknik Pengumpulan Data.....	51
I.	Keabsahan Data.....	51
J.	Analisis dan Interpretasi Data.....	45
K.	Pengembangan Perencanaan Tindakan.....	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	57
B.	Analisis Data.....	65
C.	Pembahasan.....	74

BAB V PENUTUP

A. Simpulan 77
B. Saran 77

DAFTAR RUJUKAN 97

LAMPIRAN 83

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Semester Ganjil Kelas IV Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 1 Tanjung Senang, Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023	4
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Tes Pilihan Ganda Pada Siklus I.....	35
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes Pilihan Ganda Pada Siklus II.....	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi aktivitas Guru	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi peserta Didik.....	41
Tabel 3.5 Skala Penelitian Hasil Belajar IPA.....	45
Tabel 4.1 Profil sekolah SDN 1 Tanjung Senang, Bandar Lampung ..	49
Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Peserta didik Siklus I.....	54
Tabel 4.3 Lembar Observasi Guru Pada Saat KBM berlangsung Siklus I.....	55
Tabel 4.4 Data Hasil Belajar Peserta didik Siklus II	60
Tabel 4.5 Lembar Observasi Guru Pada Saat KBM berlangsung Siklus II	61
Tabel 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan II.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.Dsain PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart	26
Gambar 4.1 Perbandingan rata-rata hasil belajar peserta didik siklus I dan II.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara	70
Lampiran 2 Lembar Observasi	72
Lampiran 3 Silabus	75
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	77
Lampiran 5 Soal Pretest	95
Lampiran 6 Soal Tes Siklus I.....	100
Lampiran 7 Soal Test Siklus II.....	104
Lampiran 8 Hasil Prestes	109
Lampiran 9 Hasil Tes Siklus I.....	110
Lampiran 10 Hasil Tes Siklus II	111
Lampiran 11 Surat Balasan Penelitian	112
Lampiran 12 Dokumentasi.....	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari terjadinya kesalah fahaman, maka sebagai Langkah awal dalam memahami dan menafsirkan judul skripsi maka perlu adanya penegasan beberapa kata dalam judul skripsi ini. Adapun judul skripsi yang dimaksud yaitu : **“Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri Kelas IV SD N 1 Tanjung Senang Bandar Lampung”** dan diperlukan pembatasan pengertian serta maksud dari istilah judul tersebut. Uraian dalam beberapa istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini yaitu sebagai berikut :

1. Peningkatan

Peningkatan secara umum, peningkatan merupakan upaya untuk menambah derajat, tingkat, dan kualitas maupun kuantitas. Peningkatan juga dapat berarti penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik. Selain itu peningkatan juga berarti pencapaian dalam proses, ukuran, sifat hubungan dan sebagainya. peningkatan merupakan lapisan dari sesuatu yang kemudian membentuk susunan, peningkatan berarti kemajuan, penambahan keterampilan, dan kemampuan supaya menjadi lebih baik.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kemampuan atau perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari proses belajar. Jika proses pembelajaran menitikberatkan pada aspek afektif, perubahan perilaku menjadi lebih baik dapat menghasilkan hasil belajar yang diharapkan. Jika proses pembelajaran menitikberatkan pada aspek kognitif dan psikomotorik, maka hasil belajar yang diharapkan ialah perolehan pengetahuan dan keterampilan. Karena setiap mata pelajaran memiliki

karakteristik yang unik, maka setiap mata pelajaran memiliki hasil belajar yang berbeda-beda.¹

3. IPA

IPA merupakan merupakan pembelajaran yang membuat peserta didik memperoleh pengalaman langsung sehingga menambah kekuatan peserta didik untuk menerapkan konsep yang telah dipelajarinya. IPA merupakan kumpulan teori yang sistematis penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, dan jujur.²

4. Model Pembelajaran SQ3R

Model pembelajaran SQ3R merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntun peserta didik lebih aktif untuk membaca yang efisien guna membantu peserta didik untuk lebih konsentrasi terhadap bahan bacaannya. Tujuannya agar peserta didik mampu lebih memahami apa yang dibacanya dalam suatu teks.³

5. Media Kokami

Media kokami merupakan media sederhana yang menggunakan kotak dan kartu pesan yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi pelajaran. Disebut misteri sebab peserta didik tidak mengetahui isi pertanyaan dalam kartu yang mereka dapatkan dari dalam kotak tersebut.⁴

¹Ridwan Abdullah Sani, *Penilaian Autentik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 120

²Wisma, *Aplikasi Phet Pilihan Stimulasi Pembelajaran Ipa* (Ntb : Pusat Pengembangan Dan Penelitian Indonesia, 2021), 3

³Muhiddin, Dkk, Penerapan “Model Survey Question Read Retice Review Sq3r Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp,” *Jurnal Biology Education*, Vol. 8 No. 1 (2020).

⁴Nuril Mu'minah dan Ary Purmadi, “Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, (2022).

B. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan utama dalam pembelajaran, melalui suatu proses yang diawali dengan dengan perencanaan beberapa perangkat pembelajaran agar dapat diaplikasikan dalam bentuk interaksi dan diselesaikan dengan pengukjran penilaian untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan.⁵ Proses pembelajaran dalam Pendidikan terdapat dua perangkat yakni guru dan peserta didik. Proses pembelajaran dapat mencapai keberhasilan Ketika guru secara aktif mendorong peserta didik untuk aktif belajar dan memberikan pengalaman belajar yang memadai kepada peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Untuk mencapai pembelajaran maka guru berkewajiban menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran. Karena guru memiliki peran sebagai motivator fasilitator, dan model.

Sains atau Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia termasuk pada jenjang SD / MI. Sains ialah ilmu pokok yang membahas tentang pengetahuan alam dengan segala isinya. Tujuan dilaksanakannya pembelajaran IPA SD/MI pada hakikatnya tidak hanya untuk menghasilkan peserta didik yang cerdas dalam memahami materi-materi sains namun juga terampil dalam menerapkan langkah-langkah ilmiah, serta mampu mempunyai karakter sikap saintis dalam kegiatan belajarnya tersebut⁶

Hasil belajar adalah suatu kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah dicapai peserta didik, yang dapat ditunjukkan setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran pendapat tersebut dikemukakan oleh Nana Sudjana. Sedangkan Omar Hamalik mengartikan hasil belajar merupakan suatu yang dapat diraih oleh peserta didik setelah melaksanakan

⁵Moh Suardi, *Belajar Dan Pembelajaran*, 1 Ed. (Yogyakarta: Depublish, 2018), 32

⁶Suharyati, Upaya, "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Metode Demonstrasi Masa Pandemi Covid 19 Pada Siswa Kelas VI SD N 2 Kelayu Jorong Semester 1 Tahun 2021/2022," *Journal Ilmiah Rinjani* Vol 10. No. 1 (2022)

proses belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan prestasi belajar yang dapat memperlihatkan adanya tingkat perubahan perilaku peserta didik.⁷ Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku atau peningkatan pengetahuan dan kemampuan peserta didik yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat dilihat dari beberapa tes atau evaluasi pembelajaran yang biasa dinilai yang nantinya menghasilkan suatu angka yang menunjukkan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Peserta didik diharuskan mencapai hasil belajar yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Jadi, KKM merupakan sebuah tolak ukur yang menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar.⁸

