

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *SCRAMBLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPAS SISWA PADA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI
KELAS IV SD N 79 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana (S1) Dalam Ilmu Tarbiyah



DISUSUN OLEH:

**RATNA LIMARAN
NIM. 21591169**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2025**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di-Curup

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara **Ratna Limaran (21591169)** mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul "**EFEKTIFITAS MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *SCRAMBLE* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI KELAS IV SD N 79 REJANG LEBONG**", sudah dapat diajukan dalam Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan terimakasih.

wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Curup, Agustus 2025

Pembimbing I,



Dr. H. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP. 198412092011012009

Pembimbing II,



Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP. 198704032018011001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ratna Limaran
NIM : 21591169
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Efektifitas Media *Flashcard* Berbasis *Scramble* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV SD N 79 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis secara diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Agustus 2025


Ratna Limaran
NIM 21591169



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. Ak Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <https://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : (٢٤) /In.34/F.T/I/PP.00.1/09/2025

Nama : Ratna Limaran
NIM : 21591169
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Media Flashcard Berbasis Scramble Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV SD N 79 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Senin, 01 September 2025
Pukul : 15.00 – 16.30 WIB
Tempat : Ruang 03 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Aida Rahini Nasution, M.Pd.I
NIP. 198412092011012009

Sekretaris,

Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP. 198704020180110001

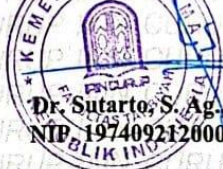
Penguji I,

Wiwin Arbaini Wahyuningsi, M.Pd
NIP. 197210042003122003

Penguji II,

Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP. 199107142019032026

**Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah**



Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Flashcard Berbasis Scramble Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV SD N 79 Rejang Lebong”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliauulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I. selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M.Ag. selaku Wakil Rektor I.
3. Bapak Dr. M. Istan, M.Pd., MM. selaku Wakil Rektor II.
4. Bapak Dr. H. Nelson, M.Pd.I. selaku Wakil Rektor III.
5. Bapak Dr. H. Sutarto, S.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Agus Ryan Octori, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan

Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

7. Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I, M.Pd. I. selaku Pembimbing Akademik.
8. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I. selaku pembimbing I dan Bapak Muksal Mina Putra, M.Pd. selaku pembimbing II yang sudah banyak membimbing serta mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan staf pengajar di IAIN Curup yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
10. Kepala SD N 79 REJANG LEBONG Air Meles Atas. Ibu SELIYAH, S.Pd, SD dan Bapak/Ibu guru serta siswa kelas IV yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institut pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, Agustus 2025

Penulis,

Ratna Limaran
NIM. 21591169

MOTTO

“Allah memang tidak menjajikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa :
fa inna ma'al usri yusra, inna ma'al usri yusra”

(QS.Al-insyirah 94:5-6)

“Setetes Keringat Orang Tuaku yang Keluar, Ada
Seribu Langkahku yang Maju”

“kesuksesan dan Kebahagiaan terletak pada diri
sendiri.Tetaplah berbahagia karena
kebahagiaanmu dan kamu yang akan
menentukan karakter kuat untuk melawan
Kesulitan”

“Helen Keller”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, Allah menjanjikan pahala untuk orang-orang yang menuntut ilmu. Saya sadari dalam keberhasilan yang saya dapat bukan milik sendiri, ada banyak doa mengiringi setiap

langkah yang jalani hingga saya bisa menyelesaikan karya sederhana ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Terkhusus untuk kedua orang tua saya tercinta, terhebat dalam hidup saya dan madrasah pertama saya Ayahku Supeno dan Ibuku Temon, yang selalu menjadi sandaran terkuat di dunia ini, yang tiada pernah hentinya selama ini memberi semangat, do'a, dan dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan dan perjuangan untuk kehidupan saya. Dalam setiap langkahku berjalan bayangan keinginan yang kalian titipkan akan selalu berada dalam ingatan putri kecilmu ini, akan ku raih dan ku wujudkan pada masa yang akan datang. Lebih dari syukur yang ku ucapkan telah menjadi anakmu Ayah dan Ibukku. I love you forever.
2. Untuk saudaraku tercinta yaitu Aminah, Jumiati, Anim Hindarini, Sulistia Wati S.Pd.I terimakasih atas semangat, Suport, dan do"a yang telah diberikan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Terimakasih sudah menjadi saudara yang saling membutuhkan Dan Saling Suport.
3. Untuk sahabatku, Wahyu Kristina,Salsabila Aswin ,Viki Sasnika,

Ikke,Adinda, Nanda,Indri,Finna yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dariku perjalanan hidupku sejak bangku SMA hingga kuliah. Terimakasih atas persahabatan yang tulus, dukungan yang tak henti, dan kenangan indah yang telah kita lalui ciptakan bersama. Semoga persahabatan kita terus berlanjut dan menjadi sumber inspirasi bagi kita bersama.

4. Kepada sahabat-sahabat seperjuanganku, Putri Sulasmi, Tia Angraini,Nadya Calista,Intan Landia Agustin, Fitri Rezeki, Sutri Berliandan Okta Wahyuni terimakasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terimakasih telah mengisi waktu dan hari-hariku yang berharga dan menjadi garda terdekat di masa-masa perkuliahanku. Terimakasih telah menjadi tempat cerita dan berkeluh kesah di perkuliahanku. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan sahabat terbaik seperti kalian.
5. Kepada saudara kandungku Sulistia Wati S.Pd.I , terimakasih telah membantu menjadi tempat bertanya selama perkuliahan sampai menyusun tugas akhir ini.
6. Teman-teman seperjuangan kelas PGMI F Angkatan 2021 terutama Intan Landia, Fitri Rezeki, Putri Sulasmi yang selalu berkumpul setiap perkuliahan yang dimulai dari semester pertama hingga semester akhir terimakasih atas kerja sama dan support kalian.
7. Kepada teman KKN Desa Tanjung Beringin B Salsabila Aswin, Setiya Anisa Rahayu dan Dina Mardiyanti, Selsa bella Dan teman PPL Citra. L,Ummi.W,Delia,Riski,Salsa,efri TerimaKasih Atas Dukungan saling

memberikan semangat selama Ini Dan Menjadi Bagian Dari Proses Skripsi Ini.

8. Almamater tercinta IAIN Curup terimakasih telah menjadi tempat saya menimba ilmu dan mengembangkan diri. Demikian saya persembahkan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Flashcard Berbasis Scramble Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV SD N 79 Rejang Lebong”. Kepada orang-orang yang telah memberikan banyak dukungan penuh kepada saya dan semoga bermanfaat bagi pembaca.

ABSTRAK

Ratna Limaran, NIM. 21591169 “**Pengaruh Media *Flashcard* Berbasis *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV SD N 79 Rejang Lebong**”. Skripsi pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi terdapat 57,5% siswa yang belum tuntas terkait materi mengubah bentuk energi. Selain itu pembelajaran dengan memakai media *flashcard* berbasis *scramble* sebelumnya belum pernah dipakai dalam proses belajar mengajar. Sehingga selama ini pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher oriented*) guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan memakai buku paket saja dalam menjelaskan pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik menjadi sedikit bingung dalam memahami materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 79 Rejang Lebong sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble*. 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 79 Rejang Lebong. 3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 79 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain *pre-eksperimen* dengan jumlah sampel penelitian 27 siswa SDN 79 Rejang Lebong. Penelitian ini dilakukan di SDN 13 Kepahiang. Validitas instrumen penelitian yang digunakan rumus *product moment* dan uji reliabilitas dengan rumus *cronbach alpha*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 79 Rejang Lebong sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble* yaitu data pretest diketahui nilai media media *flashcard* berbasis *scramble* lebih efektif digunakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa. 2) Peningkatan hasil belajar IPAS siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 79 Rejang Lebong yaitu berdasarkan uji independent sampel t-test bahwa terdapat peningkatan atau perbedaan nilai yang signifikan. 3) Pengaruh penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 79 Rejang Lebong yaitu penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* dapat memberikan hasil belajar yang lebih tinggi pada pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi.

Kata Kunci: *Media Flashcard Berbasis Scramle, Hasil Belajar IPAS.*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SIDANG SKRIPSI.....	Error!
Bookmark not defined.	
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Media Pembelajaran	13
2. Media <i>Flashcard</i> berbasis <i>scramble</i>	17
3. Hasil Belajar	24
4. Pembelajaran IPAS	28
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir.....	35
D. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis dan Desain Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
D. Variabel Penelitian	40
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	41
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	49
G. Teknik dan Analisis Data	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62

A.	Gambaran Objek Wilayah Penelitian	62
B.	Hasil Penelitian	64
1.	Deskripsi Data	60
2.	Pengujian Prasyarat Analisis.....	61
3.	Pengujian Hipotesis	64
4.	Rekapitulasi Hasil Penelitian	65
C.	Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		77
A.	Kesimpulan	77
B.	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....		79
LAMPIRAN		83

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Presentase Ketuntasan Materi Mengubah Bentuk Energi (IPAS).....	7
Tabel 2.1 Sintaks Pembelajaran <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Sramble</i>	20
Tabel 3.1 Data Populasi Penelitian	38
Tabel 3.2 Data Populasi Penelitian	39
Tabel 3.3 kisi- kisi Instrumen Tes.....	42
Tabel 4.4 Interpretase Keterlaksanaan Pembelajaran	43
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Observasi Aktivitas Guru.....	44
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Dokumentasi	48
Tabel 3.7 Nama Validator	49
Tabel 3.8 Interpretasi Validitas Soal Tes	50
Tabel 3.9 Hasil Uji Coba Validitas Soal Tes	51
Tabel 3.10 Interpretasi Reliabilitas Data.....	53
Tabel 3. 11 Hasil Uji Coba Reliabilitas	53
Tabel 3.12 Kriteria Taraf Kesukaran Soal	54
Tabel 3.13 Tingkat Kesukaran Soal.....	54
Table 3.14 Kriteria Daya Pembeda	56
Table 3.15 Hasil uji daya Pembeda.....	56
Tabel 4.1 Keadaan Guru SDN 79 Rejang Lebong.....	63
Tabel 4.2 Keadaan Siswa SDN 79 Rejang Lebong	63
Tabel 4.3 Hasil Deskripsi Data Kelas Pretest	64
Tabel 4.4 Hasil Deskripsi Data Kelas Posttest.....	65
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	66
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas.....	67
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis	68

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Instrumen penelitian.....	80
lampiran 2 Hasil Uji Validitas Soal Tes.....	103
lampiran 3 Hasil Uji Realibilitas Soal Tes	119
lampiran 4 Hasil Data Penelitian.....	120
lampiran 5 Hasil Ola Data.....	121
lampiran 6 SK Pembimbing	128
lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen.....	129
lampiran 8 Berita Acara Sempro.....	130
lampiran 9 Kartu Bimbingan Skripsi	131
lampiran 10 Permohonan Izin Penelitian	133
lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Peneliti	134
lampiran 12 Dokumentasi	135
lampiran 13 Biodata Diri.....	138

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

Pendidikan hendaknya menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan intelektual, sosial dan personal.² Sehingga dalam pendidikan

¹ Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Angka 1.

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

dilakukan upaya untuk menanamkan budi pekerti siswa (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual), guna memajukan kehidupan siswa selaras dengan dunianya. Pendidikan bisa ditempuh melalui pendidikan formal maupun non-formal. Satu diantara contoh pendidikan formal ialah sekolah. Pendidikan disekolah dasar ialah pendidikan yang dasar bagi manusia untuk mengenal berbagai macam hal melalui pengalaman belajar atau pembelajaran yang sudah melekat dalam dirinya dan akan dipelajari serta dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari.

IPAS merupakan disiplin ilmu yang spesifikasinya mempelajari hal-hal yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan penyederhanaan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Sehingga IPAS memiliki dua elemen yaitu (sains dan sosial) yakni ilmu yang mencakup interaksi makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial dengan lingkungannya.³ Pembelajaran IPAS diterapkan dalam kurikulum merdeka. Pembelajaran IPAS ialah pembelajaran yang didalamnya terdapat beberapa memadukan materi pembelajaran IPA dan IPS yang memiliki tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran masing-masing sesuai dengan konsepnya. Pembelajaran IPAS ialah suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan

³ Muh, A. S., & Muhsam, J.. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. JIPTI: Jurnal Inovasi Pendidikan Teknologi Informasi, 2022: 3(1), 11–17.

konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.⁴ IPAS adalah rumpun ilmu yang mempunyai karakteristik dalam mempelajari tentang fenomena alam yang faktual yakni berupa kejadian atau kenyataan serta hubungan sebab akibatnya.⁵

IPAS sangat penting diajarkan di Sekolah Dasar, yaitu: 1) IPAS adalah dasar teknologi yang dapat menentukan kemajuan pada pembangunan suatu bangsa, 2) Mata pelajaran yang objektif dapat memberikan siswa berpikir kritis, 3) IPAS tidak hanya berupa hafalan, namun juga percobaan atau praktikum yang dilakukan siswa, 4) Memiliki nilai-nilai yang mendidik dapat membentuk secara keseluruhan kepribadian siswa.⁶ Dengan demikian mata pelajaran IPAS apabila diajarkan dengan tepat maka dapat meningkatkan berpikir kritis.

