MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DI KELAS V SD NEGERI 06 BUNTULIA

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

FATHAN GIASI
NIM : F01418009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
GORONTALO
2023

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
Alamat: Jl. Prof.Dr.H. Mansoer Pateda, Desa Pentadio Timur Kab. Gorontalo
Web: http://umgo.ac.id Email: info@umgo.ac.id Telp/Fax (0435)881135

LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL JURNAL

Judul Penelitian : Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Scramble Berbasis Multimedia Interaktif

Nama : Fathan Giasi

NIM : F01418009

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyetujui Nama Pembimbing dicantumkan dalam Artikel tersebut dan Menyetujui untuk dimuat pada Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui Pembimbing

Pembimbing I

Prof. Dr.Abd. Kadim Masaong, M.pd
N B M : 5 1 5 2 0 4

Pembimbing II

Fandi H. Binggo. M.Pd
NIDN : 0922028803

Mengetahui

Ketua Program Studi
S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yulanti S. Mooduto, S.Pd, M.Pd
NIDN: 0916078502

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Scramble Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas V SD Negeri 06 Buntulia

Fathan Giasi[1], Abdul Kadim Masaong[2], Fandi H. Binggo[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo
Gorontalo, Indonesia 96181
Email : fathangiasi14@gmail.com[1] , akmas1961@gmail.com[2] , fandi.binggo@gmail.com [3]

Abstract

FATHAN GIASI, Improving Student Learning Outcomes in Science Subjects Through the Scramble Learning Model Based on Interactive Multimedia in Class V SDN 06 Buntulia, Pohuwato Regency. Supervised by ABD. KADIM MASAONG as supervisor I and FANDI H. BINGGO as supervisor II.

The problem of research is whether through the interactive multimedia-based scramble learning model can improve the learning outcomes of students in class V SDN 06 Buntulia, Pohuwato Regency. The research aims to improve student learning outcomes in science learning through an interactive multimedia-based scramble learning model. This type of research is classroom action research. In the initial observation of 20 students who completed 8 students 40%. After the first cycle of action from 20 students who completed it increased to 14 students 70% and those who had not completed there were 6 students or 30%. And the implementation of cycle II which was completed increased to 18 students 90% of the 20 students and those who did not complete were 2 people 10%. Based on the results of the research conducted, it can be concluded, through the interactive multimedia-based scramble learning model it can improve student learning outcomes in science learning in Class V SDN 06 Buntulia, Pohuwato Regency.

Keywords: Learning Outcomes, Science Learning, Scramble Learning Model, Interactive Multimedia.

ABSTRAK

FATHAN GIASI, Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Scramble Berbasis Multimedia Interaktif di Kelas V SDN 06 Buntulia Kabupaten Pohuwato. Dibimbing oleh ABD. KADIM MASAONG pembimbing I dan FANDI H. BINGGO sebagai pembimbing II.

Masalah dalam penelitian ini apakah melalui model pembelajaran scramble berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dikelas V SDN 06 Buntulia Kabupaten Pohuwato. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA melalui model pembelajaran scramble berbasis multimedia interaktif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Pada observasi awal dari 20 orang peserta didik yang tuntas berjumlah 8 orang peserta didik 40%. Setelah dilakukan tindakan siklus I dari 20 peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 14 orang peserta didik 70% dan yang belum tuntas ada 6 orang peserta didik atau 30%. Dan pelaksanaan siklus II yang tuntas meningkat menjadi 18 orang peserta didik 90% dari 20 orang peserta didik dan yang tidak tuntas berjumlah 2 orang 10%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran scramble berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di Kelas V SDN 06 Buntulia Kabupaten Pohuwato.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Pembelajaran IPA, Model Pembelajaran Scramble, Multimedia Interaktif

PENDAHULUAN

Model pembelajaran merupakan rangkaian yang menyajikan beberapa aspek yaitu sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pendidik dengan menggunakan segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung. scramble adalah salah satu model pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik serta mendorong keinginan belajar mereka Model pembelajaran ini peserta didik tidak hanya memahami dan menemukan susunan teks yang baik dan logis, akan tetapi peserta didik juga dilatih untuk berpikir kritis Model pembelajaran scramble digunakan untuk jenis permainan anak yang merupakan latihan pengembangan dan bisa meningkatkan wawasan pemikiran serta kosakata. Dimana menurut Andiyani (2020: 273) menyatakan bahwa model pembelajaran scramble adalah salah satu strategi pembelajaran motivasional yang diyakini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik.