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilaksanakan di SDN 1 Tanjung Senang Bandar Lampung melalui wawancara dengan ibu Aprilita selaku Wali Kelas IV didapatkan beberapa informasi yakni dalam kegiatan pembelajaran banyak peserta didik yang cenderung pasif. Peserta didik terkadang masih sulit memahami materi pelajaran, bahkan dalam sesi tanya jawab di kelas belum banyak peserta didik yang aktif menjawab dan beberapa peserta didik cenderung diam saat diajukan pertanyaan. Hal tersebut disebabkan karena pendidik saat mengajar di kelas sering menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat hanya berpusat pada guru sehingga dapat menyebabkan rasa bosan terhadap peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Sebab rendahnya efektifitas pembelajaran maka berdampak terhadap hasil belajar peserta didik yakni masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM. Adapun data hasil belajar mata pelajaran IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Tanjung Senang seperti pada table berikut ini :

⁷Nunik Wahyu Fitriach, *Permodelan Pembelajaran IPA dengan Teknik Twi Stay Two Stray* (Tangerang Selatan: Indocamp, 2020), 59.

⁸Wahyu Bagja Sulfemi dan Hilga Minati, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model, Picture dan Media Gambar Seri, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*," Vol.4, No. 2, (2018); 229, 10.30870/jpsd.v4i2.3857

Tabel 1.1
Hasil Ulangan Semester Ganjil Kelas IV Mata Pelajaran
IPA di SD Negeri 1 Tanjung Senang, Bandar Lampung Tahun
Pelajaran 2022/2023

No.	Nilai	Kategori	Jumlah peserta didik	Presentase
1.	≥ 73	Tuntas	7	33%
2.	≤ 73	Belum Tuntas	14	67%
	Jumlah		21	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai ulangan semester ganjil IPA peserta didik kelas IV sebanyak 7 peserta didik (33%) yang mencapai ketuntasan nilai KKM. Berarti masih banyak nilai peserta didik jauh rendah di bawah KKM, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Tanjung Senang khususnya pada mata pelajaran IPA masih rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Melihat fakta pada data yang ada di lapangan, maka perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menciptakan suasana belajar yang maksimal dengan cara memilih model pembelajaran dengan tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta dibantu media agar dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang aktif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu model SQ3R. Model pembelajaran SQ3R belum pernah diterapkan di sekolah ini, namun model pembelajaran ini diyakini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil penelitian yang terdahulu.

Model SQ3R, menurut Effendi model pembelajaran SQ3R merupakan model yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan tahapan-tahapan *survey, question, read, recite,* dan *review*. Sedangkan menurut Huda SQ3R merupakan strategi pemahaman yang membantu peserta didik berpikir tentang teks yang sedang mereka baca. Dalam kegiatan model pembelajaran SQ3R ini kegiatan membaca merupakan proses menyeimbangkan teks yang dibaca dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami makna-makna yang terkandung dalam bacaan ketika membaca.⁹

Dalam proses pembelajaran SQ3R peserta didik diharapkan dapat menguasai keterampilan membaca dan menulis yang umumnya membaca memiliki peran penting dalam kehidupan, sebagai firman ALLAH dalam Q.S Al-Alaq 96: 1-5 yang berbunyi:

اِقْرَأْ بِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢
 اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤
 عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang maha mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang telah diketahuinya (Q.S Al-Alaq 96:1-5)

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia diperintahkan Tuhan untuk membaca dan mengajarkan apa yang tidak diketahuinya dengan perantara menulis dan membaca. Cara ini menerapkan model pembelajaran membaca intensif yang sama dengan model pembelajaran SQ3R.

⁹I Wayan Misnawan, "Model Pembelajaran SQ3R Berbantuan Media Buku Cerita Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 3 No.2 (2020).

Selain model pembelajaran, media juga diperlukan saat proses pembelajaran. Media merupakan sarana komunikasi yang berupa materi pembelajaran yang digunakan dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan terstruktur, sebab penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, serta melatih kemampuan berinteraksi antara peserta didik baik dengan teman maupun lingkungannya. Peserta didik dapat menemukan minat dan keterampilannya terhadap suatu hal, memberi stimulus dalam belajar, serta memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik dan menimbulkan pendapat yang sama terkait dengan materi pembelajaran.¹⁰ Salah satu media yang digunakan yaitu media kotak kartu misteri (kokami).

Media kotak kartu misteri (kokami), ialah media yang dikombinasikan dengan permainan Bahasa. Gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat peserta didik untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran.¹¹

Berdasarkan hasil prapenelitian yang peneliti lakukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri Kelas IV SD N 1 Tanjung Senang Bandar Lampung”

C. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Peserta didik masih sulit memahami materi pembelajaran
2. Peserta didik cenderung diam saat diajukan pertanyaan
3. Banyak peserta didik yang mengobrol dengan teman sebangku saat guru menjelaskan materi

¹⁰Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, 2-3

¹¹M. Isnaini, “Pengaruh Media Kokami Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018,” *Jurnal Hasil Kajian Inovasi dan Aplikasi Fisika*, Vol. 2, No. 2, (2018).

4. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru
5. Rendahnya hasil belajar IPA peserta didik

Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran SQ3R pada peserta didik kelas IV SD N 1 Tanjung Senang Bandar Lampung.

D. Batasan Penelitian

Agar peneliti lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka perlu adanya batasan masalah, adapun batasan masalah dalam penelitian yaitu meliputi :

1. Yang akan ditingkatkan adalah hasil belajar IPA peserta didik kelas IV di SD N 1 Tanjung Senang Bandar Lampung
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model SQ3R

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPA kelas IV menggunakan model SQ3R berbantuan media kotak kartu misteri?”

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui mengenai Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV Menggunakan Model pembelajaran SQ3R Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik
 - a. Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
 - b. Memberi kondisi kegiatan belajar mengajar yang baru bagi peserta didik sehingga pembelajaran tidak lagi membosankan.

