

Peningkatan Proses dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Scramble Dengan Media Video

Vino^{1*}, Sundahry¹, Reni Guswita¹

¹Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

*Correspondence Author: vino82720@gmail.com

Kata kunci:

Proses Belajar,
Hasil Belajar,
IPAS, Model
Scramble, Media
Video.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan peserta didik dan belum optimalnya hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran Scramble berbantuan media video. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 23 peserta didik kelas IV SDN 109/II Manggis semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Data diperoleh melalui lembar observasi aktivitas pendidik, lembar observasi aktivitas peserta didik, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada aspek proses dan hasil belajar. Aktivitas pendidik meningkat dari rata-rata 72% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II. Aktivitas peserta didik meningkat dari rata-rata 62% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar juga mengalami peningkatan dari 65% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Scramble berbantuan media video terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPAS.

Keywords:

Learning
Process,
Learning
Outcomes, IPAS,
Scramble Model,
Video Media.

Abstract

This study was motivated by the low level of student engagement and suboptimal learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS). The purpose of this study was to improve the IPAS learning process and outcomes through the application of the Scramble learning model assisted by video media. The type of research used was Classroom Action Research (CAR), which was carried out in two cycles, each cycle consisting of two meetings with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 23 fourth-grade students of SDN 109/II Manggis in the even semester of the 2024/2025 academic year. Data were obtained through observation sheets of teacher activities, observation sheets of student activities, and learning outcome tests. The results showed an increase in learning processes and outcomes. Teacher activities increased from an average of 72% in cycle I to 82% in cycle II. Student activity increased from an average of 62% in cycle I to 85% in cycle II. Learning outcome mastery also increased from 65% in cycle I to 85% in cycle II. Thus, the application of the Scramble learning model assisted by video media proved to be effective in improving the quality of the IPAS learning process and outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menghadapi tantangan kehidupan di masa depan [1], [2]. Proses pembelajaran yang baik tidak hanya menekankan pada pencapaian hasil belajar secara kognitif, tetapi juga harus mampu membangun keterampilan, sikap, dan nilai positif dalam diri peserta didik [3], [4]. Dalam konteks pendidikan dasar, salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) [5]. Mata pelajaran ini bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan dan pemahaman mengenai fenomena alam serta kehidupan sosial sehingga mereka dapat berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari [6], [7].

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 109/II Manggis, ditemukan bahwa proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru, penyampaian materi lebih banyak dilakukan secara ceramah, dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, partisipasi mereka rendah, dan hasil belajar belum mencapai target ketuntasan yang diharapkan. Hal ini terbukti dari rata-rata capaian belajar IPAS yang belum optimal serta rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran [8], [9].

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran inovatif yang mampu mendorong keaktifan peserta didik. Model pembelajaran Scramble merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan [10]. Model ini menekankan pada kegiatan menyusun atau mengurutkan potongan informasi secara acak menjadi bentuk yang benar sehingga melibatkan peserta didik secara aktif, melatih keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan kerja sama [11]. Selain itu, penerapan model Scramble dapat dipadukan dengan penggunaan media video yang mampu memberikan visualisasi menarik, mempermudah pemahaman konsep abstrak, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik Kurniawati [11], Astriani, *et al.* [12].

Beberapa hasil penelitian sebelumnya mendukung efektivitas model Scramble. Penelitian Nurwidyayanti, *et al.* [8], Royani [9], Oktaviany, *et al.* [10], menunjukkan bahwa penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan dari siklus I sebesar 57,89% menjadi 89,47% pada siklus II. Penelitian lain juga menegaskan bahwa media video mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan ketercapaian tujuan belajar.