Model pembelajaran yang inovatif seperti scramble memang sangat membantu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi hal tersebut bisa Pendidik variasikan dengan media pembelajaraan sehingga dapat menarik minat peserta didik. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, tidak hanya menggunakan model pembelajaran Scramble tetapi juga dibantu dengan media pembelajaran. Media yang digunakan adalah multimedia interaktif yang merupakan suatu system penyampaian materi dengan menggunakan video, gambar, teks, animasi dan audio/suara dengan pengendalian computer/Hand Phone.

Tetapi pada era global yang semakin canggih ini banyak pendidik yang belum tau memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada, tidak hanya itu pendidik masih belum menemukan model pembelajaran yang tepat dan dalam proses pembelajaran yang paling mendominasi yaitu pendidik yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik menurun pada mata pelajaran IPA tema 2 udara bersih bagi kesehatan sub tema 2 pentingnya udara bersih bagi pernapasan. Berdasarkan observasi jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 8 atau hanya 40% sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 12 atau 60% dari 20 orang peserta didik. Hal ini belum sesuai dengan harapan Pendidik mata pelajaran IPA di kelas tersebut yang menargetkan peserta didik tuntas dengan memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75. Hal ini menunjukan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Terlihat pada saat proses pembelajaran yang kurang maksimal.

Dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab. Selain itu proses pembelajaran hanya berpatokan pada buku pendidik dan peserta didik sebagai sumber belajar tanpa memanfaatkan sumber belajar lainnya. Pendidik jarang menggunakan media pada saat proses pembelajaran dan pendidik juga jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga menyebabkan pembelajaran jadi kurang menarik dan kurang menyenangkan. Sedangakn peserta didik pada saat melangsungkan kegiatan pembelajaran hanya menerima saja materi yang diajarkan oleh Pendidik, tanpa memahami ataupun menyelidiki masalah tersebut untuk mencari jawabannya. Kecenderungan iitu membuktikan bahwa peserta didik hanya menerima materi yang diberikan sehingga peserta didik cenderung bosan saat menerima materi dan mengakibatkan pembelajaran menjadi pasif, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas maka solusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran scramble berbasis multimedia interaktif, dimana dengan menggunakan model ini hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Sasaran utamanya yakni mengajak peserta didik untuk lebih

fokus pada saat proses pembelajaran dan menanamkan bahwa mata pelajaran IPA itu menyenangkan.

Melalui model pembelajaran scramble ini disamping peserta didik belajar dapat menambah kosakata baru, juga mengajak peserta didik dapat bekerja sama dengan teman lainnya. Model pembelajaran scramble berbasis multimedia interaktif ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran lebih terasa menyenangkan, karena peserta didik bisa belajar sambil bermain hal tersebut dapat membuat peserta didik tidak bosan saat menerima materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya sebuah inovasi baru oleh guru.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis sangat tertarik untuk mengangkat dan mengadakan penelitian bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA melalui model pembelajaran scramble berbasis multimedia interaktif pada peserta didik kelas V SDN 06 Buntulia Kabupaten Pohuwato.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adaalah penelitian tindakan kelas (PTK) *classroom Action Research* (CAR). Menurut Arikunto (2010 : 3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, dengan tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi. Dengan menggunakan model Kemmis dan MC Taggart (Tarinedja 2012:24). Dalam penelitian ini peneliti sebagai instrumen utama yang artinya, yaitu sebagai pengumpul dan pengolah data. Peneliti sebagai perencana tindakan yang artinya yang membuat rancangan pembelajaran selama berlangsungnya penelitian. Peneliiti melakukan pembelajaran dikelas V SD Negeri 06 Buntulia kabupaten Pohuwato.

Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 di SDN 06 Buntulia Kabupaten Pohuwato dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 siswa, yang terdiri dari 4 siswa perempuan dan 16 peserta didik laki-laki. Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai observasi awal pada tanggal 22 maret 2022 sampai dengan juni 2022 semester genap tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA pada tema 2 udara bersih bagi Kesehatan sub tema 2 pentingnya udara bersih bagi pernapasan dengan menggunakan model pembelajaran scramble berbasis multimedia interaktif interaktif sebgai berikut:

No	Kriteria	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	70%	90%
2	Tidak tuntas	30%	10%