2. Bagi Guru
 - a. Dapat menambah referensi bagi guru untuk memperoleh gambaran model pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran IPA
 - b. Dapat memberikan motivasi untuk guru agar dapat mengembangkan model pembelajaran *survey question read recite review (SQ3R)* pada hasil belajar belajar peserta didik dengan pembelajaran yang lain
3. Bagi Peneliti

Dapat memberikan wawasan baru bagi peneliti dalam proses pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran SQ3R.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut ini beberapa penelitian menggunakan model pembelajaran SQ3R yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Agus Wahyudi tentang “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Berorganisasi Pelajaran Pkn Dengan Menggunakan Model Pembelajaran SQ3R Pada Siswa Kelas V Semester 2 SD AL-Azhar Kecamatan Kedunggalar Kabupaten Ngawi” dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SQ3R dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik materi berorganisasi mata pelajaran PKn peserta didik kelas V SD Al-Azhar Kedunggalar Kecamatan Kedunggalar Kabupaten Ngawi dengan hasil presentase sebagai berikut yaitu pada siklus I sebesar 55%, siklus II sebesar 73% dan pada siklus III sebesar 91%.¹²
2. Hasil penelituian yang dilakukan oleh Maesaroh tentang “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Tematik Melalui Penerapan Model SQ3R Pada Peserta Didik Kelas IV SD

¹²Agus Wahyudi, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Berorganisasi Pelajaran Pkn dengan Menggunakan Model Pembelajaran SQ3R Pada Siswa Kelas V Semester 2 SD AL-Azhar Kecamatan Kedunggalar Kabupaten Ngawi”, *Jurnal Education And Learning Of Elementary School*, Vol. 01 No. 2, (2021).

Negeri Mangunsari 02 Salatiga” dalam penelitiannya ini dapat disimpulkan bahwa model SQ3R efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Mangunsari 02 Salatiga pada mata pelajaran tematik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari ketuntasan belajar klasikal peserta didik pada siklus I sebesar 70,37% dengan nilai rata-rata 75,93. Pada siklus II, ketuntasan belajar klasikal peserta didik sebesar 85,19% dengan nilai rata-rata 80,00.¹³

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Jamin yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran SQ3R Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SQ3R memiliki sintaks yang dapat meningkatkan keterampilan membaca serta pemahaman terhadap bahan bacaan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran ini cocok untuk semua jenis mata pelajaran, baik itu pelajaran yang banyak membaca maupun pelajaran hitungan. Selain meningkatkan hasil belajar peserta didik, model pembelajaran SQ3R juga meningkatkan minat baca, kemampuan berpikir kritis, minat belajar serta motivasi belajar peserta didik.¹⁴
4. Penelitian I Wayan Widnyana, yang berjudul “Model Pembelajaran SQ3R Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia” dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran SQ3R terhadap hasil belajar bahasa indonesia peserta didik kelas V SD N 1 Nawa Kerti Kecamatan Abang, kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2019/2020.¹⁵
5. Hasil penelitian Sari Selmedani, yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Menggunakan Model SQ3R Pada Peserta Didik Kelas IV SD” Dalam penelitian ini

¹³Maesaroh, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Tematik Melalui Penerapan Model SQ3R Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Mangunsari 02 Salatiga,” *Jurnal Humaniora Yaayasan Darma*, Vol. 5 No. 2, (2018).

¹⁴Nurul Jamin, Efektivitas Model Pembelajaran SQ3R Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, *Journal On Teacher Education*, (Vol. 4 No. 1, 2022)

¹⁵I Wayan Widnyana, “Model Pembelajaran SQ3R Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 3, (2020)

dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model SQ3R di kelas IV SD Negeri 23 Lolong Kota Padang sudah meningkat. Berikut ini hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II diperoleh peningkatan. Keberhasilan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik. Pada siklus I rata – rata aspek kognitifnya 66% pada siklus II meningkat menjadi menjadi 85,58% dan dan rata-rata afektif pada siklus I adalah 77% menjadi 81% pada siklus II dan rata-rata pada aspek psikomotor pada siklus I yaitu 75% meningkat menjadi 81% pada siklus II. Dilihat dari rata-rata ketiga aspek tersebut pada siklus I adalah 73% dan pada siklus II meningkat menjadi 82%.¹⁶

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembahasan penelitian ini, penulis akan membagi menjadi lima BAB yang berbentuk narasi atau uraian dan tentunya saling berkaitan antara satu bab dengan bab lainnya.

BAB I, yaitu pendahuluan yang berisikan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi area dan focus penelitian, batasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu serta sistematika penulisan.

BAB II, yaitu landasan teori. dalam bab ini membahas terkait teori yang digunakan dalam penelitian yaitu model pembelajaran SQ3R terhadap peningkatan hasil belajar IPA, selain itu membahas tentang model Tindakan serta hipotesis dalam penelitian

BAB III, yaitu metode penelitian yang meliputi tempat dan waktu penelitian, metode dan rancangan penelitian, subjek penelitian, peran dan posisi peneliti, tahapan intervensi Tindakan, hasil intervensi Tindakan yang diharapkan, instrument

¹⁶Sari Selmedani, “Peningkatan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Menggunakan Model SQ3R Pada Peserta Didik Kelas IV SD,” *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, Vol. 4, No. 1, (2021)

pengumpulan data, Teknik pengumpulan data, analisis dan interpretasi data serta pengembangan perencanaan tindakan.

BAB IV, dimana dalam bab ini berisikan menjelaskan apakah ada peningkatan hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran SQ3R berbantuan media kotak kartu misteri di kelas IV

BAB V, yaitu penutup sebagai akhir dari penelitian yang berisikan simpulan dan rekomendasi.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Landasan Teoritik

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tujuan yang akan dicapai dari kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah menjalani kegiatan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik yang telah menguasai kompetensi yang diharapkan. Menurut Parta hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendapat tersebut senada dengan pendapat S. Bloom bahwa ada tiga ranah hasil belajar, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif atau berpikir berkaitan hasil belajar intelektual dari sederhana ke kompleks. Bloom mengelompokkan ranah kognitif ke dalam enam jenjang, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.¹⁷ Menurut Yopie Firmansyah, hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya yang berdampak pada perubahan tingkah laku dalam individu setiap peserta didik dan kemampuan tersebut mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. hal ini mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan aspek terpenting didalam proses belajar mengajar.¹⁸

Hasil belajar adalah ketercapaian kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar yang mencakup aspek psikomotorik,

¹⁷Jusmawati, Dkk., *Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), 17-18.

¹⁸Eka Tusyana dan Devi Luciana, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* Terhadap Hasilbelajar Pkn, *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, (Vol. 6, No. 2, 2019)

kognitif, dan afektif. Dari hasil belajar tersebut didapatkanlah suatu angka dimana angka tersebut yang dapat menentukan ketuntasan belajar peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik diharuskan untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Artinya KKM dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam menerima pembelajaran di sekolah.¹⁹

Menurut Syaifudin hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik selama kegiatan belajar. Untuk mendefinisikan hasil belajar dapat dilihat melalui nilai raport, indeks prestasi, nilai kelulusan dan lain sebagainya. Arikunto juga menyebutkan bahwa untuk mengetahui hasil peserta didik perlu adanya evaluasi sebagai alat untuk mengukur hasil belajar. Arikunto juga menyatakan, pemberian nilai adalah suatu bentuk umpan balik yang menunjukkan seberapa jauh peserta didik telah menapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.²⁰

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar. Kemampuan tersebut terdiri dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diperoleh melalui serangkaian tes atau evaluasi, dengan adanya hasil belajar ini dapat mengukur seberapa jauh pengetahuan, kemampuan dan tingkat prestasi peserta didik di kelas.