Salah satu muatan pembelajaran IPAS pada kelas IV yaitu materi mengubah bentuk energi. Materi mengubah bentuk energi kelas IV membahas tentang konsep perubahan energi dan bagaimana energi dapat diubah menjadi bentuk lain. Energi merupakan kebutuhan dasar bagi kehidupan dan manusia memanfaatkan berbagai perubahan energi untuk

⁴ Suryanta, I Made & Ida Bagus Gede Surya Abadi. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. 2018. 2 (1): 1-10. (Online). (<http://journal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewfile/2209/191>,

⁵ Wisudawati, & Sulistyowati. Metodologi Pembelajaran IPA. Bumi Aksara, 2014. h. 90

⁶ Iswara, S. N. W., Wahyudi, & Kusuma, D. Peningkatan Hasil Belajar IPAS dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Siswa Kelas IV. *JCP: Jurnal Cakrawala Pendas*, 2020:8(2), 388–396.

kegiatan sehari-hari.⁷ Mengubah energi adalah proses perubahan energi menjadi energi baru. Setiap makhluk hidup membutuhkan energi untuk mempermudah berbagai aspek dalam hidup, manusia melakukan sejumlah perubahan energi. Oleh karena itu, materi mengubah bentuk energi membutuhkan media yang dapat menunjang proses pembelajaran untuk memberikan hasil belajar yang maksimal.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁸ Hasil belajar pada umumnya merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan dan pengalaman.

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar yang bagus sangatlah penting bagi siswa, karena dengan adanya hasil belajar siswa pendidik mempunyai tolak ukur untuk menyimpulkan kemampuan masing-masing peserta didiknya.⁹ Karena dengan adanya hasil belajar siswa pendidik juga bisa mengevaluasi apakah pembelajaran yang telah berjalan secara efektif dan dapat diterima siswa dengan baik atau tidak. Dengan itu pendidik bisa meningkatkan lagi kualitas proses pembelajaran kurang efektif.

⁷ Darmawan, Deni & Permasih. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2013. h 34

⁸ Dakhi, Agustin. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2020 1(3): 350–61.

⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2013), h.5.

Berdasarkan fakta dilapangan, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi minat, bakat, motivasi, dan cara belajar peserta didik itu sendiri dan faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga.¹⁰. Adapun lingkungan keluarga berkaitan dengan Langkah orang tua dalam mendidik anaknya, kondisi ekonomi keluarga, dan hal lainnya yang mencakup lingkungan keluarga. Lingkungan sekolah berkaitan dengan cara mengajar guru, fasilitas pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik, suasana belajar, dan media yang menjadi penunjang dalam proses pembelajaran di sekolah

Media ialah alat yang secara fisik dipakai untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.¹¹ Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran yang mempunyai peranana penting dalam proses pembelajaran yaitu untuk menarik perhatian peserta didik dan sebagai alat yang dapat menyampaikan pesan dari setiap pembelajaran. Dengan menggunakan media yang kreatif, inovatif, dan variatif, para guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Pandangan Al-Quran terhadap media dan alat pembelajaran dapat

¹⁰ Sulastrri. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya." *Jurnal Kreatif Online*. 2014;3(1): 90–103.

¹¹ Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran" *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1 (2017), h. 36.

dilihat dalam kandungan surat Al-Maidah ayat 31:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُوَارِي سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يُؤَيِّلَتِي
أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُوَارِيَ سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ

Artinya: Kemudian, Allah mengirim seekor burung gagak untuk menggali tanah supaya Dia memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana cara mengubur mayat saudaranya. (Qabil) berkata, “Celakalah aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini sehingga aku dapat mengubur mayat saudaraku?” Maka, jadilah dia termasuk orang-orang yang menyesal. QS. Al-Maidah (5) : 31.

Dipahami dari ayat di atas bahwa manusia sejak zaman Nabi Adam AS proses pembelajaran telah menggunakan media belajar yang mengambil pelajaran dari alam dan tidak segan-segan mengambil pelajaran dari yang lebih rendah tingkatan pengetahuannya. Ayat di atas juga telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam mempermudah menyampaikan informasi. Salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam lembaga pendidikan formal adalah media pembelajaran *flashcard* berbasis *scramble*.

Media *flashcard* berbasis *scramble* adalah kartu belajar yang efektif dan mempunyai dua sisi dengan masing-masing sisinya yang berbeda. Sisi pertama berisi gambar, tanda simbol atau teks dan sisi yang kedua berisi keterangan gambar.¹² Media *flashcard* berbasis *scramble* cocok digunakan pada materi mengubah bentuk energi di Sekolah Dasar, karena dengan

¹² Empih Hotimah. “Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garut”. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. Vol. 04. No.01. 2010. Hlm. 11.

menggunakan *flashcard* berbasis *scramble* siswa dapat mengetahui bagaimana gambaran dari suatu bentuk energi, karena di dalam media *flashcard* berbasis *scramble* terdapat gambar-gambar nyata tentang suatu perubahan bentuk energi. Jadi, dengan menggunakan model pembelajaran tersebut siswa dapat memahami bagaimana gambar dari suatu perubahan bentuk energi.

Media *flashcard* berbasis *scramble* sebagai alat bantu atau peraga berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.¹³ Kelebihan media *flashcard* berbasis *scramble* sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikanpun dapat diserap oleh siswa dengan baik.

Tabel 1.1
Presentase Ketuntasan Materi Mengubah Bentuk Energi (IPAS)
Kelas IV SDN 79 Rejang Lebong

Rentang nilai	Jumlah siswa	Persentase	KKTP	Keterangan
>72	17	42,5%	72	Tuntas
0-71	10	57,5%		Belum tuntas
Jumlah	27 Siswa	100%		

(Sumber: SD Negeri 79 Rejang Lebong, 2025)

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

Paparan data diatas, merupakan data hasil belajar yang peneliti ambil dari pendidik kelas IV yaitu Ibu Ajeng Permata Sari, S. Pd menunjukkan bahwa masih terdapat 57,5% siswa yang belum tuntas terkait materi mengubah bentuk energi. Selain itu berdasarkan hasil observasi awal, Ibu Ajeng Permata Sari, S. Pd menyampaikan bahwa pembelajaran dengan memakai media *flashcard* berbasis *scramble* sebelumnya belum pernah dipakai dalam proses belajar mengajar. Sehingga selama ini pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher oriented*) guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan memakai buku paket saja dalam menjelaskan pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik menjadi sedikit bingung dalam memahami materi pembelajaran dan peneliti mendapat data mengenai prestasi belajar materi mengubah bentuk energi peserta didik kela IV SD Negeri 79 Rejang Lebong belum cukup baik dan masih ada sebagian besar peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran mengubah bentuk energi.¹⁴

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis akan melakukan penelitian kuantitatif eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran dikelas dengan memakai media *flashcard* berbasis *scramble* terhadap hasil belajar siswa mengenai materi mengubah bentuk energi pada siswa kelas IV SD Negeri 79 Rejang Lebong. Melalui media *flashcard* berbasis *scramble* yang berpusat pada siswa, dimana siswa dituntut untuk mendapatkan pengetahuan sendiri melalui bekerja secara bersama-sama.

¹⁴ Hasil Observasi Awal, Wali Kelas IV SDN 79 Rejang Lebong, Rabu 03 Maret 2025, Pukul. 10.00 WIB.

Adapun judul penelitian ini yaitu “**Pengaruh Media *Flashcard* Berbasis *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV SD N 79 Rejang Lebong**”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Guru belum memiliki media pembelajaran yang dirancang sendiri dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Kurangnya inovasi media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Selama ini hanya menggunakan buku paket yang sudah tersedia, sehingga pembelajaran membosankan.
3. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa yang belum memenuhi KKM

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah seperti berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis *scramble* yang nantinya siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Hasil belajar IPAS pada materi mengubah bentuk energi.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 79 Rejang Lebong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka berikut rumusan masalah penelitian berdasarkan batasan masalah di atas:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 79 Rejang Lebong sebelum menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPAS siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 79 Rejang Lebong?
3. Bagaimana Pengaruh penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 79 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian berikut ini:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 79 Rejang Lebong sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 79 Rejang Lebong.
3. Untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 79 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis

maupun praktis. Adapun kegunaan penelitian seperti berikut:

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

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

b. Bagi Guru

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

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan refrensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tema.

d. Bagi Peneliti

Memberikan ilmu pengetahuan yang baru, wawasan, pengalaman yang sangat berharga serta hasil penelitian ini dapat dijadikan

sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk penelitian mengenai hal yang sama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata "media" memiliki akar kata dari bahasa Latin, yaitu "medium," yang secara harfiah berarti "tengah" atau "perantara."¹⁵ Dalam bahasa Arab, media disebut sebagai wasali atau komunikasi yang menghubungkan antara pengirim dan penerima. Secara umum, kita mengerti media sebagai unsur yang memiliki kemampuan untuk memengaruhi perkembangan suatu situasi, memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran berperan sebagai perangkat keras yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, bertindak sebagai mediator, sarana, alat pengajaran, dan sarana komunikasi dalam konteks proses belajar mengajar.

Media berfungsi sebagai perantara antara sumber dan penerima. Dalam konteks komunikasi, media dapat berupa televisi, film, gambar, radio, audio, visual, materi, dan jenis lainnya.¹⁶ Apabila media tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan

¹⁵ Turmuzi, M., Azmi, S., & Hikmah, N. Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Pendidikan Matematika Implementation Of Creative Problem Solving (Cps) Learning Model To Increase Problem Solving Skills Of Mathematics Education Students. *J. Pijar MIPA*, 1, 2018, 45–50. <https://doi.org/10.29303/jpm>,

¹⁶ Ridho, S., Ruwiyatun, R., Subali, B., & Marwoto, P. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pokok Bahasan Klasifikasi Materi dan Perubahannya. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 2018: 10–15. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.194>

pendidikan atau pengajaran, maka dapat disebut sebagai media pembelajaran. Media berperan sebagai perantara pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga menjadi saluran untuk menyampaikan informasi pembelajaran atau pesan. Dengan kata lain, media merupakan sarana yang digunakan untuk menerima informasi dalam proses pembelajaran.

Media diklasifikasikan berdasarkan ciri fisiknya, bergantung pada jenisnya, seperti objek yang dapat dirasakan secara konkret, representasi visual, gambar yang diam, animasi, rekaman audio, pembelajaran yang terstruktur, dan simulasi.¹⁷ Oleh karena itu, maupun benda mati. media dapat dikelompokkan sebagai benda nyata, baik itu organisme hidup .

Berdasarkan perspektif tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran meliputi semua hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran atau materi ajar dari sumber belajar kepada siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok. Media ini dirancang untuk merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan minat dalam pembelajaran dengan cara yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar, baik di dalam maupun di luar ruangan kelas, dengan tujuan mencapai target yang telah ditetapkan.

¹⁷ Daryanto. *Media Pembelajaran*. Gava media, 2016. h. 58

b. Fungsi media pembelajaran

Sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikanpun dapat diserap oleh siswa dengan baik. Media berperan penting sebagai daya tarik dalam kegiatan proses belajar mengajar dan media akan mempermudah dalam memberikan pemahaman kepada anak tentang sesuatu hal. Dengan adanya media maka akan diperoleh hasil optimal dan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.¹⁸

c. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media dalam pembelajaran ialah seperti berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan semangat belajar, berinteraksi secara langsung antara anak dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu: guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, anak dan tujuan pembelajaran.

¹⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 3.

7) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.¹⁹

d. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran

Kelebihan media, yaitu:

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

Kelemahan media antara lain seperti berikut:

- 1) Ukurannya terbatas
- 2) Gambar diinterpretasikan secara personal
- 3) Hanya menampilkan persepsi indera mata.²⁰

¹⁹ Rita Jahiti Tanjung, "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad", h. 321-322.

²⁰ Wayan Surti, M. Jailani, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Memakai Metode Pemberian Tugas dan Media Kartu Tebak Kata pada Siswa di SDN 1 Pulau Telo Kuala Kapuas" *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, Vol. 12 No. 2 (2017), h. 24-25.

2. Media *Flashcard* berbasis *scramble*

a. Pengertian media *flashcard* berbasis *scramble*

Media *flashcard* berbasis *scramble* dianggap sangat praktis karena dapat dibuat secara kolaboratif oleh guru dan siswa.²¹ Salah satu indikator efektivitas visual imagery adalah kemudahan siswa dalam mengenali gambar daripada tulisan. Oleh karena itu, *flashcard* berbasis *scramble* dapat berperan sebagai alat bantu komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran. *Flashcard* berbasis *scramble* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis atau media dua dimensi berupa kartu kecil bergambar. Kartu ini umumnya dibuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi depannya, sementara pada sisi belakangnya terdapat keterangan berupa kata atau kalimat yang terkait dengan gambar di *flashcard* berbasis *scramble* tersebut. Ukuran standar *flashcard* berbasis *scramble* adalah 8x12 cm, namun dapat disesuaikan dengan keadaan siswa yang dihadapi. Jika jumlah siswa banyak, *flashcard* berbasis *scramble* dapat dibuat dengan ukuran yang lebih besar, sedangkan jika jumlah siswa sedikit, *flashcard* berbasis *scramble* dapat dibuat dengan ukuran yang lebih kecil.