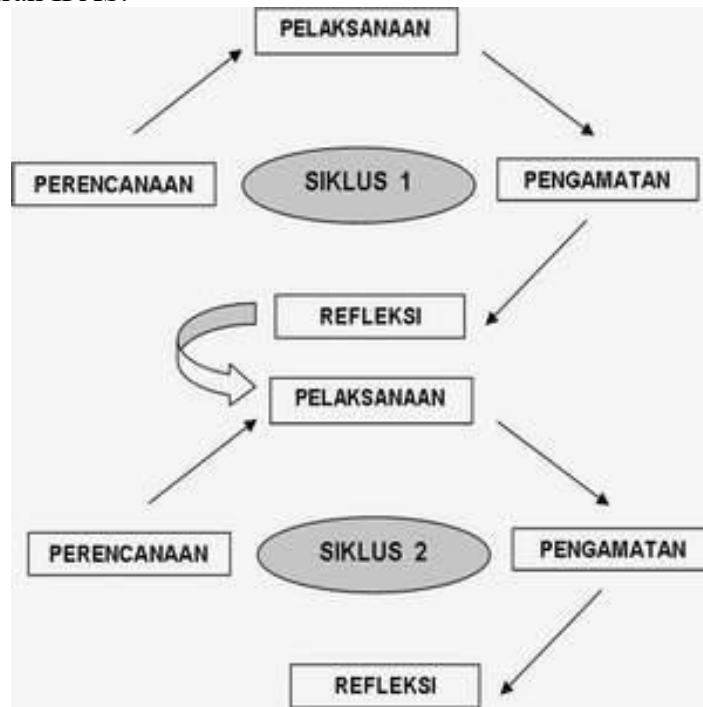
Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Proses dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Scramble dengan Media Video di SDN 109/II Manggis.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model Scramble berbantuan media video dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan dengan tahapan: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4)

refleksi. PTK dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu memperbaiki dan meningkatkan proses serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.



Gambar 1. Desain Penelitian PTK

Model pembelajaran yang diterapkan adalah Scramble berbantuan media video, dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

B. Sampel Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 109/II Manggis pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik sebanyak 23 orang, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta belum optimalnya hasil belajar IPAS.

C. Teknik Analisis Data

Data penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kualitatif diperoleh melalui lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menghitung persentase keterlaksanaan aktivitas, kemudian dikategorikan ke dalam kriteria: sangat baik (81–100%), baik (61–80%), cukup (41–60%), kurang (21–40%), dan sangat kurang (0–20%). Rumus yang digunakan:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik pada akhir setiap siklus. Data dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Rumus persentase ketuntasan belajar:

$$K = \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Hasil analisis data dari setiap siklus dibandingkan untuk mengetahui peningkatan proses dan hasil belajar setelah penerapan model Scramble dengan media video.

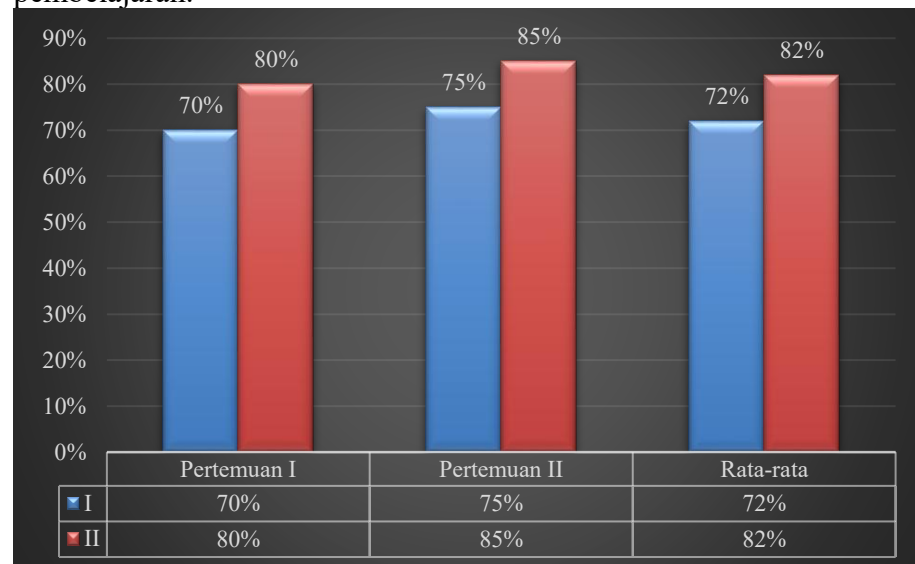
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 109/II Manggis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian terdiri dari dua siklus, dan setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Tahap pelaksanaan meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi aktivitas pendidik, lembar observasi aktivitas peserta didik, serta hasil tes hasil belajar kognitif.