Hadist yang berkaitan dengan belajar dan dapat dijadikan kalimat pedoman yaitu yang berbunyi :

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِشْ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ
اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

¹⁹Nurul Hidayah, Dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III, *Jurnal Pendidikan Dasar*,” Vol. 6, No. 2 (2022)

²⁰Rumiyati, *Model Talking Stick Sebagai Upaya Peningkatan kreativitas dan Hasil Belajar*, (Pekalongan: Nasya Expanding Managemant, 2021), 9.

Artinya : “*barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya menuju surga*” (HR. Muslim)

Hadist di atas dapat dianalisis bahwa seseorang yang berniat dalam mencari ilmu atau belajar di jalan Allah maka akan memudahkan jalannya menuju surga, sejak berangkat hingga pulang dari menuntut ilmu.

b. Ranah Hasil Belajar

Teori hasil belajar yang paling sering digunakan sebagai rujukan dalam merumuskan tujuan pembelajaran adalah taksonomi Bloom. Berikut ini tiga ranah sebagai hasil belajar yang dikemukakan oleh Bloom yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan intelektual, yakni kemampuan untuk menyatakan kembali konsep yang telah dipelajarinya. Ranah kognitif ini segala kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan berpikir. Berikut ini kemampuan yang terdapat dalam ranah kognitif:

a) Mengingat (*Remembering*)

Mengingat ialah upaya untuk memunculkan ulang suatu informasi pengetahuan yang telah disimpan di dalam ingatan, baik yang sudah lama maupun yang baru diterimanya.

b) Memahami (*understanding*)

Memahami adalah kegiatan lanjutan setelah mengingat, yakni suatu upaya untuk membangun pemahaman dan pengertian terhadap suatu informasi (pengetahuan) dari berbagai sumber sehingga dapat mengklasifikasikan, menjelaskan persamaan dan perbedaan, menemukan ciri khusus dari suatu objek dan seterusnya.

- c) Menerapkan / mengaplikasikan (*applying*)
Mengaplikasikan merupakan Tindakan yang tahapannya lebih tinggi dari memahami. Di sini pembelajaran setelah mengingat dan memahami, dapat menerapkan atau penggunaan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata.
- d) Menganalisis (*analysing*)
Menganalisis merupakan kegiatan memecahkan masalah dengan membongkar setiap akar permasalahan menjadi ke dalam beberapa bagian, kemudian mengenali keterkaitan antara bagian tersebut sehingga dapat menemukan upaya untuk memecahkan masalah tersebut.
- e) Mengevaluasi (*evaluating*)
Mengevaluasi merupakan kegiatan menilai baik buruknya suatu objek, benar salah suatu hal, tinggi rendah suatu kualitas, dan sebagainya berdasarkan kriteria tertentu.
- f) Mencipta / Berkreasi (*Creating*)
Mencipta ialah upaya untuk menghasilkan sesuatu yang baru yang belum ada sebelumnya, dengan cara meletakkan unsur-unsur terkait secara bersamaan sehingga membentuk suatu kesatuan.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi, serta tingkat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Ranah afektif terdiri atas lima tingkatan yaitu meliputi :

- a) Sikap menerima (*receiving/ attending*)
Sikap ini berhubungan dengan sikap kepedulian terhadap orang lain atau dunia luar. Sikap peduli terhadap orang lain dan lingkungan sekitarnya, mau menerima kelebihan dan kekurangan orang lain, mau mendengarkan penjelasan orang lain,

dan sebagainya merupakan perwujudan dari jenjang ini.

b) Merespon (responding)

Responding yakni memberi jawaban atau memberi reaksi atas stimulus yang diterima dari seseorang. Dalam memberikan respon ini berkaitan dengan tepat-tidaknya bentuk reaksi yang diberikan, bagaimana dalam perasaan yang diekspresikan, apakah memberi kepuasan atau tidak, dan seterusnya.

c) Menilai (valuing)

Menilai yakni berkaitan dengan nilai atau kepercayaan terhadap gejala atau stimulus yang diterimanya. Dalam hal ini termasuk kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

d) Mengelola

Kemampuan mengorganisasi atau mengelola, yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu system organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.\

e) Karakteristik

Interaksi nilai, yakni keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik meliputi kompetensi untuk melakukan sesuatu dengan melibatkan anggota badan sehingga menghasilkan gerak secara fisik. Hal ini berkaitan dengan keterampilan melakukan sesuatu yang tentunya akan melibatkan gerak reflek, kelihaian

melakukan gerak tertentu mulai Gerakan sederhana sampai pada Gerakan kompleks ²¹

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Kata model secara etimologi diartikan sebagai suatu pola yang akan dibuat dan dihasilkan. Model sendiri dapat dilihat dari tiga jenis kata, yakni yang pertama kata benda, dalam kata benda model diartikan sebagai suatu gambaran atau representasi. Kedua sifat, dalam kata sifat model diartikan sebagai suatu panutan, contoh atau teladan yang ideal. Ketiga kata kerja, dalam kata benda model diartikan sebagai suatu kegiatan mencontohkan, mempertunjukkan, dan memperlihatkan serta memperagakan. Menurut Joyce dan well Model pembelajaran merupakan suatu pola atau perencanaan yang digunakan dalam pembentukan kurikulum (perencanaan pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas atau yang lain.²²

Model pembelajaran juga diartikan sebagai suatu istilah yang berkaitan dengan pola atau rancangan. Istilah dari model dalam dunia pembelajaran memiliki arti yakni suatu pola yang memberikan suasana dalam pembelajar supaya berlangsung secara maksimal. Sebagai pola pembelajaran, model pembelajaran terdiri dari beberapa bagian yang dipadukan dan disusun secara sistematis sehingga menjadi rancangan yang lengkap. Model pembelajaran merupakan panduan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Alimah dan Marianti, model pembelajaran adalah cara melaksanakan proses belajar mengajar yang mempunyai

²¹Dedi Sutedi, *Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Jepang*, (Humaniora, 14-24

²² Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Depok: Raja Grafindo Persada), 133.

sintaks dan tujuan pembelajaran tertentu untuk dicapai. Hal ini sepaham dengan pendapat Mulyatiningsih, bahwa model pembelajaran adalah istilah yang menggambarkan kegiatan belajar mengajar dari awal hingga akhir. Sintaks penyelenggaraan model pembelajaran dilaksanakan dalam beragam kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan model tersebut.²³

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rangkaian atau susunan proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran yang telah disusun secara sistematis, guna menjadi pedoman guru dalam melaksanakan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam hal ini, maka seorang guru perlu menerapkan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Namun, perlu diketahui bahwa tidak semua jenis model pembelajaran tepat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Model Pembelajaran

Pada dasarnya model pembelajaran memiliki fungsi sebagai pedoman bagi penyusun pembelajaran dan para pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Adapun terdapat beberapa fungsi penting yang harus dimiliki model pembelajaran yaitu meliputi :

- 1) Bimbingan, suatu model pembelajaran harus dapat dijadikan sebagai acuan atau patokan bagi pendidik dan peserta didik terkait bagaimana proses belajar akan dilakukan, memiliki desain yang intruksional yang komprehensif serta dapat membawa pendidik dan peserta didik meraih tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) Mengembangkan kurikulum, suatu model pembelajaran juga dapat mengembangkan kurikulum

²³Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Bumi Aksara , 2018),34-35

pembelajaran pada setiap kelas dan tahapan pendidikan.