Berdasarkan beberapa definisi, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* berbasis *scramble* adalah kartu bergambar yang digunakan untuk membimbing siswa ke konten yang terkait dengan gambar pada

²¹ Febriyanto, B., & Yanto, A.. Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 2019, 108–116. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/>

kartu tersebut. Media ini merupakan bentuk media pendidikan berupa kartu dengan gambar dan kata-kata. Ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang dihadapi, dan bisa dibuat sendiri atau menggunakan yang sudah tersedia. *Flashcard* berbasis *scramble* berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan berbagai aspek, seperti pengembangan daya ingat, pelatihan kemandirian, dan peningkatan jumlah kosa kata.

b. Manfaat media *flashcard* berbasis *scramble*

- 1) Menvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa
- 2) Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 3) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, memerankan dan lain-lain.
- 4) Sebagai petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.²²

c. Kelebihan dan kekurangan media *flashcard* berbasis *scramble*

Kelebihan media *flashcard* menurut Susila dan Riyana yaitu:²³

- 1) Mudah dibawa kemana-mana.

Dengan ukuran *flashcard* berbasis *scramble* yang kecil dapat

²² Lailatul Maghfiroh, "Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar", *JPGSD*, Vol. 1 No.1 (2018), h. 2.

²³ Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung:CV Wacana Prima. 2009, h. 95

disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.

2) Praktis.

Dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* berbasis *scramble* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu menggunakan keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai keinginan, pastikan posisi gambarnya tepat, tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan dengan diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

3) Gampang diingat.

Karakteristik media *flashcard* berbasis *scramble* adalah menyajikan pesan pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, angka, nama binatang dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya. Untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

4) Menyenangkan.

Media *flashcard* berbasis *scramble* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan.

Kelebihan media *flashcard* berbasis *scramble* yaitu (1) mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya seukuran postcard, (2) praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapanpun anak-anak bisa belajar dengan baik menggunakan media ini, (3) mudah diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian atau berisi huruf atau angka yang simpel dan menarik sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu tersebut, (4) media ini juga sangat menyenangkan digunakan bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.²⁴ Kelebihan media *flashcard* berbasis *scramble* yaitu dapat mendorong murid-murid yang penggugup untuk berani bangkit dari tempat duduknya dan mencobanya.²⁵

Adapun kelemahan media *flashcard* berbasis *scramble* adalah sebagai berikut yaitu *flashcard* berbasis *scramble* hanya cocok untuk

²⁴ Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press, 2011, h. 69

²⁵ Buttner, Amy. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: PT Indeks. 2013. h. 90

kelompok kecil atau siswa yang kurang dari 30 orang.²⁶ *Flashcard* berbasis *scramble* hanya cocok digunakan pada kelas yang memiliki jumlah siswa sedikit.²⁷ Hal ini mengandung pengertian bahwa media *flashcard* berbasis *scramble* tidak cocok untuk pembelajaran yang jumlah siswanya banyak.

d. Tahapan Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis *Sramble*

Tabel 2.1
Sintaks Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Sramble*

Sintaks/Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk belajar	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran
2. Menyampaikan informasi	Menyampaikan tentang pokok materi yang akan diajarkan dan menyiapkan kartu soal dan jawaban	Mendengarkan penjelasan pokok materi yang akan dipelajari dan mulai mencari informasi mengenai materi pelajaran
3. Mengorganisir siswa ke dalam kelompok belajar	Memberikan intruksi kepada siswa untuk membuat kelompok belajar, serta membagi kartu soal dan jawaban yang diacak susunanya.	Siswa membentuk kelompok tujuh kelompok sesuai intruksi yang diberikan oleh guru
4. Membimbing pelatihan	Membimbing dan membantu kelompok belajar selama siswa mengerjakan	Siswa menanyakan hal-hal yang kurang dipahami, siswa mencocokkan kartu soal dan

²⁶ Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2016. h. 57

²⁷ Indriana, Dina.. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press. 2011.

	tugasnya dan membagikan kartu jawaban dan kartu soal	kartu jawaban berdasarkan jawaban yang telah mereka diskusikan sebelumnya. Siswa menyusun proses menemukan jawaban yang tepat pada kartu soal
5. Evaluasi	Menguji pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok	Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan
6. Memberikan penghargaan/apresiasi	Mempersiapkan penghargaan kepada kelompok yang mencocokkan kartu soal dan jawaban dengan cepat dan benar	Kelompok yang mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban dengan cepat dan benar akan mendapat penghargaan

e. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media *Flashcard* Berbasis *Sramble*

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menerapkan pembelajaran media *flashcard* berbasis *sramble* adalah:

- 1) Guru menyajikan materi sesuai dengan topik, setelah selesai menjelaskan materinya.
- 2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- 3) Guru membagi lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunanya.

- 4) Guru memberikan durasi tertentu untuk mengerjakan soal.
- 5) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru. Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.
- 6) Jika waktu mengerjakan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik siswa yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu.
- 7) Guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah penilaian dilakukan berdasarkan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar.
- 8) Guru memberi penghargaan kepada siswa-siswanya yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan benar.

Berikut langkah-langkah yang harus dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis *sramble*, yaitu:18

1) Persiapan

Pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban yang telah diacak sedemikian rupa. Guru menyiapkan kartu-kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi. Guru mengatur hal-hal yang mendukung proses belajar

mengajar misalnya mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan siswa belajar dan sebagainya.

2) Kegiatan inti

Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa.

3) Tindak lanjut

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa. Dalam hal ini siswa dituntut aktif bekerjasama serta bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk menyelesaikan kartu soal guna memperoleh poin dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan pembelajaran ini diharapkan hasil pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis *sramble* akan lebih bermakna bagi siswa.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Belajar merupakan suatu proses mekanisme yang menyebabkan adanya perubahan perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Seiring berjalannya waktu, setiap individu mengalami transformasi menuju kedewasaan yang dipengaruhi oleh proses belajar dan

pengalaman yang telah mereka hadapi selama proses pembelajaran.²⁸

Sementara itu, hasil belajar merupakan hasil dari proses yang dapat menentukan nilai belajar seorang siswa melalui kegiatan penilaian hasil belajar. Hasil belajar juga mencerminkan kemampuan seorang siswa yang telah melalui proses transfer pengetahuan, yang pada akhirnya dapat dikatakan telah mencapai tingkat kedewasaan. Dengan demikian, melalui hasil materi yang telah diajarkan kepada siswa.²⁹

Pemahaman terhadap hasil belajar berfokus pada pemahaman terhadap kebiasaan, pengetahuan, dan sikap belajar yang memungkinkan individu untuk beradaptasi dengan gagasan-gagasan tentang masalah pribadi dan sosial.³⁰ Hal ini dikarenakan perubahan merupakan konsep utama dalam proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup kemampuan belajar yang dapat diamati melalui penampilan siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran.³¹ Setelah mengalami proses pembelajaran, dapat diamati perubahan perilaku siswa sebagai indikator hasil belajar.³² Setiap perubahan yang terjadi dianggap sebagai hasil dari proses pembelajaran, termasuk perubahan dalam sikap dan perilaku masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku individu dalam proses pembelajaran juga berdampak pada konsekuensi dari pembelajaran tersebut.

²⁸ Lestari, W. *Pengaruh Kemampuan Awal Matematika dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika.*, 3(1), 2017. 76–84. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>

²⁹ Omeear, H. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, 2007. h. 89

³⁰ Juwaidin. *Pengantar Pendidikan dan Teori Belajar*. Kurnia Alam Semesta, 2015. h. 46

³¹ Gagne, R. *The Condition of Learning. (Third ed)*. Holt, Rinehart and Winstone. 1990

³² Kusuma, I. A. *Pengembangan media Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang*. 2018. h. 56

Berdasarkan pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses di mana terjadi perubahan perilaku seseorang yang dapat diukur dan diamati, termasuk pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Hasil belajar ini dapat berfungsi sebagai indikator keberhasilan dalam mengikuti kegiatan-kegiatan belajar lanjutan.

Fungsi hasil belajar ini melibatkan beberapa keperluan, antara lain:

- 1) Dalam proses seleksi, Penggunaan hasil belajar sering kali menjadi dasar jenis pendidikan tertentu.. dalam menentukan siswa-siswa yang paling tepat untuk jenis jabatan atau
- 2) Dalam proses kenaikan kelas, Penilaian hasil belajar memainkan peran penting dalam menentukan apakah seorang siswa memenuhi syarat untuk naik ke tingkat kelas yang lebih tinggi atau tidak. Selain itu, penilaian tersebut juga memberikan informasi yang mendukung guru dalam pengambilan keputusan.
- 3) Dalam proses penempatan, Hasil belajar digunakan dengan tujuan agar siswa dapat mengembangkan diri sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimiliki. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai dengan kemampuan mereka.

b. Cakupan hasil belajar

Adapun untuk kategori cakupan hasil belajar terdapat setidaknya

tiga ranah, yaitu:³³

- 1) Kognitif Ranah kognitif merupakan domain yang melibatkan aktivitas mental, dengan fokus pada aktivitas otak. Semua usaha yang melibatkan aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif dapat dikelompokkan menjadi enam tingkatan proses berpikir, yaitu: pengetahuan (hafalan), pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
- 2) Afektif Taksonomi untuk wilayah afektif pertama kali diungkapkan oleh David R. Krathwohl dan timnya dalam buku yang berjudul "Taxonomy of Educational Objectives: Affective Domain." Ranah afektif merujuk pada aspek sikap individu yang diharapkan mengalami perubahan ketika individu tersebut telah mencapai tingkat pemahaman kognitif yang tinggi. Macam-macam hasil pembelajaran afektif tercermin dalam beragam perilaku siswa, seperti minat terhadap materi pelajaran, ketaatan, motivasi belajar, penghargaan terhadap guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan relasi sosial.
- 3) Psikomotorik. Simpson mengungkapkan hasil pembelajaran psikomotor. Bentuk prestasi ini terlihat dari keterampilan dan kemampuan individu dalam melakukan 14 tindakan. Terdapat enam tingkatan keterampilan yang mencakup: gerakan refleks (keterampilan yang dilakukan tanpa disadari), keterampilan yang

³³ Mulyadi. *Diagnosis Kesulitan Belajar dan Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar Khusus*: Nuha Litera. 2010. h. 24

dilakukan dengan kesadaran, kemampuan perseptual termasuk pengenalan visual dan auditori, keterampilan motorik, serta kemampuan fisik seperti kekuatan, keseimbangan, dan ketangkasan. Selain itu, terdapat juga keterampilan dengan tingkat kesederhanaan hingga kompleks, serta kemampuan terkait dengan komunikasi non-verbal seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

4. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit/ sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.³⁴

Penggabungan 2 mata pelajaran tersebut masih didasarkan dengan pada siswa sekolah dasar yang masih cenderung melihat sesuatu hal secara utuh dan terpadu.³⁵ Penggabungan mata

³⁴ Rizki lestari ,dkk, pengembangan media berbasis video pada pembelajaran ipas materi permasalahan lingkungan di kelas V SD, *jurnal ilmiah PGSD*, (2023), h. 45-64

³⁵ Neneng Widya Sopa Marwa, Herlina Usman, and Baina Qodriani, "Persepsi Guru

pelajaran IPA dan IPS tersebut saling berintegrasi supaya lebih memudahkan dan membebaskan guru serta peserta didik untuk berinovasi, kreatif dan belajar mandiri, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.³⁶

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang saling berintegrasi sesuai penerapan kurikulum merdeka dalam pendidikan yang memudahkan guru dan peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif.

b. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Oleh karena itu pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan.³⁷ Karakteristik IPAS cukup beragam yakni adanya keterampilan proses berupa kegiatan praktek dalam proses pembelajaran sebagai keterampilan proses yang dilakukan oleh

Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka,” *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 18, no. 2 (2023): 54–65.

³⁶ *Ibid*, h. 66

³⁷ Suhelayanti, dkk, *buku ilmu pengetahuan alam dan sosial*, (yayasan kita menulis, 2023) h. 123

siswa.³⁸ IPAS diharapkan mampu mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan kemampuan merancang benar.³⁹ Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan keterampilan proses.

c. Tujuan Pembelajaran IPAS

Dalam pembelajaran IPAS juga mempunyai tujuan yakni agar siswa dapat berkembang sesuai dengan profil siswa pancasila dan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu agar siswa bersemangat mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Keduanya juga berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam serta memanfaatkan sumber daya dalam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, untuk mengembangkan keterampilan dalam diri peserta didik.⁴⁰

Dalam kurikulum Merdeka sendiri memiliki pembaruan

³⁸ Marwa, Usman, and Qodriani, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka." 2023:1-6. No. 3. h. 142-153

³⁹ Achmad Fanani et al., "Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2, no. 12 (2022): 1175–118

⁴⁰ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Pembelajaran IPAS," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 16, no. 1 (2018): 98–107.

baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada Pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Oleh karena itu penelitian ini akan mendeskripsikan tentang bagaimana mengimplementasikan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar.⁴¹

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Maghfiroh dan Zuhdi (2013) dengan judul “Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar” mengkaji efektivitas media *flashcard* dalam membantu siswa memahami materi-materi IPAS, khususnya konsep-konsep abstrak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* secara visual dan verbal mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta mempermudah mereka dalam memahami konsep yang sulit. Media ini juga terbukti meningkatkan keaktifan dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS.⁴²

⁴¹ Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPAS siswa,” *Jurnal Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14.

