

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

**Soraya Faurida<sup>1</sup>, Mory Victor Febrianto<sup>2</sup>, Aenor Rofek<sup>3</sup>.**

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Abdurachman Saleh Situbondo  
Email: aenor\_rofek@unars.ac.id

**Abstrak**

Permasalahan yang terdapat di SDN 2 Lubawang adalah kurang tersedianya media dan kurangnya kreativitas guru dalam mendesain dan membuat media pembelajaran membuat hasil belajar siswa kelas V menjadi rendah. Namun masalah tersebut masih dapat dioptimalkan dengan menggunakan metode dan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam mata pelajaran IPA khususnya materi pokok organ-organ pencernaan manusia adalah penggunaan media torso. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media torso terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso berpengaruh terhadap hasil belajar siswa IPA kelas V SD Negeri 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo. Hal ini dapat dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar pada setiap siklus yang meningkat. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan 25%, maka target yang diinginkan telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar siswa, karena pada akhir siklus telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 81%.

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

**Abstract**

*The problems at SDN 2 Lubawang are the lack of availability of media and the lack of teacher creativity in designing and making learning media, making the learning outcomes of class V students low. However, this problem can still be optimized by using appropriate methods and media in the learning process. Based on this, one learning media that is suitable to be applied in science subjects,*

*especially the subject matter of human digestive organs, is the use of torso media. This research aims to determine the effect of using torso media on improving learning outcomes in science subjects for class V students at SDN 2 Lubawang, Banyuglugur District, Situbondo Regency. Based on the research results, it can be concluded that the use of the scramble type cooperative learning model through torso media has an effect on the learning outcomes of class V science students at SD Negeri 2 Lubawang, Banyuglugur District, Situbondo Regency. This can be seen from the increasing level of completeness of learning outcomes in each cycle. The level of completeness of student learning outcomes from cycle I and cycle II increased by 25%, so the desired target has been achieved for the completeness of student learning outcomes, because at the end of the cycle the predetermined target was reached, namely 81%*

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

## **PENDAHULUAN**

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

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

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

Menurut penelitian yang dilakukan Ulfa (2020:3), kurang tersedianya media dan kurangnya kreativitas guru dalam mendesain dan membuat media pembelajaran membuat hasil belajar siswa kelas V menjadi rendah, dimana nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya mencapai 65 dan belum memenuhi standar KKM yaitu 70 dari yang diterapkan sekolah. Namun masalah tersebut masih dapat dioptimalkan dengan menggunakan metode dan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, salah satu model pembelajaran yang

cocok diterapkan dalam mata pelajaran IPA khususnya materi pokok organ-organ pencernaan manusia adalah model pembelajaran pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui bantuan media torso.

Model pembelajaran kooperatif tipe scramble adalah model pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan yang sudah menyediakan jawaban namun dengan susunan yang acak dengan cara mengkoreksi jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang benar (Kahfi, 2013:1). Model pembelajaran *scramble* akan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia dalam suasana yang menyenangkan. Torso sebagai media pembelajaran merupakan model atau alat peraga berupa patung manusia lengkap beserta organ-organ tubuh manusia. Menurut Sudjana, dkk (2018:163) Torso merupakan patung tubuh manusia yang berbentuk model susun yaitu model susunan dari beberapa objek yang lengkap, atau sedikitnya suatu bagian yang penting dari objek itu. Lebih lanjut diungkapkan bahwa model susun dari tubuh manusia (torso) memberi pengamatan terbaik bagi para siswa mengenai letak serta ukuran dari organ tubuh yang sebenarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 2 Lubawang dalam proses pembelajaran tema lingkungan sahabat kita dengan subtema manusia dan lingkungan siswa masih banyak yang tidak bersemangat dan asik sendiri dalam mengikuti pembelajaran, siswa justru banyak berbicara dengan teman, serta beberapa siswa masih memiliki nilai pembelajaran yang belum mencapai nilai ketuntasan. Rendahnya minat belajar yang dirasakan siswa sendiri dikarenakan oleh anggapan mereka bahwa pelajaran IPA itu sulit. Hal ini disebabkan juga oleh cara mengajar guru yang monoton dan media yang digunakan kurang menarik sehingga hasil belajar siswa rendah. Pelajaran IPA masih disampaikan dengan metode ceramah dan penugasan dimana pembelajaran berorientasi pada guru sehingga kurang memberikan pengalaman yang nyata terhadap siswa.