Secara visual dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I sudah mengalami peningkatan dari observasi awal yang tuntas hanya mencapai presentase 40% dan yang tidak tuntas sebanyak 60% setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan yang tuntas dengan presentase 70% dan yang tidak tuntas sebanyak 30%. Namun demikian hasil belajar peserta didik pada siklus I belum mencapai indikator kinerja yang sudah ditetapkan yaitu 85% yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan Minimal (KKM) 75. Dan aktivitas guru pada siklus I dari pertemuan pertama dan kedua ikut meningkat dengan presentase pertemuan pertama yang berkategori baik 30,76%, kategori cukup 42,30% dan kategori kurang 26,92%. presentase aktivitas guru pada pertemuan kedua yaitu pada kategori baik 57,69%, kategori cukup 23,07% dan kategori kurang 19,23% Dan berdasarkan observasi aktivitas siswa pada siklus I Pertemuan I dengan presentase baik 30%, cukup 50% dan kategori kurang 20%. Pertemuan kedua

dengan presentase kategori baik 60%, kategori cukup 30% dan kategori kurang 10%. Dilihat dari hasil presentase aktivitas peserta didik dan guru tersebut meskipun setiap pertemuan mengalami peningkatan namun belum memenuhi tingkat keberhasilan yang sudah ditargetkan.

Kemudian peneliti melanjutkan tindakan ke siklus II, hasil belajar pada siklus II yaitu 90% yang tuntas dan yang tidak tuntas hanya 10% sehingga sudah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan yaitu 85%. dan data aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama pada sikus II dengan kategori kategori baik 80%, kategori cukup 20% dan kategori kurang 0% terlihat masih mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya namun belum mencapai keberhasilan sesuai indikator kinerja yang telah ditargetkan selanjutnya data aktivitas peserta didik pada pertemuan kedua siklus II dengan kategori baik 100%, kategori cukup 0% dan kategori kurang dengan presentase 0%. Sedangkan data aktivitas guru pada pertemuan pertama dengan kategori baik 69,23%, kategori cukup 19,23%, dan kategori kurang 11,53% selanjutnya pada pertemuan kedua mengalami penin gkatan sampai mencapai tingakt keberhasilan dengan kategori baik 92.30%, cukup 7,69% dan kategori kurang 0%. Berdasarkan presentase ketuntasan hasil peserta didik, aktivitas peserta didik dan aktivitas guru pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditargetkan peneliti, sehingga peneliti tidak melanjutkan ketindakan selanjutnya dan dikatakan telah berhasil.

Peningkatan ini disebabkan oleh upaya-upaya perbaikan pada siklus II untuk memperbaiki pencapaian yang telah ditargetkan. Upaya-upaya yang dilakukan antara lain: menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan, memeberi motivasi dan lebih menekankan pada penjelasan materi, dan membangun rasa percaya diri peserta didik untuk aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Pada siklus II ini hasil belajar siswa sudah mencapai target dan dikatakan tuntas 90%, aktivitas guru mencapai presentase 92,30% dan aktivitas peserta didik mencapai 100%. Berdasarkan pembahasan tersebut dapat dianalisis bahwa dengan menggunakan model pembelajaran scramble berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, keberhasilan ini dapat dilihat dari hasil evaluasi setiap siklus yang dilakukan peneliti terus mengalami peningkatan hingga mencapai keberhasilan. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan Jika guru menggunakan Model pembelajaran scramble berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA maka hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 06 Buntulia meningkat dan telah terbukti.

PENUTUP

kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan upaya-upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran scramble berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA dikelas V SDN 06 Buntulia Kabupaten Pohuwato maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang meningkat sangat signifikan pada saat observasi awal yang tuntas 40%, setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 70%, kemudian mengalami peningkatatan lagi pada siklus II menjadi 90%. Hal ini menunjukan bahwa model pembelajaran scramble berbasis multimedia interaktif ini relatif cocok untuk pembelajaran pada mata pelajaran IPA

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang perlu dipertimbangkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran scramble berbasis multimedia interaktif, yaiut:

1. Bagi guru

2. Guru harus lebih memperhatikan kegiatan yang dilakukan siswa pada saat memberikan materi agar siswa akan fokus terhadap pembelajaran dan tugas yang diberikan kepada siswa. Guru hendaknya menggunakan atau memvariasikan model pembelajaran agar pembelajaran tidak terasa membosankan, salah satunya dengan bisa menggunakan model pembelajaran scramble dan divariasikan dengan media pembelajaran agar lebih menyenangkan
3. Bagi Siswa
   Siswa hendaknya lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih memusatkan perhatian pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto.dkk.2010.”Penelitian Tindakan Kelas”.hal 3.Jakarta: Bumi Aksara.

Andnyani, N.(2020). Motivasi dan Hasil Belajar IPA dalam Pembelajaran Scramble Berbantuan Kartu Pertanyaan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 492), 270-287

Taniredja,(2012).”penelitian tindakan kelas” (hal.12).Bandung: Alfabeta