⁴² Maghfiroh, L., & Zuhdi, U. (2013). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan

Perbedaan dengan penelitian ini: Penelitian Suryani hanya menggunakan *flashcard* tradisional tanpa pengembangan model pembelajaran berbasis permainan. Sementara itu, penelitian ini tidak hanya menggunakan *flashcard*, tetapi juga menggabungkannya dengan metode *scramble* atau pengacakan informasi.

2. Vina Anisatul Fauji (2023) dengan judul “Efektivitas Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Nyaring (Al-Jahriyah) Dan Membaca Dalam Hati (Ash-Shamitah) Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan nilai kelompok eksperimen dari hasil pretest ke posttest lebih besar dari kelompok kontrol. Dari perhitungan rumus t-test rata-rata membaca nyaring dan membaca dalam hati, diperoleh thitung sebesar 16,6 dan 1,82 lebih besar dari ttabel $n = 37$ (1,67). Maka H_a diterima, atau dengan kata lain penggunaan media *flashcard* efektif untuk meningkatkan keterampilan kemampuan membaca nyaring (al-qira’ah al-jahriyah) dan membaca dalam hati (al-qira’ah ash-shamitah) bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Purbalingga tahun ajaran 2018/2019.⁴³

Perbedaan dengan penelitian ini penelitian Vina Anisatul Fauji hanya terletak pada variabel terikat dan objek penelitian. Penelitian ini

hasil belajar IPS pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-13.

⁴³ A malia, Ayu. “Efektivitas Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Nyaring (Al-Jahriyah) Dan Membaca Dalam Hati (Ash-Shamitah) Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2018/2019” .*SKRIPSI*. Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang 2015. h. 95

menggunakan variabel terikat hasil belajar, sedangkan penelitian Vina Anisatul Fauji menggunakan variabel terikat kemampuan membaca nyari. Objek penelitian ini di SDN 79 Rejang Lebong dan penelitian Vina Anisatul Fauji di MTS Negeri 1 Purbalingga.

3. Nina Hernawati, Oman Hadiana, Nanan Abdul Manan, Hana Astria Nur, Tio Heriyana. (2024) dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Sanggar Bimbingan Rawang, Selangor Malaysia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flash card dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa Sanggar Bimbingan Rawang, di tunjukkan dengan meningkatnya rata-rata perolehan data nilai pada target sebelum dan sesudah dilakukannya intervensi. Sebelum dilakukan intervensi hasil yang didapat adalah 63,3 dan sesudah dilakukan intervensi meningkat menjadi 72,6. Selain itu, hasil dari pengujian uji T diperoleh data bahwa hipotesis diterima atau adanya pengaruh setelah dilakukannya intervensi, ditunjukan dengan perolehan output signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran flash card efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa Sanggar Bimbingan Rawang, Selangor Malaysia.⁴⁴

Perbedaan dengan penelitian ini penelitian terdahulu hanya terletak pada variabel terikat dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan

⁴⁴ Hernawati, N., Hadiana, O., Manan, N. A., Nur, H. A., & Heriyana, T. Efektivitas Media Pembelajaran Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Sanggar Bimbingan Rawang. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 2024. 154-163.

variabel terikat hasil belajar, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan variabel terikat kemampuan kognitif. Objek penelitian ini di SDN 79 Rejang Lebong dan penelitian terdahulu di Selangor Malaysia.

4. Gustilawati (2022) dengan judul “Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV MIS Sambay Simeulue”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I hasil post-test rata-rata 72,11 dengan presentase tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 57,89% pada siklus II dengan presentase tingkat ketuntasan hasil belajar siswa nilai posttest pada siklus II yaitu rata-rata 80 dengan presentase tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 89,47% . Hal ini mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 31,5%. Maka dengan hasil ini target yang ingin dicapai dari siswa yang memperoleh nilai KKM =75 mencapai 89,47% dapat dicapai.⁴⁵

Perbedaan dengan penelitian ini penelitian terdahulu hanya terletak pada variabel bebas dan objek penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel bebas media *flashcard* berbasis *scramble*, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan variabel bebas media berbasis *scramble*. Objek penelitian ini di SDN 79 Rejang Lebong dan penelitian terdahulu di MIS Sambay Simeulue.

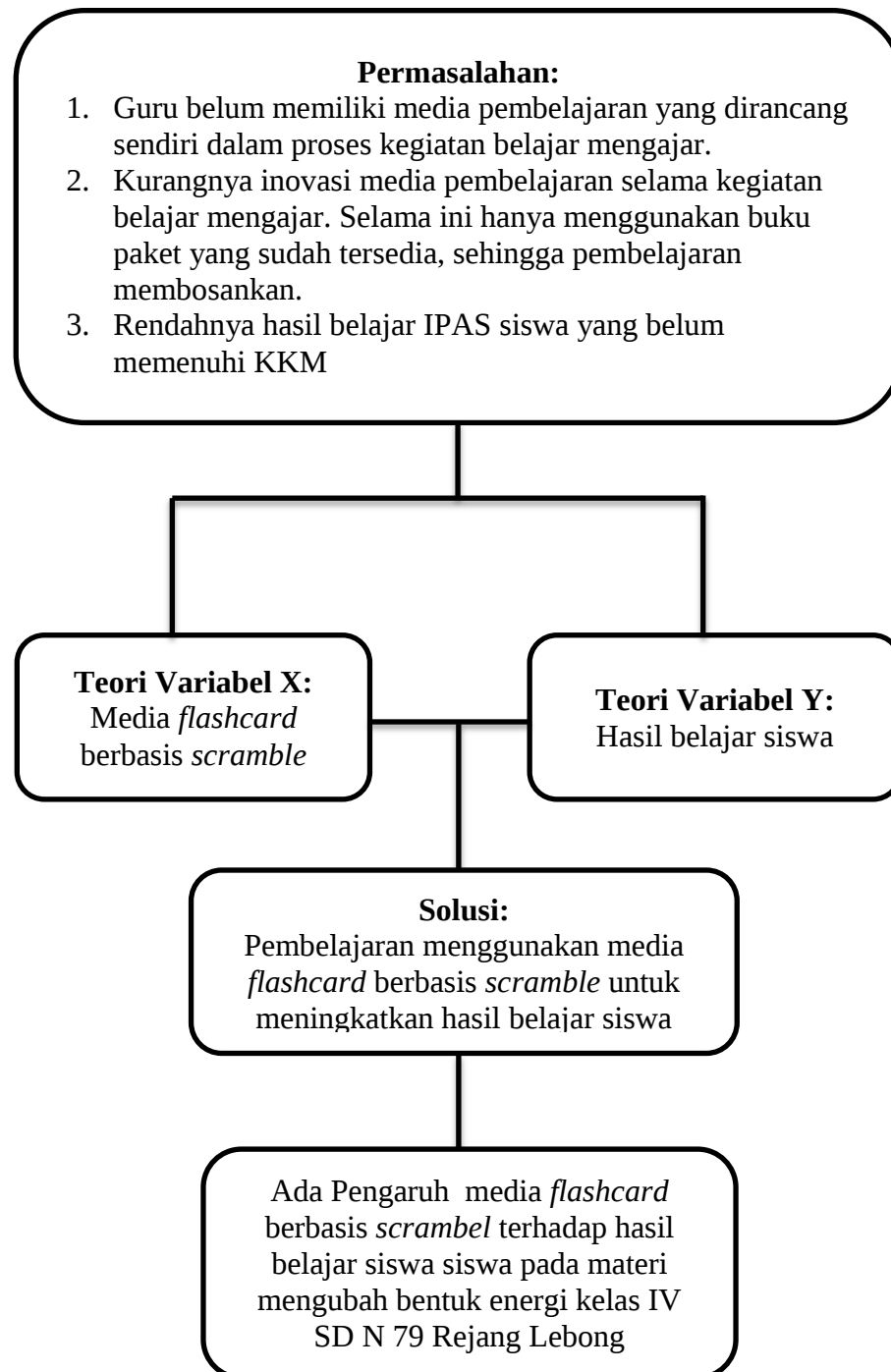
⁴⁵ Gustilawati. “Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV MIS Sambay Simeulue,” 2022, 1–136

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ialah kesimpulan mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam peneliti. Kerangka berpikir ialah model konseptual mengenai bagaimana teori berhubungan dengan factor yang sudah didefinisikan sebagai masalah penting.⁴⁶ Pada penelitian ini dilakukan pengujian untuk mengetahui efektivitas media *flashcard* berbasis *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengubah bentuk energi kelas IV SD N 79 Rejang Lebong. Penelitian ini terdiri dari variable bebas (X) yaitu media *flashcard* berbasis *scramble* dan variable terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menekankan pada media *flashcard* berbasis *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengubah bentuk energi kelas IV SD N 79 Rejang Lebong.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 91.

Adapun bagan alur kerangka berpikirnya ialah seperti berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Sebagai langkah awal dalam proses penelitian, peneliti menyusun hipotesis sebagai formulasi sementara jawaban terhadap perumusan masalah. Hipotesis ini belum memiliki bukti kebenaran, tetapi telah dirumuskan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁴⁷ Terdapat dua jenis hipotesis yang umum digunakan, yaitu hipotesis nol yang menyatakan tidak adanya hubungan atau perbedaan antara variabel, dan hipotesis alternatif yang mengindikasikan adanya hubungan atau perbedaan antara variabel yang sedang diselidiki. Dalam konteks penelitian ini, terdapat hipotesis berikut yang diajukan untuk pengujian dan verifikasi asumsi:

1. H_a : Ada Pengaruh media flashcard berbasis scrambel terhadap hasil belajar siswa siswa pada materi mengubah bentuk energi kelas IV SD N 79 Rejang Lebong.
2. H_o : Tidak ada Pengaruh media flashcard berbasis scrambel terhadap hasil belajar siswa siswa pada materi mengubah bentuk energi kelas IV SD N 79 Rejang Lebong.

⁴⁷ Mahfuddin Ahmad, "Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Mata Pencabangan Penduduk Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Negeri 1 Klegon Tahun Ajaran 2015/2016", *Skripsi*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016), h. 7.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan suatu penelitian eksperimental yang merupakan salah satu pendekatan penelitian kuantitatif. Metode penelitian eksperimental digunakan terutama ketika penelitian bertujuan untuk melakukan percobaan terhadap variabel dependen atau hasil/output dalam suatu kondisi yang dapat dikendalikan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode eksperimental untuk menguji dan mengendalikan variabel dependen guna mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan.⁴⁸

Desain penelitian ini menggunakan *pre-eksperimen design* dengan jenis *one-group pretes posttes design* pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.⁴⁹ Pada design penelitian ini, pemberian perlakuan berupa pembelajaran dengan media *flashcard* berbasis *scramble* untuk kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Pemberian pretest kepada kelompok tersebut sebelum diberi perlakuan ditunjukan untuk mengetahui hasil belajar siswa terkait pelajaran yang akan diajar, dan kemudian setelah diadakannya perlakuan yang berbeda maka kedua kelompok tersebut diberikan posttes, dimana posttes tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diadakannya

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h.215

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)* (Bandung: Alfabeta, 2017). h. 77.

perlakuan yang berbeda.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian adalah lingkungan SD Negeri 79 Rejang Lebong Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil pada siswa kelas IV SD Negeri 79 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2025/2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁰ Dapat disimpulkan bahwa populasi adalah seluruh objek penelitian dengan karakteristik yang sama dalam menarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 79 Rejang Lebong yang mengikuti pembelajaran mengubah bentuk energi pada Tahun Ajaran 2025/2026, populasi terdiri dari 27 siswa.

Tabel 3.1
Data Populasi Penelitian

Kelas	Pelakuan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
IV	Pretest dan posttest	13	14	27 Siswa

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h.80.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu dimana penentuan sampelnya adalah semua anggota populasi dijadikan sampel.⁵¹ Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sebagai perlakuan eksperimen dan perlakuan kontrol dengan jumlah keseluruhannya sebanyak 27 orang siswa.

Tabel 3.2
Data Populasi Penelitian

Kelas	Pelakuan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
IV	Pretest dan Posttest	13	14	27 Siswa

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁵²

Variabel penelitian ini:

1. Variabel independen (variabel bebas)

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel dependen (terikat).⁵³ Variabel

⁵¹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..... h.85.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015). h.79.

⁵³ Rahmatullah Akbar. Dkk. Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol 9.No 2.(2023).h.468.

independen dalam penelitian ini adalah efektivitas media *flashcard* berbasis *scramble* (X).

2. Variabel dependen (terikat)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas.⁵⁴ Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y).