A. Proses Belajar

1. Aktivitas Pendidik

Aktivitas pendidik diamati oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator yang diamati meliputi keterampilan membuka pelajaran, menjelaskan materi, mengelola kelas, memberikan bimbingan, memotivasi peserta didik, serta menutup pembelajaran.



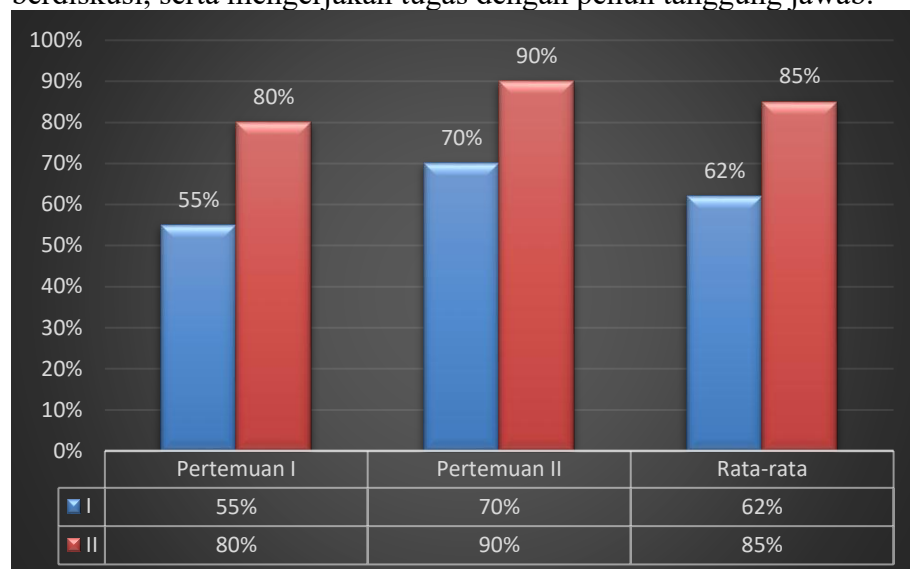
Gambar 2. Persentase Aktivitas Pendidik pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 2, aktivitas pendidik pada siklus I memperoleh rata-rata 72% dengan kategori baik. Namun, pada beberapa aspek masih ditemukan kekurangan, seperti pengelolaan waktu, pemberian motivasi, dan penyampaian instruksi kegiatan scramble. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, aktivitas pendidik meningkat menjadi 82% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik semakin terampil dalam menerapkan model Scramble dengan bantuan media video, serta melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I.

2. Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik diamati melalui keterlibatan dalam pembelajaran, seperti mendengarkan penjelasan guru, memperhatikan

video pembelajaran, berpartisipasi aktif dalam kegiatan scramble, berdiskusi, serta mengerjakan tugas dengan penuh tanggung jawab.



Gambar 3. Persentase Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Gambar 3 menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik meningkat cukup signifikan. Pada siklus I rata-rata aktivitas peserta didik hanya mencapai 62% dengan kategori cukup aktif, karena sebagian peserta didik masih pasif dan belum terbiasa dengan model Scramble. Namun, setelah dilakukan perbaikan strategi, penggunaan media video lebih ditingkatkan, dan arahan guru lebih terstruktur, maka pada siklus II rata-rata aktivitas peserta didik meningkat menjadi 85% dengan kategori sangat aktif.

Peningkatan ini mengindikasikan bahwa model Scramble berbantuan media video dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan kerja sama, dan membuat peserta didik lebih fokus serta antusias dalam pembelajaran IPAS.

B. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik diukur melalui tes akhir pada setiap siklus. Penilaian mengacu pada ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Persentase Ketuntasan	Keterangan
I	65%	Tuntas sebagian
II	85%	Tuntas mayoritas

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa 65% siswa mencapai KKM. Angka ini tergolong belum optimal karena masih terdapat 35% siswa yang belum tuntas. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan, hasil belajar pada siklus II meningkat menjadi 85% siswa mencapai KKM. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model Scramble berbantuan media video tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap capaian kognitif mereka.