- 3) Spesifikasi Alat Pelajaran. Model pembelajaran menjadi salah satu instrumen yang dapat membantu pendidik dalam membimbing peserta didik kepada perubahan perilaku yang dikehendaki.
- 4) Memberikan Masukan dan Perbaikan terhadap Pengajaran. Model pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan kegiatan dalam proses pembelajaran sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.²⁴

3. Model Pembelajaran *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R)

a. Pengertian Model Pembelajaran SQ3R

Model pembelajaran diartikan sebagai suatu istilah yang berkaitan dengan pola atau rancangan. Istilah dari model dalam dunia pembelajaran memiliki arti yakni suatu pola yang memberikan suasana dalam pembelajaran supaya berjalan secara maksimal. Sebagai pola pembelajaran, model pembelajaran terdiri atas beberapa bagian yang dipadukan dan disusun secara sistematis sehingga menjadi rancangan yang lengkap. Model pembelajaran merupakan panduan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Alimah dan Marianti, model pembelajaran adalah cara melaksanakan proses belajar mengajar yang mempunyai sintaks dan tujuan pembelajaran tertentu untuk dicapai. Hal ini sepaham dengan pendapat Mulyatiningsih, bahwa model pembelajaran adalah istilah yang menggambarkan kegiatan belajar mengajar dari awal hingga akhir. Sintaks penyelenggaraan model

²⁴Ahyar, dkk., *Model-model Pembelajaran*, 10-11.

pembelajaran dilaksanakan dalam beragam kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan model tersebut.²⁵

Model pembelajaran SQ3R (*survey question read recite review*) dikembangkan oleh Francis P Robinson dari Ohio University Amerika Serikat mengungkapkan bahwa model pembelajaran ini bersifat praktis dan dapat diaplikasikan dalam berbagai pendekatan belajar untuk semua mata pelajaran. Model pembelajaran ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi yang digunakan beberapa tahap untuk membimbing peserta didik selama membaca dan belajar. Model ini mengacu pada pengertian langkah-langkah dalam mengolah kegiatan belajar mengajar bahasa yang dimulai dari merencanakan, melaksanakan, sampai dengan mengevaluasi pembelajaran. Model bukanlah cara menyampaikan pembelajaran sebab model sifatnya lebih kompleks dari sekedar cara penyampaian materi. Jadi SQ3R adalah suatu pembelajaran yang sangat baik untuk kepentingan membaca secara intensif dan rasional.²⁶

Model pembelajaran SQ3R menurut Yuliana ialah model dengan pendekatan membaca yang mampu mengembangkan suatu metakognitif peserta didik dengan cara memberikan tugas untuk membaca materi secara cermat dan seksama.²⁷ Sedangkan menurut Ahmad Bahtiar model pembelajaran SQ3R ialah model pembelajaran yang memiliki lima tahap. Tahap pertama membaca sekilas isi materi dan mencari susunan materi (*survey*), tahap kedua mencari dan menyusun pertanyaan yang akan dijawab dari soal (*question*), kemudian dimulai membaca materi sesuai pertanyaan yang telah

²⁵Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), 34-35

²⁶Hasan Busri dan Moh Badrih, *Linguistik Terapan Konsep Pembelajaran Dan Penelitian Linguistik Mutakhir*, (Malang : Literasi Nusantara, 2020) , 74.

²⁷Agus Krisno B, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*, (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), Cet Ke 2 H. 132

dikembangkan (*read*), lalu peserta didik mengingat kembali apa yang telah dipelajari dan dituangkan pada catatan kecil dari poin-poin (*recite*), dan akhirnya meninjau kembali materi yang telah dibaca untuk memastikan dan mengingat apa yang telah dibaca (*review*).²⁸

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SQ3R merupakan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik berpikir sistematis serta model yang melakukan pendekatan membaca serta memiliki lima langkah kegiatan yaitu *survey*, *Question*, *Read*, *Recite*, dan *Review*.

b. Karakteristik Model Pembelajaran SQ3R

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing berikut ini karakteristik model SQ3R:

- 1) Peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran
- 2) Guru sebagai fasilitator dan mediator yang aktif
- 3) Pembelajaran dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil dan guru sebagai pembimbing
- 4) Peserta didik dihadapkan pada suatu fenomena dan kemudian diminta untuk mensurvei hal-hal pokok yang terdapat dalam fenomena yang dihadapi
- 5) Peserta didik menyelidiki makna yang terkandung dalam suatu fenomena atau kejadian dengan berpedoman pada hal-hal pokok yang telah disurvei lebih dahulu²⁹

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran SQ3R

SQ3R ialah singkatan dari *survey*, *question*, *read*, *recite*, and *review*. Oleh sebab itu, langkah-langkah pembelajarannya pun terkait dengan istilah tersebut yaitu sebagai berikut:

²⁸Ahmad Bahtiar, "Improving Student Reading Comprehension By Using SQ3R Method," *Jurnal Of English Language Teaching*, Vol 2, No. 2, (2018)

²⁹Hamzah dan Nurdin Mohammad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2022), 116.