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

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

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

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

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

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

Kahfi (2013:1) berpendapat bahwa *scramble* berasal dari Bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia berarti perbuatan pertarungan dan perjuangan. *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

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

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

### **Media Torso**

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

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

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

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

### **Hasil Belajar**

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

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh pembelajar setelah melakukan proses belajar. Perolehan aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melakukan

aktifitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran (Amin, 2016:87).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru maupun siswa di kelas sehingga tujuan dan hasil belajar dapat terlaksana dengan baik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media torso terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di SDN 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur.

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Aktifitas Belajar Hasil Observasi

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

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

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

Berdasarkan tabel di atas maka sampai siklus kedua baru siswa mulai menunjukkan aktivitas yang lebih meningkat meskipun masih belum sepenuhnya

siswa dalam penelitian aktivitas siswa belum maksimal dalam mengikuti proses belajar yang dilakukan oleh guru.

### Hasil Belajar Siswa

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

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

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

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

Berdasarkan Tabel 4.2 terlihat bahwa setelah melalui proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dalam siklus I, siswa yang tuntas mencapai 65% pada tes akhir siklus I. Pada siklus I ini hasil belajar siswa belum mencapai target yang diinginkan oleh peneliti. Hasil belajar siswa belum mencapai target yaitu 70%. Maka akan di lakukan siklus II

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

### Refleksi

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

- a) Siswa lebih mudah memahami dan mengerti terhadap materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa mampu menerima pelajaran dengan baik sehingga hasil belajarnya pun meningkat.
- b) Siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

- c) Siswa dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso untuk membantu meningkatkan kegiatan dan hasil belajar
- d) Siswa bersemangat untuk bekerjasama dalam kelompok.

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

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

### **Pembahasan**

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

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

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

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

Siklus II peningkatan aktivitas belajar siswa cukup besar dan guru berharap akan terus berusaha meningkatkan aktivitas belajar siswa ini untuk pertemuan selanjutnya karena bagaimanapun aktivitas belajar jugalah yang nantinya akan

mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut apakah akan bagus atau tidak disamping itu aktivitas guru mengajar juga menjadi salah satu penunjang bagaimana berhasilnya suatu proses pembelajaran.

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

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

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

### **Luaran yang Dicapai**

1. Berdasarkan penerapan pembelajaran dan praktek yang sudah dijalani, guru sudah melakukan persiapan yang optimal untuk melakukan pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dengan baik, sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar yang diperoleh siswa dengan penentuan topik yang tepat.
2. Melalui pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso yang dilakukan peneliti dengan dua kali siklus memperoleh hasil yang memuaskan dimana hasil belajar siswa meningkat pada siklus terakhir.
3. Guru kurang melatih siswa dengan berbagai strategi pembelajaran, walaupun dalam taraf yang sederhana untuk menemukan pengetahuan baru agar meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Temuan Penelitian**

1. Metode pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dapat mengatasi masalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan rendahnya daya serap siswa.

2. Model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso dapat mempengaruhi pola interaksi siswa dengan siswa lainnya dalam proses pembelajaran.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui bantuan media torso

### **Penutup**

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe scramble melalui media torso berpengaruh terhadap hasil belajar siswa IPA kelas V SD Negeri 2 Lubawang Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo. Hal ini dapat dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar pada setiap siklus yang meningkat. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan 25%, maka target yang diinginkan telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar siswa, karena pada akhir siklus telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 81%.

### **Daftar Pustaka**

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