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu strategi yang digunakan oleh peneliti untuk mengakuisisi informasi yang diperlukan dalam suatu penelitian.⁵⁵ Dalam konteks ini, peneliti menerapkan teknik tes sebagai salah satu pendekatan pengumpulan data. Pelaksanaan teknik tes melibatkan pemberian ujian kepada subjek penelitian dengan tujuan mengevaluasi pemahaman konsep siswa setelah melalui tahap pembelajaran tertentu. Tindakan ini dilakukan guna memperoleh data yang memiliki validitas dan objektivitas yang tinggi terkait dengan tingkat pemahaman siswa setelah melibatkan media pembelajaran berupa *Flash Card* dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Tes

Tes adalah kumpulan stimulus yang diberikan kepada

⁵⁴ Rahmatullah Akbar. Dkk. *Experimental Reseach Dalam Metodologi Pendidikan*.....h.469

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h.309

individu dengan maksud untuk memperoleh respons yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menghasilkan skor atau angka.⁵⁶

Dalam penelitian ini, memanfaatkan tes sebagai teknik pengumpulan data. Tes ini dirancang dengan format pertanyaan pilihan ganda. Tujuan utamanya adalah untuk mengukur tingkat pencapaian hasil belajar siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran yang melibatkan pemanfaatan media *flashcard* berbasis *sramble* dalam materi mengubah bentuk energi. Tes dilakukan dengan menerapkan rumus transformasi nilai yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini, sebagaimana diuraikan di bawah ini:

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \text{ (Sumber: Sujana, 2018)}$$

Keterangan:

S = nilai yang diharapkan (dicari)

R = jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = skor maksimum dari tes tersebut

Kriteria yang harus terpenuhi dalam ujian ini mencakup aspek validitas dan reliabilitas. Validitas mengindikasikan sejauh mana instrumen ini dapat dipercaya untuk mengukur aspek yang dituju. Di sisi lain, reliabilitas mencerminkan sejauh mana instrumen ini mampu menghasilkan data yang konsisten ketika digunakan secara berulang untuk mengukur objek yang sama.

⁵⁶ Nurman. *Kumpulan Strategi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015. h. 90

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Tes

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Level Kongnitif	Nomor Soal
Hasil Belajar	1. Konsep perubahan bentuk energi	1. Menyebutkan sumber energi	C2	1
	2. Jenis Perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari	2. Memberikan contoh perubahan energi	C2	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
		3. Menyebutkan manfaat energi	C2	9
		4. Menyebutkan proses perubahan bentu energi	C2	10
	3. Proses perubahan bentuk energi	5. Menentukan jenis energi berdasarkan pemanfaatannya	C3	11
	4. Contoh perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.	6. Menganalisis konsep energi dan perubahan energi	C4	12, 13, 14
		7. Menentukan jenis perubahan bentuk energi	C4	15, 16, 17
		8. Menganalisi energi berdasarkan letaknya	C4	18
	5. Pemanfaatan bentukdan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari	9. Menentukan jenis energi berdasarkan sumbernya	C4	19,20
		10. Menganalisis pemanfaatan sumber energy	C4	21
		11. Menganalisis pentingnya perubahan bentuk energy	C4	22
		12. Memprediksi komponen energi pada benda	C5	23
		13. Memprediksi titik energi pada benda	C5	24
		14. Memprediksi perubahan bentuk energy	C5	25, 26, 27, 28, 29
		15. Mempertimbangkan pentingnya penghematan energi	C5	30
Jumlah				30 Soal

b. Observasi

Observasi merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh pemahaman mengenai aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Dalam konteks penelitian ini, observasi diimplementasikan guna mengevaluasi dampak penggunaan media Flash Card terhadap hasil belajar siswa. Peneliti bertanggung jawab melakukan observasi dengan tujuan memantau pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas, dengan fokus khusus pada analisis dampak media Flash Card terhadap prestasi belajar siswa.

Rumus analisis yang diterapkan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan penelitian ini:

$$\text{Keterlaksanaan} = \frac{\text{Indikator yang dicapai}}{\text{Indikator maksimal}} \times 100$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Interpretase Keterlaksanaan Pembelajaran

Interpretase	Kategori
$90 < K \leq 100$	Sangat baik
$81 \leq K < 89$	Baik
$71 \leq K \leq 80$	Cukup
$61 \leq K \leq 70$	Kurang
$K \leq 60$	Sangat kurang

(Sumber: Sujana, 2018)

Kisi-kisi lembar observasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan proses pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 79 Rejang Lebong dengan media

flashcard berbasis *scramble* pada materi mengubah bentuk energi.

Adapun lembar observasi kegiatan guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Observasi Aktivitas Guru

Variabel	Kegiatan Pembelajaran	Sintaks/ Tahapan	Indikator	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Media <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Scramble</i>	Kegiatan Awal	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa.	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk belajar.	• Guru mengucapkan salam dan mengondisikan kelas. • Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a. • Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. • Guru mengajak siswa melakukan tepuk semangat untuk mencairkan suasana. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.	• Siswa menjawab salam secara bersama-sama. • Siswa berdoa bersama. • Siswa menjawab absen. • Siswa melakukan tepuk semangat untuk mencairkan suasana. • Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran.
	Kegiatan Inti	Menyampaikan informasi.	Menyampaikan tentang pokok materi yang akan diajarkan dan menyiapkan kartu soal dan jawaban.	• Guru memantik rasa ingin tahu siswa dan memotivasi untuk	• Siswa termotivasi untuk belajar dengan media yang dipaparkan oleh guru

				mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan media yang dipaparkan. • Guru meminta siswa menjelaskan sedikit perubahan bentuk energi berdasarkan pemahaman siswa. • Guru menyempurnakan penjelasan materi mengubah sumber energi menggunakan media flashcard berbasis scramble. • Guru meminta siswa untuk menjelaskan ulang proses pembelajaran menggunakan media flashcard berbasis scramble.	• Siswa menjelaskan sedikit mengenai materi mengubah sumber energi berdasarkan kemampuannya. • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai mengubah sumber energi menggunakan media flashcard berbasis scramble. • Siswa menjelaskan ulang proses pembelajaran menggunakan media flashcard berbasis scramble.
		Mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok belajar.	Memberikan intruksi kepada peserta didik untuk membuat kelompok belajar serta membagi kartu soal dan jawaban yang	• Guru membentuk kelompok belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya dan membagikan kartu jawaban	• Siswa duduk secara berkelompok dalam mengerjakan tugasnya.

			diacak susunannya.	dan kartu soal	
		Membimbing peserta didik.	Membantu kelompok belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya dan membagikan kartu jawaban dan kartu soal.	Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar isi teks yang untuk mencocokkan kartu soal dan jawaban dengan cepat dan benar.	Siswa dibimbing oleh guru dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar isi teks yang dibaca untuk mencocokkan kartu soal dan jawaban dengan cepat dan benar
		Melakukan evaluasi.	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok.	Guru memberikan tes mengenai materi pembelajaran kepada masing-masing siswa.	Setelah siswa mencocokkan kartu sebagai tes kelompok, siswa mengerjakan tes secara individu sebagai alat ukur hasil belajar individual.
	Kegiatan akhir	Memberikan penghargaan/apr esiasi	Melakukan refleksi mengenai kegiatan proses pembelajaran.	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencocokkan kartu soal dan jawaban dengan cepat dan benar.	Siswa mendapatkan penghargaan atas kelompok yang mencocokkan kartu soal dan jawaban dengan cepat dan benar.

Adapun skala kriteria penskoran sebagai berikut:⁵⁷

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Sedang

4= Baik

5= Baik Sekali

Selanjutnya Presentase dihitung dengan rumus:⁵⁸

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah teknik pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.⁵⁹ Dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden.⁶⁰ Dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan penelitian dan menjadi pendukung melakukan penelitian dalam mengumpulkan data. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai data-data SDN 79 Rejang Lebong dan bukti penyebaran kuesioner kepada pada responden penelitian.

⁵⁷ Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012. h. 43

⁵⁸ Haiatin Chasanati, *Pengembangan Kurikulum*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipara ,2016), h. 204.

⁵⁹ Husaini Usman, Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003). 73

⁶⁰ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003). 81

Tabel 3.6
Kisi-kisi Instrumen Dokumentasi

No.	Objek	Keterangan	
		Ada	Tidak
1.	Sejarah dan geografis di SD Negeri 79 Rejang Lebong		
2.	Data identitas SD Negeri 79 Rejang Lebong		
3.	Visi dan Misi SD Negeri 79 Rejang Lebong		
4.	Keadaan sarana dan prasarana SD Negeri 79 Rejang Lebong Mas		
5.	Struktur organisasi SD Negeri 79 Rejang Lebong		
6.	Keadaan guru, staf dan siswa-siswi SD Negeri 79 Rejang Lebong		
7	Dokumentasi kegiatan pembelajaran anak		
8	Modul Pembelajaran		
9	Media Pembelajaran		
10	Hasil nilai belajar		

F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji validitas

a. Validitas Konstruk

Validitas konstruk merupakan uji validitas yang digunakan untuk menentukan dapat atau tidaknya suatu instrumen tes menguji aspek berpikir siswa yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar pembelajaran.⁶¹

Adapun kriteria yang digunakan untuk mengetahui instrumen yang digunakan sudah tepat untuk mengukur apa yang diukur, yaitu:

- 1) Jika nilai sig. 2 tailed $\geq 0,05$ maka instrumen valid.
- 2) Jika nilai sig. 2 tailed $\leq 0,05$ maka instrumen tidak valid.⁶²

⁶¹ Siregar, Syofian, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h.56

⁶² Syofian, Siregar. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplokasi SPSS Versi 17*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012) h. 76

Tabel 3.7
Nama Validator

No	Nama	Keterangan	Kriteria
1	Rosety Apriliya, M. Pd	Dosen IAIN	Layak Digunakan

Berdasarkan tabel 3.7 tersebut Ibu Rosety Apriliya, M.Pd menjadi validator konstruk dalam penelitian ini yang merupakan ahli dalam bidang Mata Pelajaran IPAS. Instrumen yang diuji berkaitan dengan hasil belajar Siswa pada materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV SDN 79 Rejang Lebong. Butir-butir pertanyaan yang telah disusun sebelumnya dinyatakan layak untuk digunakan sebagai soal tes. Dalam penelitian ini, dosen pembimbing telah menelaah pertanyaan- pertanyaan tersebut. Setelah dinyatakan layak, peneliti akan langsung menggunakan soal tes tersebut untuk penelitian lebih lanjut.

b. Validitas Empiris

Ketika sebuah instrumen dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, itu dianggap valid.⁶³ Dikatakan valid apabila suatu instrumen dapat secara akurat memberikan informasi tentang variabel yang diteliti dan mengukur data yang sesuai.

Dasar untuk pengambilan keputusan dalam uji validitas:

- a) Jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka butir-butir pertanyaan dari kuesioner dinyatakan valid.

⁶³ Sugiyono. *Metode Penelitian Sugiyono*. Bandung: Alfabeta, 2015), h. 80

b) Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir-butir pertanyaan dari kuesioner dinyatakan tidak valid.⁶⁴

Uji validitas dilakukan berdasarkan *product moment* dengan rumus korelasi sebagai berikut:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r : Koefisien korelasi

n : Jumlah responden

$(\sum XY)$: Skor total variabel X dan skor total variabel Y

$\sum X$: Skor total variabel X

$\sum Y$: Skor total variabel Y.⁶⁵

Tabel 3.8
Interpretasi Validitas Soal Tes

Angka Korelasi	Interpretasi
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat rendah

(Sumber: Sumarna Surapranata, 2017)

⁶⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.....,h. 121

⁶⁵ Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabrta, 2010), h. 228

Sedangkan, hasil penghitungan validitas instrument variabel (Y) keterampilan mengajar dapat dilihat pada Tabel 3.9 berikut ini

Tabel 3.9
Hasil Uji Coba Validitas Soal Tes

No. Pernyataan	r hitung	r tabel	Kesimpulan
1	0,595	0,3673	Valid
2	0,377	0,3673	Valid
3	-0,031	0,3673	Tidak Valid
4	0,641	0,3673	Valid
5	0,430	0,3673	Valid
6	-0,225	0,3673	Tidak Valid
7	-0,020	0,3673	Tidak Valid
8	0	0,3673	Tidak Valid
9	0,430	0,3673	Valid
10	0,102	0,3673	Tidak Valid
11	0,495	0,3673	Valid
12	0,800	0,3673	Valid
13	-0,152	0,3673	Tidak Valid
14	0,401	0,3673	Valid
15	0,378	0,3673	Valid
16	0,486	0,3673	Valid
17	0,193	0,3673	Tidak Valid
18	0,505	0,3673	Valid
19	0,614	0,3673	Valid
20	0,197	0,3673	Tidak Valid
21	0,581	0,3673	Valid
22	0,389	0,3673	Valid
23	0,466	0,3673	Valid
24	0,421	0,3673	Valid
25	0,541	0,3673	Valid
26	0,408	0,3673	Valid
27	0,448	0,3673	Valid
28	0,474	0,3673	Valid
29	0,589	0,3673	Valid
30	0,559	0,3673	Valid

(Sumber: Olahan Data SPSS 25, 2025)

Berdasarkan Tabel 3.9 uji validitas soal tes dari 30 butir pernyataan yang di uji cobakan terdapat 8 pernyataan yang tidak valid.

Sehingga terdapat 22 soal valid yang digunakan untuk penelitian.

2. Uji reliabilitas

Tujuan dari reliabilitas instrumen adalah untuk menentukan seberapa andal pengumpulan data penelitian. Ketika sebuah instrumen

secara konsisten menghasilkan temuan yang konsisten ketika digunakan sebagai alat ukur pada beberapa periode untuk menguji kejadian yang sama, itu dianggap dapat dipercaya atau reliabel.