- 1) *Survey* (menyelidiki atau memeriksa)
Tujuan dari survey ialah agar peserta didik dapat mengidentifikasi teks, panjang teks, memeriksa halaman, bab, judul bab, sub-subagian, istilah baru dan sebagainya. Semua itu bertujuan untuk memperoleh kesan atau gagsan umum tentang isinya. Pada tahap pemeriksaan ini kita lakukan dengan cara membaca selintas. Pada saat melakukan survey peserta didik dianjurkan untuk menyiapkan pensil, kertas dan alat pembuat ciri seperti stabilo untuk menandai bagian yang penting dan guru berperan sebagai pemberi petunjuk tentang langkah-langkah yang harus dilakukan peserta didik.
- 2) *Question* (bertanya)
Langkah kedua yaitu menyusun pertanyaan yang relevan dengan teks. Guru memberi petunjuk atau contoh kepada peserta didik cara menyusun pertanyaan-pertanyaan yang jelas, singkat, dan relevan dengan bagian-bagian teks yang telah dipelajari. Pertanyaan tersebut akan membangkitkan keingintahuan peserta didik dan membantunya untuk menjadi pembaca dengan tujuan, mencari jawaban yang relevan, dan akhirnya akan meningkatkan pemahaman dan mempercepat penguasaan seluruh bab dibandingkan dengan membaca asal-asalan. Jumlah pertanyaan sudah ditentukan sebelumnya sesuai dengan panjang pendeknya teks serta banyak sedikitnya konsep materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat peserta didik diperiksa oleh guru
- 3) *Read* (membaca)
Maksudnya yaitu membaca teks bagian demi bagian secara aktif dan menyeluruh untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang telah dsusun. Dalam langkah ketiga ini guru meminta peserta didik untuk membaca

secara aktif dan mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun.

4) *Recite* (memahami)

Setelah selesai menyusun beberapa pertanyaan, pada setiap akhir membaca bagian bab, sub bab, atau paragraph berhentilah sejenak untuk menyampaikan hal penting dari bacaan tersebut dengan gaya bahasa sendiri. Dan menjawab pertanyaan yang telah disusun. Pada tahap ini peserta didik dilatih untuk mengingat materi yang dibaca serta menjawab pertanyaan-pertanyaan tanpa membuka buku atau catatan yang telah dibuat dan menuliskan jawaban pada buku catatan. Dengan demikian seterusnya hingga pertanyaan dapat terselesaikan.

5) *Review* (mengulangi)

Maksudnya yaitu meninjau ulang pertanyaan dan jawaban yang telah diajukan. Menelusuri kembali judul, sub judul, serta bagian-bagian penting. Pada langkah ke lima ini peserta didik diminta untuk mengulang-ulang dan mengingat kembali segenap isi ringkasan dan catatan penting yang telah dibuat

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran SQ3R

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, masing-masing dalam proses pembelajaran, berikut ini kelebihan model pembelajaran SQ3R :

- 1) Materi yang diajarkan atau disampaikan kemungkinan penguasaan ilmunya lebih baik
- 2) Dapat memahami isi buku secara baik, sebab sambil membaca mempertanyakan apa yang telah dibaca
- 3) Peserta didik berusaha memikirkan jawaban-jawaban dari pertanyaan pada isi bacaan atau teks tersebut
- 4) Peserta didik dapat bekerjasama dalam kelompoknya untuk saling bertukar pendapat dalam memahami konsep materi yang disajikan dalam uraian teks

- 5) Membuat peserta didik lebih percaya diri
- 6) Membantu konsentrasi peserta didik
- 7) Melatih memberikan jawaban dalam pertanyaan tentang materi
- 8) Membantu mempersiapkan catatan dalam bentuk tanya jawab³⁰

Selain kelebihan, model pembelajaran SQ3R juga memiliki kekurangan yaitu meliputi :

- 1) Peserta didik hanya terfokus pada apa saja yang telah dibaca
- 2) Membutuhkan waktu yang relatif lama

4. Pembelajaran IPA

a. Hakikat Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam ialah terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *nature science*, yang artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi, ilmu pengetahuan alam atau *science* disebut sebagai ilmu tentang alam. ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. IPA membahas tentang gejala- gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.³¹

Pembelajaran IPA sebagaimana tujuan pendidikan dalam taksonomi bloom, bahwa pembelajaran dapat memberikan pengetahuan (kognitif), sebuah keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan, dan apresiaasi. Ilmu pengetahuan alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan

³⁰Amin dan Yurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer*, (Bekasi : pusat penerbitan LPPM,2022), 534-537.

³¹Usman Samatow, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks), 3.

suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, sehingga prospek perkembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.³²

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik :

- 1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari³³

Adapun yang menjadi kompetensi dasar dalam IPA yaitu memahami pengertian macam-macam gaya, serta menyebutkan contoh dari masing-masing macam gaya.

c. Pokok Bahasan

Berdasarkan buku panduan yang ada di sekolah maka materi yang akan diajarkan diambil dari pada pembelajaran semester genap, yaitu tentang macam-macam gaya yang meliputi:

³²Putu Yulia Angga Dewi,Dkk, *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Ipa Sd/Mi*, (Aceh Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 4-5.

³³ Kudisiah, "Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 201/2018," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* Vol. 4, No. 2, (2018): 199

- 1) Gaya otot
Gaya otot merupakan gaya yang timbul dari koordinasi struktur otot dengan rangka tubuh. Contohnya adalah seseorang yang mengangkat batu. Untuk mengangkat batu tersebut, otot di dalam tubuhnya berkordinasi sehingga mampu menggerakkan tangan untuk mengangkat batu.
- 2) Gaya pegas
Gaya pegas merupakan gaya yang dihasilkan oleh sebuah pegas. Gaya pegas timbul karena pegas dapat merapat dan merenggang sehinggabentuknya dapat Kembali seperti semula setelah terjadi gaya tersebut. Contohnya dalah saat seseorang pemanah menarik anak panah ke belakang, maka bususr pada panah tersebut akan mengikuti arah bususr yang ditarik, kemudian setelah anak panah dilepaskan, maka pegas pada bususr panah akan Kembali ke bentuk semula. Contoh lainnya adalah ketapel, yang cara kerjanya sama dengan bususr panah.
- 3) Gaya gesek
Gaya gesek merupakan gaya yang timbul karena terjadinya persentuhan langsung antara dua permukaan. Gaya gesek merupakan gaya yang arahnya selalu berlawanan dengan arah gerak bendanya. Besar kecilnya gaya gesekan ditentukan oleh halus atau kasarnya permukaan benda. Semakin halus permukaan, maka semakin kecil gaya gesekan yang timbul sehingga gaya yang dibutuhkan untuk membuat benda tersebut bergerak semakin kecil juga.
- 4) Gaya mesin
Gaya mesin adalah gaya yang dihasilkan oleh kerja mesin, seiring berkembangnya teknologi, mesin yang dibuat pun semakin canggih. Gaya mesin sangat membantu dalam meringankan aktivitas manusia. Contohnya adalah kerja mobil dan motor.

- 5) Gaya gravitasi
Gaya gravitasi bumi ialah gaya Tarik bumi terhadap seluruh benda bermasa yang terdapat pada permukaannya. Dengan adanya gravitasi bumi, maka kita dapat berdiri tanpa masalah di permukaannya. Jika tidak terdapat gaya gravitasi bumi, maka setiap benda akan melayang seperti halnya di luar angkasa.
- 6) Gaya magnet
Gaya magnet ialah gaya pada magnet yang mampu menarik benda-benda tertentu. Benda yang mampu tertarik oleh magnet disebut benda magnetis. Benda-benda umumnya terbuat dari besi atau baja dan jenis logam lainnya. Contohnya adalah paku, yang didekatkan ke sebuah magnet akan tertarik menuju ke arah magnet tersebut.
- 7) Gaya listrik
Gaya listrik adalah gaya yang dihasilkan oleh benda-benda yang bermuatan listrik dalam medan listrik. Contohnya adalah kipas angin bekerja dengan mengubah energi listrik menjadi energi gerak.

5. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Secara umum media dapat diartikan sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima.³⁴ Secara harfiah berasal dari bahasa latin dalam bentuk jamak yakni *medium*, berarti perantara atau pengantar. Secara garis besar menurut Gerlach dan Ely, media dapat berbentuk orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang dapat membantu peserta didik menambah pengetahuan dan keterampilan serta perubahan sikap. Dalam pengertian tersebut berarti media bukan sekedar seperangkat perantara berupa benda mati saja melainkan ada guru, buku dan lingkungan

³⁴ Nunuk Suryani, Ahmad Seiawan, and Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 9-12.

sekolah yang dapat berperan sebagai sumber belajar yang merupakan bentuk dari media juga. Secara khusus media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat grafis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengolah informasi yang diterima baik berbentuk visual atau verbal.³⁵

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan dalam rangka menarik peserta didik supaya bersemangat dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Media dikatakan fleksibel karena dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan dan pada semua kegiatan pembelajaran. Adanya media dapat mendorong peserta didik dalam melatih tanggung jawab dan mengontrol proses belajar secara mandiri, serta dapat memberikan kesan dan makna jangka panjang terhadap pembelajaran yang dilalui.³⁶ Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh pendidik dapat lebih cepat diterima oleh peserta didik.³⁷ Namun, apabila seorang pendidik tidak menggunakan media, maka proses belajar tidak dapat dikatakan gagal, karena pengukur keberhasilan dalam belajar bukan berdasarkan adanya media. Media hanya alat bantu yang digunakan pendidik sebagai perantara penyampaian informasi. Inti utama dalam pembelajaran adalah peserta didik dapat menerima pembelajaran dan belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.³⁸

³⁵Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 7-8.

³⁶Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, (Solo: Tahta Media Group, 2021), 3-4.

³⁷Nurul Hidayah, Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 9, No.1, (2022)

³⁸Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), 71.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki tujuan sebagai sarana dan prasarana penunjang keberhasilan pembelajaran dan mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat. Achsin menyatakan tujuan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperlancar proses pembelajaran, dan ketepatan.
- 2) Memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik.
- 3) Membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.
- 4) Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pelajaran.
- 5) Mengurangi kesalahpahaman antar peserta didik dalam pemahaman materi dan pesan yang disampaikan oleh pendidik.

Secara umum media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesan belajar yang lebih beragam sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam belajar.
- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan serta mendapatkan minat baru terhadap bidang tertentu.
- 3) Memberikan makna belajar yang akan selalu diingat oleh peserta didik.
- 4) Membentuk suasana belajar yang lebih efektif dan efisien.
- 5) Menciptakan situasi belajar menjadi yang dapat menstimulus peserta didik.³⁹

³⁹Ramen A Purba, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 30-31.

6. Media Kotak Kartu Misteri

a. Pengertian Media Kotak Kartu Misteri (Kokami)

Kotak kartu misteri (kokami) ialah salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan Bahasa dan gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat peserta didik untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Penerapannya melibatkan seluruh peserta didik, baik peserta didik yang biasanya pasif maupun yang aktif. Dengan demikian, permainan ini sangat baik digunakan dalam kelas heterogen. Persiapan-persiapan yang harus dilakukan yaitu menyiapkan media kotak dan kartu misterius (kokami) yaitu sebuah kotak dan kartu pesan. Jumlah kartu dan pesan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Kotak dapat dibuat secara sederhana yang berfungsi sebagai tempat menyimpan kartu pesan. Kartu pesan tersebut dapat berupa perintah dan pertanyaan yang dituliskan di atas potongan kertas, setelah itu kartu pesan dimasukkan ke dalam kotak tersebut.⁴⁰

Menurut Kadir dalam Rusiana, media kokami merupakan jenis media yang dikombinasikan dengan permainan Bahasa. Permainan ini merupakan salah satu alternative, selain untuk menambah pengetahuan peserta didik dengan menarik dan menyenangkan, juga dapat berfungsi untuk merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik. Seperti namanya, kokami terdiri dari suatu kotak yang di dalamnya terdapat berbagai kartu pesan. Kartu pesan tersebut dapat berupa perintah, pertanyaan, dan hukuman yang ditulis pada potongan kertas karton yang dimasukkan ke dalam amplop tertutup. Kartu-kartu tersebut merupakan komponen penting dalam permainan menggunakan media

⁴⁰Irfan Cahyono, dkk, *Media Pembelajaran IPA*, (Semarang : CV. Pilar Nusantara, 2020), PAI H 9-10

kokami, karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang di dalamnya. Adapun di dalam penggunaannya, peran gurunya sebagai pemberi instruksi.

b. Kelebihan dan kekurangan Media Kokami

Media kokami juga memiliki beberapa kelebihan yaitu alat dan bahannya mudah didapat, mudah digunakan oleh guru dan peserta didik serta peserta didik lebih tertantang sebab pertanyaan memiliki unsur yang misterius. Selain itu, menurut Suryadi media kokami juga memiliki kelebihan seperti menanamkan pengetahuan kepada peserta didik secara menarik dan berkesan, serta memancing minat dan perhatian peserta didik. Selain kelebihan, media kokami memiliki kekurangan yakni peserta didik mengalami kesulitan jika belum terbiasa menggunakan media kokami, dan membutuhkan durasi waktu yang lama.⁴¹

B. Model Tindakan

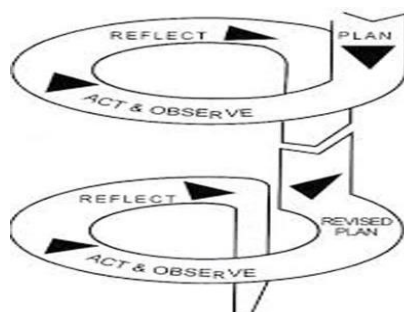
Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada dasarnya dilakukan berdasarkan siklus (putaran) tertentu. Setiap siklus terdapat beberapa langkah yang harus dilewati agar dapat mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan. Langkah-langkah dalam siklus PTK pada dasarnya ada empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Salah satunya model PTK dari Kemmis dan Mc. Taggart terdiri atas beberapa model yaitu sebagai berikut:

1. Model Kemmis dan Mc Taggart

Model Kemmis dan Mc Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Hanya saja komponen tindakan dengan

⁴¹Lalu Yani Faturrahman, Ida Ermiana, Baiq Niswatukl Khair. "Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang". *Jurnal Program Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, (2021).

pengamatan dijadikan menjadi satu kesatuan sebab implementasi antara keduanya merupakan kegiatan yang tidak dipisahkan. Artinya, kedua kegiatan tersebut harus dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu berlangsungnya suatu tindakan begitu pula observasi juga harus dilaksanakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini⁴²:



Gambar 2.1 Desain PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis ialah pernyataan tentatif yang merupakan jawaban sementara tentang masalah yang sedang kita amati yang secara teoritis paling mungkin kebenarannya dan masih memerlukan pembuktian terhadap pernyataan tersebut. Hipotesis ialah jawaban sementara terhadap masalah yang menjadi objek dalam penelitian.⁴³ Dikatakan sementara sebab jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada bukti-bukti empiris yang didapat melalui pengumpulan data. Oleh sebab itu, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut :

⁴²Pratiwi Berndeta Purba, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yayasan Kita Menulis, 2021), 68-73.