C. Perbandingan Peningkatan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan peningkatan baik pada aspek proses maupun hasil belajar dari siklus I ke siklus II.

Tabel 2. Rekapitulasi Peningkatan Proses dan Hasil Belajar

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Aktivitas Pendidik	72%	82%	+10%
Aktivitas Peserta Didik	62%	85%	+23%
Hasil Belajar	65%	85%	+20%

Tabel 2 memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada seluruh aspek. Aktivitas pendidik meningkat sebesar 10%, aktivitas peserta didik meningkat sebesar 23%, dan hasil belajar meningkat sebesar 20%. Peningkatan ini menegaskan efektivitas model Scramble dengan media video dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

D. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Scramble dengan media video mampu meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS. Peningkatan aktivitas pendidik menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran inovatif Nurwidyayanti, *et al.* [8]. Aktivitas peserta didik yang lebih aktif menggambarkan bahwa mereka merasa termotivasi, tertarik, dan lebih mudah memahami materi melalui penyajian video serta aktivitas scramble yang menantang Royani [9], Oktaviany, *et al.* [10].

Peningkatan hasil belajar sebesar 20% dari siklus I ke siklus II membuktikan bahwa model pembelajaran ini mampu membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Keberhasilan ini sejalan dengan penelitian Kurniawati [11], Astriani, *et al.* [12] yang menemukan bahwa penerapan model Scramble dapat meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Scramble berbantuan media video merupakan strategi pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Scramble berbantuan media video dapat meningkatkan proses dan hasil belajar mata pelajaran IPAS di SDN 109/II Manggis. Proses pembelajaran meningkat baik dari sisi pendidik maupun peserta didik. Aktivitas pendidik meningkat dari rata-rata 72% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II. Aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan dari rata-rata 62% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model Scramble dengan media video mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Hasil belajar peserta didik meningkat signifikan. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 65% meningkat menjadi 85% pada siklus II. Peningkatan ini menegaskan bahwa penerapan model Scramble berbantuan media video efektif dalam membantu peserta didik memahami materi IPAS dengan lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Scramble dengan media video tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar,

tetapi juga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

REFERENSI

- [1] Olfah, K., Purwanti, R., & Suriansyah, A. (2024). MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETERAMPILAN KERJA SAMA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN SOLID BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MUATAN IPAS KELAS IV SDN KUIN UTARA 5 BANJARMASIN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 435 - 463. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3607>
- [2] Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Video Youtube Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Ips Kelas Iii Sekolah Dasar. (2025). *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(7), 826-851. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i7.730>
- [3] Silvia, Y., Putra, R. E., & Sundahry. (2025). Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Wordwall. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 56–63. <https://doi.org/10.58740/jpp.v2i2.561>
- [4] Mastuti Muthoharoh, Rissa Prima Kurniawati, & Pinkan Amita Tri Prasasti. (2024). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA PREZI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 258 - 267. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3586>
- [5] Wati, S. K., Guswita, R., & Hamzah, I. (2025). Peningkatan Membaca Permulaan melalui Spelling Method dengan Media Pop Up Book. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 76–83. <https://doi.org/10.58740/jpp.v1i2.539>
- [6] Putra, I. G. D., Widiani, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2020). Peran Model Pembelajaran Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 409–416. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27437>
- [7] Giasi, F. (2023). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DI KELAS V SD NEGERI 06 BUNTULIA. *Artkel Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gorontalo*, 1-9.
- [8] Nurwidyayanti, N., & Arsyad, S., N. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SDN 112 BOTTO KABUPATEN WAJO. *EMBRIO PENDIDIKAN: JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 4(2), 24–29. <https://doi.org/10.52208/embrio.v4i2.211>
- [9] Royani, I. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI KEDUNG MUTIH* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- [10] Oktaviany, N., Yantoro, Y., & Risdalina, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Video Animasi pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

- Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 7118-7124.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4806>
- [11] Kurniawati, M. K. *Pengaruh model pembelajaran scramble berbantuan media video terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III (MI Al-Hidayah Lestari Lebak Bulus Jakarta Selatan)* (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan).
- [12] Astriani, L. W., & Sudarma, I. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 186–194.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17907>