Dasar untuk pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas:⁶⁶

- a) Jika nilai $r_{hitung} \geq 0,60$ maka butir-butir kuesioner dinyatakan reliabel.
- b) Jika nilai $r_{hitung} < 0,60$ maka butir-butir kuesioner dinyatakan tidak reliabel

Uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* sebagai berikut:

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_b^2}{T_1^2} \right]$$

Keterangan:

r : Reliabilitas instrument

k : Banyak butir

$\sum S_b^2$: Jumlah varian butir

T_1^2 : Varian total⁶⁷

Untuk meninterpretasikan tingkat keteladanan instrumen, berikut adalah tabel pengukuran reliabilitas.⁶⁸

⁶⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.....*, h.123

⁶⁷ Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 239

⁶⁸ Sarjono, H., & Julianita, W. *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset*. (Jakarta: Salemba Empat, 2011). h. 58

Tabel 3.10
Interpretasi Reliabilitas Data

Interval Koefisien	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 1,99	Sangat Rendah

(Sumber: Sarjono, 2011)

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan terhadap 27 siswa. Setelah di isi oleh para responden dapat diketahui hasil uji coba reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 3.10 berikut ini.

Tabel 3. 11
Hasil Uji Coba Reliabilitas

No	Instrumen	Jumlah Pernyataan	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
1.	Soal Tes	22	0,773	Reliabel

(Sumber: Olahan Data SPSS 25, 2025)

Berdasarkan Tabel 3.10, diketahui bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel yaitu 0,773 hal ini menunjukkan nilai yang lebih tinggi dari 0,60 sehingga angket ini reliabel atau memiliki interpretasi kuat dalam mengukur variabel.

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengukur tingkat kesukaran soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{\sum B}{\sum P}$$

Keterangan:

TK: Tingkat Kesukaran

$\sum B$: Jumlah siswa yang menjawab benar

$\sum p$: jumlah peserta tes

Tabel 3.12**Kriteria Taraf Kesukaran Soal**

Taraf Kesukaran Kriteria	Taraf Kesukaran Kriteria
0,71 – 1,00	Soal Mudah
0,31 – 0,70	Soal Sedang
0,00 – 0,30	Soal Sukar

Kriteria pada tabel 3.11 di atas digunakan untuk mengklasifikasikan tingkat kesukaran soal berdasarkan nilai yang diperoleh dari perhitungan. Taraf kesukaran membantu peneliti dalam menilai apakah suatu soal tergolong mudah, sedang, atau sukar bagi siswa.

Tabel 3.13**Tingkat Kesukaran Soal**

No Soal	Taraf Kesukaran	Kategori
1	0,55	Sedang
2	0,70	Sedang
3	0,59	Sedang
4	0,66	Sedang
5	0.62	Sedang
6	0,70	Sedang
7	0,66	Sedang
8	0.55	Sedang
9	0,66	Sedang
10	0,66	Sedang
11	0,59	Sedang
12	0,59	Sedang

13	0,70	Sedang
14	0,70	Sedang
15	0,62	Sedang
16	0,70	Sedang
17	0,79	Sedang
18	0,66	Sedang
19	0,62	Sedang
20	0,62	Sedang
21	0,59	Sedang
22	0,59	Sedang

Berdasarkan tabel 3.8 di atas dari jumlah seluruh butir soal, adapun hasilnya 0 kategori sukar, 0 kategori mudah dan 22 butir soal kategori sedang

4. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan butir dalam membedakan kelompok Siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Uji daya pembeda dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS Versionn25 For Windows, dengan kriteria sebagai berikut:

Table 3.14
Kriteria Daya Pembeda

Nilai Daya Beda	Interpretasi
0,00-0,20	Jelek
0,21- 0,29	Diterima Namun Direvisi
0,30- 0,39	Diterima Tanpa Revisi
0,40- 1,00	Baik
Negative	Tidak baik

Berdasarkan tabel 3.14 di atas menunjukkan bagaimana nilai daya beda soal diartikan nilai daya beda yang penting untuk mengetahui seberapa baik soal itu bisa membedakan antara siswa yang paham dan yang kurang paham materi. Apabila nilai daya beda tinggi, berarti soal tersebut sangat layak untuk dilakukan penelitian. Kalau nilai rendah atau negatif, soal perlu diperbaiki supaya hasil penilaiannya lebih valid dan bisa dipercaya.

Berikut hasil uji daya pembeda pada instrumen tes materi Mengubah bentuk energi kelas IV SDN 79 Rejang Lebong.

Table 3.15
Hasil uji daya Pembeda

No Soal	Corrected item-Total Correlation	Kategori
1	0,55	Baik
2	0,70	Baik
3	0,59	Baik
4	0,66	Baik
5	0,62	Baik
6	0,70	Baik
7	0,66	Baik
8	0,55	Baik
9	0,66	Baik

10	0,66	Baik
11	0,59	Baik
12	0,59	Baik
13	0,70	Baik
14	0,70	Baik
15	0,62	Baik
16	0,70	Baik
17	0,79	Baik
18	0,66	Baik
19	0,62	Baik
20	0,62	Baik
21	0,59	Baik
22	0,59	Baik

Berdasarkan tabel 3.10 di atas dari jumlah seluruh butir soal, terdapat daya pembeda tiap butir soal. Adapun hasilnya 0 butir soal kategori Jelek, 0 butir soal kategori Diterima Namun direvisi, 0 butir soal kategori Diterima Tanpa Revisi, dan 22 butir soal kategori baik.

G. Teknik dan Analisis Data

Setelah pengumpulan data dari semua responden atau sumber data lainnya, analisis data adalah langkah selanjutnya yang diperlukan.⁶⁹ Pengelompokan data menurut variabel dan jenis responden, tabulasi data menurut variabel dari semua responden, penyajian data untuk setiap variabel yang diperiksa, melakukan perhitungan untuk mengatasi rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk mengatasi hipotesis yang diajukan adalah contoh kegiatan analisis data.⁷⁰ Dalam penelitian ini, berikut metode analisis yang digunakan:

1. Uji Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan analisis statistik yang tingkat pekerjaannya mencakup cara-cara menghimpun, menyusun

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*..... h. 206

⁷⁰ *Ibid*, h. 206

atau mengatur, mengolah atau menyajikan, dan menganalisis data angka agar dapat memberikan gambaran yang ringkas dan jelas mengenai suatu gejala, peristiwa atau keadaan, sehingga dapat ditarik pengertian atau makna tertentu.⁷¹ Data yang berhasil dikumpulkan diolah menggunakan teknik statistika deskriptif yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, nilai median, mean, modus, dan standar deviasi. Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS 25. Kemudian hasilnya dideskripsikan dan disertai dengan penyajian tabel.

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji persyaratan adalah tahap yang harus dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis.⁷² Data yang diperoleh dari tes pada kelompok pretest dan kelompok posttest akan diuji untuk memeriksa normalitas dan homogenitas data sebagai syarat bagi penggunaan uji hipotesis tertentu. Berikut ini adalah uji persyaratan analisis yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data digunakan untuk menentukan apakah data yang akan dianalisis memiliki distribusi normal atau tidak.⁷³

Untuk melakukan pengujian normalitas data, digunakan uji

⁷¹ Kasmadi dan Nia Siti Sunariah, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016). h. 91

⁷² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 299.

⁷³ Ana Sudiyono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003. h. 40-41.

Kolmogorov Smirnov melalui perangkat lunak SPSS 25.0 *for Windows*. Data dianggap memiliki distribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dengan tingkat signifikansi sebesar 5%. Jika nilai signifikan yang diperoleh $> 0,05$ maka sampel berdistribusi normal. Jika nilai signifikan yang diperoleh $< 0,05$ maka sampel berasal tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat analisis data statistik parametrik pada teknik komparasional (membandingkan).⁷⁴ Uji homogenitas varians bertujuan untuk melihat apakah data pretest dan posttest mempunyai variasi yang homogen apa tidak rumus yang digunakan adalah uji F dikatakan homogen apabila nilai signifikan $< 0,05$ atau $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$.

3. Uji hipotesis

Uji t digunakan untuk mengetahui hipotesis seberapa jauh efektivitas satu variabel penjelasan independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen.⁷⁵ Untuk mengetahui apakah hipotesis sebaiknya diterima atau ditolak maka akan dilakukan statistik uji t dengan tingkat signifikansi 0,05. Dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

⁷⁴ Rostina Sundayana, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 144

⁷⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 299.

- a. Jika $\text{sig. (2 tailed)} < 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima. Ini berarti menyatakan bahwa variabel independen efektif secara signifikan secara individual terhadap variabel dependen.
- b. Jika $\text{sig. (2 tailed)} > 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak. Ini berarti menyatakan bahwa variabel independen tidak efektif secara signifikan secara individual terhadap variabel dependen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Wilayah Penelitian

1. Deskripsi Umum Sekolah

SD Negeri 79 Rejang Lebong berdiri pada tahun 1997, sekolah tersebut berada di jalan Pramuka Desa Air Meles Atas Kecamatan Selupu Rejang Kabupaten Rejang Lebong. Nama SDN 79 Rejang Lebong ketika baru berdiri pertama kali yaitu SDN 65 Selupu Rejang, Kemudian ada perubahan nama pada tahun 2007 dari SDN 65 Selupu rejang menjadi SDN 12 Selupu rejang. Setelah itu pada tanggal 26 Juli tahun 2016 berubah nama kembali menjadi SDN 79 Rejang Lebong dan nama ini dipakai sampai saat ini⁸⁸. Dengan lahan seluas 3300 M^2 SDN 79 Rejang Lebong memiliki 12 orang Tenaga Pendidik dan Kependidikan dan 135 orang siswa. Sarana belajar yang dimiliki 6 ruang belajar, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang perpustakaan, 1 buah tempat Ibadah, 1 buah UKS, dan 2 buah WC.

2. Data Identitas Sekolah

Nama Sekolah	:	SD Negeri 79 Rejang Lebong
NPSN	:	10700576
Jenjang Pendidikan	:	SD
Status Sekolah	:	Negeri
Alamat Sekolah	:	Air Meles Atas
Kelurahan	:	Air Meles

Kecamatan	:	Selupur Rejang
Kabupaten/Kota	:	Rejang Lebong
Provinsi	:	Prov. Bengkulu
No. SK Pendirian	:	26-07-2016
Tanggal SK Pendirian	:	01-01-1910
No. SK Operasional	:	80.381.VII TAHUN 2016
Tanggal SK Operasional	:	01-01-1910

3. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Mewujudkan sekolah yang beriman, bertaqwa, unggul, berprestasi, dan berakar pada budaya bangsa.

b. Misi

- 1) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Meningkatkan kompetensi Siswa yang kreatif, produktif sesuai dengan perkembangan zaman.
- 3) Menumbuh kembangkan nilai-nilai luhur budaya.
- 4) Meningkatkan kondisi lingkungan sekolah yang bersih dan sehat.

4. Keadaan Guru

Tabel 4.1
Keadaan Guru SDN 79 Rejang Lebong

No	Nama	Jabatan
1.	Seliyah, S.Pd.SD	Kepala Sekolah
2.	Widi Utoyo, S.Pd	Guru Kelas
3.	Dewi, S.Pd	Guru Kelas
4.	Deki Zohari, S.Pd.I	Guru PAI
5.	Refi Kartika Wati, S.Pd	Guru Kelas dan OPS
6.	Melia Fitriani, S.Pd	Guru Kelas
7.	Ajeng Permata Sari, S.Pd	Guru Kelas
8.	Putri Rahayu, S.Pd.I	Guru Kelas
9.	Anida Safitri, S.Pd	Guru Kelas
10.	Novita Sari, S.Pd	Guru Kelas
11.	Weni Septiana, S.Pd	Guru Kelas
12.	M. Hmaza Bastian S.Pd	Guru PJOK

(Sumber: SDN 79 Rejang Lebong, 2025)

5. Keadaan Siswa

Tabel 4.2
Keadaan Siswa SDN 79 Rejang Lebong

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas I	20
2.	Kelas II	25
3.	Kelas III	23
4.	Kelas IV	27
5.	Kelas V	21
6.	Kelas VI	19
Jumlah		135 Siswa

(Sumber: SDN 79 Rejang Lebong, 2025)

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SDN 79 Rejang Lebong. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media *flashcard* berbasis *scramble* terhadap peningkatan hasil belajar ipas siswa pada materi mengubah

bentuk energi kelas IV SDN 79 Rejang Lebong dengan desain *pre-eksperimen design* dengan jenis *one-group pretes posttes design*. Data penelitian ini diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Adapun kelas posttest diberi perlakuan dengan media *flashcard* berbasis *scramble*, sedangkan kelas pretest diberikan perlakuan pembelajaran konvensional. Berikut adalah hasil nilai pretest dan posttest siswa yang telah dilaksanakan:

a. Hasil Data Kelas Pretest

Tabel 4.3
Hasil Deskripsi Data Kelas Pretest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas_Pretest	27	25	75	53,52	11,335
Valid N (listwise)	27				

(Sumber: Olah data SPSS 25, 2025)

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan setelah dilakukan penelitian didapat dari kelas pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata yaitu 53,52 dan standar deviasi 11,335. Untuk skor maximum pada kelas pretest sebesar 75 dan skor minimum pada kelas pretest sebesar 35.

b. Hasil Data Kelas Postest

Tabel 4.4
Hasil Deskripsi Data Kelas Postest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas_Postest	27	70	100	85,74	7,684
Valid N (listwise)	27				

(Sumber: Olah data SPSS 25, 2025)

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan setelah dilakukan penelitian didapat dari kelas postest menunjukkan bahwa nilai rata-rata yaitu 85,74 dan standar deviasi 7,684. Untuk skor maximum pada kelas postest sebesar 100 dan skor minimum pada kelas postest sebesar 70.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 25 dengan uji normalitas *shapiro wilk*. Penggunaan uji normalitas *shapiro wilk* karena sampel dalam penelitian dibawah 30 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas yang diperoleh pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar IPAS Pretest	0,145	27	0,154	0,964	27	0,449
Hasil Belajar IPAS Posttest	0,180	27	0,025	0,936	27	0,096

(Sumber: Olah data SPSS 25, 2025)

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas dapat diketahui bahwa data pretest nilai signifikansi 0,449. Berdasarkan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal. Nilai signifikansi data pretest adalah sig 0,449 $> 0,05$ yang artinya data pretest berdistribusi normal.