⁴³Samidi, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Student Team Heroic Leadership Terhadap Kreativitas Belajar," *Jurnal EduTech Volume*, Vol. 1 No. 3 (2018): 4

Terdapat peningkatan hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) berbantuan media kotak kartu misteri kelas IV SD N 1 Tanjung Senang Bandar Lampung.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhimah, Syaiful. "Peran Orang Tua Dalam Menghilangkan Rasa Canggung Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* Vol. 9, No. 1 (2020).
- Ahyar, dkk., *Model-model Pembelajaran*, 10-11.
- Amin dan Yurike Susan Sumendap. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi : Pusat Penerbitan LPPM, 2022.
- B Agus Krisno. *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*, Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2019.
- Bahtiar, Ahmad. "Improving Student Reading Comprehension By Using SQ3R Method," *Jurnal Of English Leanguange Teaching*. Vol 2, No. 2 (2018).
- Busri, Hasan dan Moh Badrih. *Linguistik Terapan Konsep Pembelajaran dan Penelitian Linguistik Mutakhir*. Malang : Literasi Nusantara, 2020.
- Cahyono, Irfan, dkk. *Media Pembelajaran IPA*. Semarang : CV. Pilar Nusantara, 2020.
- Dewi Putu Yulia Angga, Dkk. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Ipa Sd/Mi*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Faturrahman, Lalu Yani, Ida Ermiana, Baiq Niswatukl Khair. "Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang," *Jurnal Program Pendidikan*. Vol. 2, No. 1 (2021).
- Fitriach, Nunik Wahyu. *Permodelan Pembelajaran IPA dengan Teknik Twi Stay Two Stray*. Tangerang Selatan: Indocamp, 2020.
- Hamzah dan Nurdin Mohammad. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta : Bumi Aksara, 2022.

- Hasan, Muhammad, dkk., *Media Pembelajaran*. Solo: Tahta Media Group, 2021.
- Hidayah, Nurul dan Diah Rizki Nur Khalifah. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019.
- Hidayah, Nurul, Dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III," *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 6, No. 2 (2022).
- Hidayah, Nurul, Dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 9, No.1 (2022).
- Isnaini, M. "Pengaruh Media Kokami Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018," *Jurnal Hasil Kajian Inovasi dan Aplikasi Fisika*,. Vol. 2, No. 2 (2018).
- Isrok'atun dan Amelia Rosmala. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara , 2018.
- Jamin, Nurul. "Efektivitas Model Pembelajaran SQ3R Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Journal On Teacher Education*. Vol. 4 No. 1, (2022).
- Jusmawati, Dkk. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2021.
- Kudisiah. "Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 201/2018," *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. Vol. 4, No. 2 (2018).
- Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, 2-3*
- Maesaroh. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Tematik Melalui Penerapan Model SQ3R Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Mangunsari 02 Salatiga," *Jurnal Humaniora Yayasan Darma*. Vol. 5 No. 2 (2018).

- Misnawan, I Wayan. "Model Pembelajaran SQ3R Berbantuan Media Buku Cerita Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. Vol.3 No.2 (2020).
- Moh Suardi. *Belajar Dan Pembelajaran*, 1 Ed. Yogyakarta: Depublish, 2018.
- Mu'minah, Nuril dan Ary Purmadi. "Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA," *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 7, No. 1 (2022).
- Muhiddin, Dkk, "Penerapan Model *Survey Question Read Retice Review Sq3r* Dalam Pembelajaran IPA di SMP," *Jurnal Biology Education*. Vol. 8 No. 1 (2020).
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Parnawi, Afi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Purba Pratiwi Berndeta, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Purba, Ramen A, dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Rahmad, "Analisis Profil Konsumen Untuk Pengembangan Aplikasi Futsal Menggunakan Pendekatan Desain Proposal Nilai," *Jurnal EMBA*. Vol. 8, No. 1 (2020).
- Rumiyati. *Model Talking Stick Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar*. Pekalongan: Nasya Expanding Managemant, 2021.
- Samatow, Usman. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks, H. 3
- Samidi. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Student Team Heroic Leadership Terhadap Kretivitas Belajar," *Jurnal EduTech*. Vol. 1 No. 3 (2018).

Sani, Ridwan Abdullah. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.

Selmedani, Sari. "Peningkatan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Menggunakan Model SQ3R Pada Peserta Didik Kelas IV SD," *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*. Vol. 4, No. 1, (2021).

Situmorang, Manihar. *Penelitian Tindakan Kelas*. Depok : PT Raja Grafindo Persada, 2019.

Suharyati. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Dengan Metode Demonstrasi Masa Pandemi Covid 19 Pada Siswa Kelas VI SD N 2 Kelayu Jorong Semester 1 Tahun 2021/2022," *Journal Ilmiah Rinjani* Vol 10. No. 1 (2022).

Sulfemi, Wahyu Bagja dan Hilga Minati. "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model, Picture dan Media Gambar Seri," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol.4, No. 2 (2018).

Supriyadi. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penulisan Karya Ilmiah* Pekalongan : Penerbit Nem, 2019.

Suryani, Nunuk, Ahmad Seiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.

Sutedi, Dedi. *Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Jepang*, (Humaniora, 14-24

Rusman. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Raja Grafindo Persada, 2018.

Tusyana, Eka dan Devi Luciana. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* Terhadap Hasilbelajar Pkn," *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 6, No. 2, (2019).

Wahyudi, Agus. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Berorganisasi Pelajaran Pkn dengan Menggunakan Model Pembelajaran SQ3R Pada Siswa Kelas V Semester 2 SD AL-Azhar Kecamatan Kedunggalar Kabupaten Ngawi," *Jurnal*

Education And Learning Of Elementary School,” Vol. 01 No. 2 (2021).

Widnyana, I Wayan. “Model Pembelajaran SQ3R Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran.* Vol. 4, No. 3 (2020).

Wisma. *Aplikasi Phet Pilihan Stimulasi Pembelajaran Ipa.* Ntb : Pusat Pengembangan Dan Penelitian Indonesia, 2021.