Data posttest memperoleh nilai signifikansi 0,096. Berdasarkan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal. Nilai signifikansi data posttest adalah sig 0,096 $> 0,05$ yang artinya data posttest berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogenitas kedua sampel yaitu kelas pretest dan kelas posttest. Kedua kelas yang akan diujikan sampel penelitian sebelumnya diuji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah kedua kelas

tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS 25 dengan kriteria pengujian apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa $P > \alpha = 5\%$ atau probabilitas lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas adalah pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Based on Mean	2,339	1	52	0,132
	Based on Median	1,805	1	52	0,185
	Based on Median and with adjusted df	1,805	1	41,584	0,186
	Based on trimmed mean	2,161	1	52	0,148

(Sumber: Olah data SPSS 25, 2025)

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada data pretest dan data posttest menggunakan SPSS 25 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada *based on mean* data tersebut adalah 0,132. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05 atau nilai sig $0,132 > 0,05$ yang artinya data data pretest dan data posttest bersifat homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data data pretest dan data posttest adalah sama.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas, uji homogenitas dan uji *n* gain yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Sehingga uji perbedaan nilai pretest dan nilai posttest dapat menggunakan uji independent sampel *t* test. Uji tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan secara signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest yang menggunakan media *flashcard* berbasis *scrambel* dan kelas yang tidak menggunakan media *flashcard* berbasis *scrambel*. Uji independent sampel *t* test dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS 25. Adapun hasil uji independent sampel *t* test pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar IPAS	Equal variances assumed	2,339	0,132	12,226	52	0,000	-32,222	2,635	-37,511	-26,934
	Equal variances not assumed			12,226	45,729	0,000	-32,222	2,635	-37,528	-26,916

(Sumber: Olah data SPSS 25, 2025)

Berdasarkan hasil uji independent sampel *t* test diatas diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas pretest dan kelas posttest.

C. Pembahasan

1. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 79 Rejang Lebong sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble*.

Hasil belajar siswa pada kelas pretest dilihat dari sebelum peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble*. Dari hasil analisis data pretest yang berjumlah 27 siswa diketahui nilai tertinggi siswa yaitu 75 dan nilai terendah siswa yaitu 25 serta memperoleh rata-rata 52,53. Dapat diketahui bahwa kebanyakan siswa kurang paham materi mengubah bentuk energi. Sehingga dalam mengerjakan soal kebanyakan siswa hanya menebak isi dari soal tersebut tanpa memahami makna lebih rinci terhadap permasalahan pada soal. Selain itu siswa juga masih kurang memahami inti permasalahan yang ada pada soal sehingga siswa tidak dapat menentukan jawaban dalam penyelesaian masalah secara tepat. Kemudian siswa juga belum memahami materi ini karena penyampaian materi pembelajaran dilakukan secara konvensional tanpa bantuan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa sehingga rata-rata siswa tidak bisa menyelesaikan soal dengan benar.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah terdapat perubahan hasil belajar IPAS pada materi mengubah bentuk energi. Maka diadakan kelas posttest yang berupa kelas yang diberikan tindakan dengan menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble*. Dapat diketahui

bahwa kelas posttest memperoleh skor tertinggi 100 dan skor terendah yaitu 70 serta memperoleh rata-rata 85,74. Dalam hal ini pemahaman siswa di kelas pretest mengenai materi mengubah bentuk energi sudah cukup baik sehingga rata-rata siswa dapat memahami soal dengan baik. Dalam mengerjakan soal siswa tidak hanya asal menentukan pilihan jawaban tetapi siswa juga mempertimbangkan setiap pilihan jawaban lebih rinci terhadap soal yang sedang dikerjakan dan serta siswa berupaya menentukan langkah-langkah serta jawaban sesuai dengan permasalahan dengan tepat.

Pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble* akan merangsang siswa untuk lebih tertarik pada pelajaran dan lebih memahami materi yang diajarkan sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian media *flashcard* berbasis *scramble* lebih efektif digunakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari perubahan hasil belajar peserta didik baik pada ranah kognitif. Pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble* ini memberikan kontribusi yang lebih baik, pembelajaran di kelas dengan menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble* siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung serta lebih memperjelas materi yang disampaikan.

Hal ini juga dijelaskan oleh Shoimin bahwa beberapa kelebihan media *flashcard* berbasis *scramble* dapat membuat siswa lebih aktif

dan tertarik pada setiap kegiatan belajar berlangsung.⁷⁶ Sehingga dengan adanya perasaan tertarik dalam belajarnya maka siswa tersebut akan bersemangat dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penjelasan Abidin bahwa salah satu ciri keberhasilan pembelajaran adalah adanya perubahan terhadap hasil belajar siswa secara objektif.⁷⁷

Media *flashcard* berbasis *scramble* disarankan untuk digunakan pada saat kegiatan pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Kurniasih bahwa siswa lebih berperan aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui media pembelajaran karena dengan menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble* yaitu sifatnya yang konkret atau lebih nyata sehingga peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dari hasil belajar yang sebelumnya.⁷⁸

2. Peningkatan hasil belajar IPAS siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 79 Rejang Lebong.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, bahwasannya sebelum diberi perlakuan maka akan diberikan soal pretest sebanyak 22 soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun hasil untuk kelas pretest nilai tertinggi siswa yaitu 75 dan nilai terendah

⁷⁶ Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. (Jakarta: PT.Rineka Cipta) h. 90

⁷⁷ Abidin, Muhammad Irsyad, Rokhmaniyah Rokhmaniyah, and Ngatman Ngatman. "Penerapan Model Scramble Dengan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Dan Ekstrinsik Cerita Fiksi." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.78462>.

⁷⁸ Imas Kurniasih and Berlin Sani, *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013: Memahami Berbagai Aspek Dalam Kurikulum 2013* (Surabaya: Kata Pena, 2014). h. 45

siswa yaitu 25 serta memperoleh rata-rata 52,53. Sedangkan untuk kelas posttest posttest memperoleh skor tertinggi 100 dan skor terendah yaitu 70 serta memperoleh rata-rata 85,74. Setelah diketahui nilai rata-rata kelas pretest dan rata-rata kelas posttest, kemudian dilakukan pengujian kemampuan awal dengan menggunakan Uji Independent Sampel berbantuan SPSS Versi 25. Adapun hasilnya sig. (2-tailed) yaitu $0,00 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan rata-rata kemampuan awal (pretest) dengan kelas posttest. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPAS materi mengubah bentuk energi pada kelas pretest dan kelas posttest.

Sejalan dengan teori farida kemampuan awal adalah kemampuan kognitif yang telah dimiliki siswa sebelum ia mengikuti pelajaran yang akan diberikan dan merupakan prasyarat baginya dalam mempelajari pelajaran baru atau pelajaran lanjutan.⁷⁹ Hal ini diperkuat oleh Sobron menjelaskan bahwa kemampuan hasil belajar dinilai berdasarkan hasil belajar siswa. Penilaian ini berfungsi sebagai indikator keberhasilan kegiatan belajar mengajar siswa.⁸⁰

Pembelajaran media *flashcard* berbasis *scramble* memberikan kesempatan bagi guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Oleh sebab itu, dengan adanya proses pembelajaran dengan

⁷⁹ Farida Hanun, “Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kemampuan Awal Terhadap hasil Belajar Matematika (Study Eksperimen di MAN 3 Jakarta)”. h.126

⁸⁰ Sobron Adi Nugraha, “Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV (Study of the Effect of Online Learning on Grade IV Maths LearningOutcomes)”. h. 270.

menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble* di dalam kelas dapat membuat siswa tidak merasa bosan. Maka dari itu proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uji independent sampel t-test yang dilakukan, hasil penelitian mengungkapkan bahwa antara penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* terhadap hasil belajar siswa berpengaruh positif secara signifikan dengan nilai $0,00 < 0,05$. Maka dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan atau perbedaan nilai yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada kelas posttest yang menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble* dan kelas posttest yang tidak menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble* di kelas IV SDN 79 Rejang Lebong. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Arif bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* sangat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble* lebih baik dari hasil belajar yang menggunakan metode konvensional dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble*.⁸¹

Hasil belajar siswa kelas posttest mengalami peningkatan dengan pemberian perlakuan media *flashcard* berbasis *scramble*. Media

⁸¹ Arif Rahman Hakim, „Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Berbasis Scramble Terhadap Hasil Belajar Matematika“, *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3.3 (2015), 197–202

flashcard berbasis *scramble* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena melalui pembelajaran tersebut siswa dapat membiasakan diri untuk selalu aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.⁸² Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Firdha menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis *scramble* memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta siswa aktif dalam diskusi dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya.⁸³

3. Pengaruh penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 79 Rejang Lebong.

Penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* terhadap peserta didik mampu menerima materi yang dijelaskan sehingga peserta didik tidak kebingungan lagi dan memahami apa yang sedang dipelajari. Dengan pembelajaran media *flashcard* berbasis *scramble* mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diketahui setelah diadakan suatu evaluasi (Penilaian).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa

⁸² Luh Putu Kertiari, Gede Wira Bayu, and Made Sumantri, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 3, no. 3 (2020): 335–347.

⁸³ Firdha Fibriyanti Yahya, "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Konsep Fungi Kelas X SMA Negeri 2 Gowa" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020).

pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble* dapat memberikan Pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Qonita bahwa hasil belajar dipengaruhi atas dua faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern.⁸⁴ Faktor yang mempengaruhi salah satunya ialah dari penggunaan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kondisi siswa sehingga mampu menunjang hasil belajar siswa yang lebih tinggi. Penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* termasuk kategori efektif dengan tingkat interpretasi sedang terhadap hasil belajar siswa, sehingga penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* dapat memberikan hasil belajar yang lebih tinggi pada pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi.

⁸⁴ Qonita Miftahul Jannah, Jalilah Azizah Lubis, and Iskandar Safri Hasibuan, 'Peranan Metode Pembelajaran Drill Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa', *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4 (2021), 358–63.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah di peroleh memberikan kesimpulan bahwa:

1. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 79 Rejang Lebong sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble* yaitu data pretest diketahui nilai tertinggi siswa yaitu 75 dan nilai terendah siswa yaitu 25 serta memperoleh rata-rata 52,53 dan kelas posttest memperoleh skor tertinggi 100 dan skor terendah yaitu 70 serta memperoleh rata-rata 85,74. Dengan demikian media *flashcard* berbasis *scramble* lebih efektif digunakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa.
2. Peningkatan hasil belajar IPAS siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 79 Rejang Lebong yaitu berdasarkan uji independent sampel t-test bahwa antara penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* terhadap hasil belajar siswa berpengaruh positif secara signifikan dengan nilai $0,00 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan atau perbedaan nilai yang signifikan.
3. Efektivitas penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 79 Rejang Lebong yaitu menunjukkan rata-rata skor N-gain persen adalah 67,8022 atau 67.80% termasuk kategori

efektif. Sedangkan N-gain skor sebesar 0,6780 dengan tingkat interpretasi sedang. Sehingga penggunaan media *flashcard* berbasis *scramble* dapat memberikan hasil belajar yang lebih tinggi pada pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya berupaya sedemikian rupa menyesuaikan pembelajaran agar sesuai dengan kondisi siswa dan relevan terhadap materi pelajaran yang akan disampaikan, guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *flashcard* berbasis *scramble* karena media ini termasuk jenis media mock up yang dibuat seperti aslinya agar dapat mempengaruhi keberhasilan akademis yang akan dicapai siswa.
2. Bagi siswa, untuk memaksimalkan hasil belajar di kelas, siswa dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan lebih aktif, dengan adanya media *flashcard* berbasis *scramble* ini bertujuan agar siswa lebih semangat dan aktif bertanya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, untuk para peneliti selanjutnya, disarankan untuk meningkatkan lagi ketelitiannya baik dalam segi kelengkapan data yang diperoleh dari penelitian dan narasumber.

DAFTAR PUSTAKA

- A malia, Ayu. 2020. “Efektivitas Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Nyaring (Al-Jahriyah) Dan Membaca Dalam Hati (Ash-Shamitah) Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2018/2019” .*SKRIPSI*. Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Ana Sudiyono, 2003. Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, 2010, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi, Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad, 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Buttner, Amy. 2013. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta:PT Indeks.
- Darmawan, Deni & Permasih. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2013. h 34
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Gava media.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. 2019. Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116.
<http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/>
- Gagne, R. 1990. *The Condition of Learning*. (Third ed). Holt, Rinehart and Winstone.
- Gustilawati. 2022. “Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV MIS Sambay Simeulue,”
- Hernawati, N., Hadiana, O., Manan, N. A., Nur, H. A., & Heriyana, T. 2024. Efektivitas Media Pembelajaran Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Sanggar Bimbingan Rawang. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1). 154-163.
- Hesti Yulianti, Cecep Darul Iwan, Saeful Millah, “Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- pada Mata Pelajaran PAI”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 6. No. 1 (2018), h. 200
- Husaini Usman, Purnomo Setiady Akbar, 2003. *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Juwaidin. 2015. *Pengantar Pendidikan dan Teori Belajar*. Kurnia Alam Semesta
- Kasmadi dan Nia Siti Sunariah, 2016, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Kusuma, I. A. 2018. *Pengembangan media Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang..*
- Lailatul Maghfiroh, 2018. “Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”, *JPGSD*, Vol. 1 No.1
- Lestari, W. 2017. *Pengaruh Kemampuan Awal Matematika dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika.*, 3(1). 76–84.
<http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>
- Maghfiroh, L., & Zuhdi, U. (2013). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-13
- Miftahul Jannah dan Hasmawati, “Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Keterampilan Menulis Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Segeri Kabupaten Pangkep”, *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Vol. 1 No. 1 (2017), h. 13-14.
- Mulyadi. 2010 *Diagnosis Kesulitan Belajar dan Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar Khusus*: Nuha Litera.
- Nurman. 2015. *Kumpulan Strategi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers
- ¹Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV

- MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran“ *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1 (2017), h. 36.
- Omeear, H. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara
- Rahmatullah Akbar. Dkk. 2023. Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol 9.No 2
- Ridho, S., Ruwiyatun, R., Subali, B., & Marwoto, P. 2018. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pokok Bahasan Klasifikasi Materi dan Perubahannya. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1): 10–15. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.194>
- Rita Jahiti Tanjung, 2019. “*Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad*”, h. 321-322.
- Rizeki Yosi Ana Dan Esti Hartini, “Model Pembelajaran Example Non Example Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa”, *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 4 No. 1 (2017).
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h. 132-133.
- Sarjono, H., & Julianita, W. 2011. *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D) Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, 2013, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Sukardi, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Suryanta, I Made & Ida Bagus Gede Surya Abadi. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. 2018. 2 (1): 1-10.

- (Online). (<http://journal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewfile/2209/191>,
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan. dan Penilaian*. Bandung:CV Wacana Prima.
- Tri Ariani, “Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika”, *Jurnal Inovasi dan Pembelajarann Fisika*, Vol. 1 No. 1 (2017), h. 18.
- Tri Ariani, Nurma Fitriyani, ,,,Perbandingan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Dengan Memakai Model Pembelajaran Group Investigation dan Think Pair Share Di SMA Negeri Purwodadi”, *Jurnal Pancaran*, Vol. 5 No. 4 (2017),
- Turmuzi, M., Azmi, S., & Hikmah, N. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Pendidikan Matematika Implementation Of Creative Problem Solving (Cps) Learning Model To Increase Problem Solving Skills Of Mathematics Education Students. *J. Pijar MIPA*, 1, 45–50. <https://doi.org/10.29303/jpm>
- Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Angka 1.
- Wayan Surti, M. Jailani, 2017 . “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Memakai Metode Pemberian Tugas dan Media Kartu Tebak Kata pada Siswa di SDN 1 Pulau Telo Kuala Kapuas” *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, Vol. 12 No. 2

L
A
M
P
I
R
A
N

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

LEMBAR SOAL PRETEST

Nama :

Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c atau d yang dianggap benar!

1. Manusia bisa bergerak dan bertenaga karena adanya energi kimia dalam tubuh. Energi kimia dalam tubuh berasal dari...
 - a. Makanan
 - b. Bakteri yang baik dalam tubuh
 - c. Otot-otot tubuh
 - d. Pegerakan tulang
2. Energi kimia dari baterai diubah menjadi bentuk energi apa saat baterai digunakan
 - a. Energi cahaya
 - b. Energi bunyi
 - c. Energi listrik
 - d. Energi panas
3. Salah satu kegunaan energi matahari dalam kehidupan sehari-hari adalah
 - a. Mengeringkan pakaian
 - b. Membersihkan pakaian
 - c. Mengawetkan pakaian
 - d. Mengharumkan pakaian
4. Apa yang dimanfaatkan oleh tumbuhan untuk melakukan fotosintesis
 - a. Energi listrik
 - b. Energi panas
 - c. Energi cahaya
 - d. Energi gerak
5. Perubahan energi listrik menjadi energi gerak terjadi pada...
 - a. Kipas angin, mesin cuci dan setrika
 - b. Blender, mixer dan solder

- c. Rice cooker, setrika dan bor listrik
 - d. Mixer, blender dan mesin cuci
6. Energi yang dipancarkan oleh benda yang menghasilkan cahaya adalah. . .
- a. Energi bunyi
 - b. Energi panas
 - c. Energi cahaya
 - d. Energi kimia
7. Sebagian besar peralatan elektronik memanfaatkan sumber energi
- a. Uap
 - b. Listik
 - c. Minyak bumi
 - d. Cahaya
8. Mengapa penting bagi manusia untuk mengubah bentuk energi dengan efisien
- a. Agar energi menjadi lebih sedikit
 - b. Agar energi tidak terbuang percuma
 - c. Agar energi selalu tersedia secara berlebihan
 - d. Agar energi tidak berubah menjadi panas
9. Apa yang terjadi pada energi listrik saat kamu menyalakan lampu?
- a. Energi listrik diubah menjadi energi gerak
 - b. Energi listrik diubah menjadi energi cahaya
 - c. Energi listrik diubah menjadi energi panas
 - d. Energi listrik diubah menjadi energi kimia
10. Perubahan energi yang terjadi saat kita mengayuh sepeda adalah...
- a. Energi kinetik menjadi energi listrik
 - b. Energi kimia menjadi energi kinetik
 - c. Energi panas menjadi energi cahaya
 - d. Energi panas menjadi energy gerak
11. Mengapa penting bagi manusia untuk menghemat energi
- a. Karena energi tidak dapat diubah
 - b. Karena energi selalu tersedia secara berlebihan

- c. Karena sumber energi selalu habis
- d. Karena manusia perlu menggunakan energi secara bijaksana

B. Kunci Jawaban

- 1. A
- 2. C
- 3. A
- 4. A
- 5. D
- 6. C
- 7. B
- 8. B
- 9. B
- 10. B
- 11. D

LEMBAR SOAL POSTEST

Nama :

Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c atau d yang dianggap benar!

1. Setrika listrik dapat mengubah bentuk energi listrik menjadi energi
 - a. Gerak
 - b. Panas
 - c. Kimia
 - d. Bunyi
2. Manakah dari berikut ini yang merupakan contoh perubahan energi dari energi listrik menjadi energi panas
 - a. Lampu
 - b. Komputer
 - c. Televis
 - d. Setrika
3. Kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja disebut...
 - a. Gaya
 - b. Gerak
 - c. Energi
 - d. Usaha
4. Apa yang dimaksud dengan mengubah bentuk energi
 - a. Membuat energi menjadi lebih besar
 - b. Mengubah eneri dari satu bentuk ke bentuk lainnya
 - c. Menghilangkan energi
 - d. Menambahkan energi ke benda
5. Energi yang dimiliki suatu benda karena terletak di atas permukaan bumi disebut energi
 - a. Potensi gravitasi bumi
 - b. Potensi elastisitas
 - c. Kimia
 - d. Listrik

6. Makanan yang kita makan merupakan salah satu contoh energi
 - a. Kimia
 - b. Panas
 - c. Gerak
 - d. Listrik
7. Lampu senter dapat menyala karena ada energi kimia yang tersimpan dalam
 - b. Tombol
 - c. Lampu
 - d. Baterai
 - e. Jari
8. Pada energi potensial gravitasi berlaku, bahwa semakin tinggi letak suatu benda di permukaan bumi, maka energi potensial gravitasinya
 - a. Semakin kecil
 - b. Semakin besar
 - c. Tidak stabil
 - d. Menurun
9. Perubahan energi yang terjadi saat kita menekan tombol saklar lampu adalah...
 - a. Energi kinetik menjadi energi panas
 - b. Energi listrik menjadi energi cahaya
 - c. Energi panas menjadi energi listrik
 - d. Energi kimia menjadi energi bunyi
10. Perubahan energi yang terjadi saat kita menekan bel pintu adalah...
 - a. Energi listrik menjadi energi bunyi
 - b. Energi panas menjadi energi kinetik
 - c. Energi kimia menjadi energi listrik
 - d. Energi kinetik menjadi energi cahaya
11. Apa yang terjadi ketika kita menyalakan kipas angin di ruangan
 - a. Energi listrik diubah menjadi cahaya
 - b. Energi listrik diubah menjadi suara

- c. Energi listrik diubah menjadi gerak udara
- d. Energi listrik diubah menjadi panas

B. Kunci Jawaban

- 1. B
- 2. D
- 3. C
- 4. B
- 5. A
- 6. A
- 7. C
- 8. B
- 9. B
- 10. A
- 11. C

**PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS PEMBELAJARAN
(GURU)**

LEMBAR OBSERVASI PRETEST

Petunjuk:

Berilah nilai proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skor:

- a. 1= Sangat Kurang
- b. 2= Kurang
- c. 3= Sedang
- d. 4= Baik
- e. 5= Baik Sekali

Kegiatan Pembelajaran	Tahapan	Aspek yang diamati	Skor				
			1	2	3	4	5
Kegiatan Awal	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik.	1. Guru mengucapkan salam dan mengondisikan kelas.					
		2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a.					
		3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.					
		4. Guru mengajak siswa melakukan tepuk semangat untuk mencairkan suasana.					
		5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.					
Kegiatan Inti	Menyampaikan informasi.	6. Guru menjelaskan materi mengubah bentuk energi.					
	Mengorganisir peserta	7. Guru membentuk					

	didik ke dalam kelompok belajar.	kelompok dan meminta siswa mengamati gambar.					
	Membimbing peserta didik.	8. Guru membimbing meminta siswa menjelaskan beberapa jenis perubahan bentuk energi.					
		9. Guru menerapkan metode konvensional.					
	Melakukan evaluasi.	10. Guru memberikan tes mengenai materi pembelajaran kepada masing-masing siswa.					
Kegiatan Akhir	Memberikan Penghargaan/Apresiasi.	11. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencocokkan kartu soal dan jawaban dengan cepat dan benar..					
Jumlah							

**PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS PEMBELAJARAN
(GURU)**

LEMBAR OBSERVASI POSTEST

Petunjuk:

Berilah nilai proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skor:

- a. 1= Sangat Kurang
- b. 2= Kurang
- c. 3= Sedang
- d. 4= Baik
- e. 5= Baik Sekali

Kegiatan Pembelajaran	Tahapan/Sintaks	Aspek yang diamati	Skor				
			1	2	3	4	5
Kegiatan Awal	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik.	Guru mengucapkan salam dan mengondisikan kelas.					
		Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a.					
		Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.					
		Guru mengajak siswa melakukan tepuk semangat untuk mencairkan suasana.					
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.					
Kegiatan Inti	Menyampaikan informasi.	Guru memantik rasa ingin tahu siswa dan memotivasi untuk					

		mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan media yang dipaparkan.					
		Guru meminta siswa menjelaskan sedikit perubahan bentuk energi berdasarkan pemahaman siswa					
		Guru menyempurnakan penjelasan materi mengubah sumber energi menggunakan media flashcard berbasis scramble					
		Guru meminta siswa untuk menjelaskan ulang proses pembelajaran menggunakan media flashcard berbasis scramble.					
	Mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok belajar.	Guru membentuk kelompok belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya dan membagikan kartu jawaban dan kartu soal					
	Membimbing peserta didik.	Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar isi teks yang dibaca.					
	Melakukan evaluasi.	Guru memberikan tes mengenai materi pembelajaran kepada masing-masing siswa.					
Kegiatan Akhir	Memberikan Penghargaan/Apresiasi.	Guru memberikan penghargaan					

		kepada kelompok yang mencocokkan kartu soal dan jawaban dengan cepat dan benar.					
Jumlah							

**PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS PEMBELAJARAN
(SISWA)**

LEMBAR OBSERVASI PRETEST

Petunjuk:

Berilah nilai proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skor:

- a. 1= Sangat Kurang
- b. 2= Kurang
- c. 3= Sedang
- d. 4= Baik
- e. 5= Baik Sekali

Kegiatan Pembelajaran	Tahapan	Aspek yang diamati	Skor				
			1	2	3	4	5
Kegiatan Awal	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik.	1. Siswa menjawab salam.					
		2. Siswa berdoa secara bersama-sama.					
		3. Siswa menjawab absen.					
		4. Siswa melakukan tepuk semangat untuk mencairkan suasana.					
		5. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran kepada siswa.					
Kegiatan Inti	Menyampaikan informasi.	6. Siswa mendengarkan materi mengubah bentuk energi.					
	Mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok belajar.	7. Siswa duduk secara berkelompok dan meminta siswa mengamati gambar.					
	Membimbing peserta	8. Siswa menjelaskan					

	didik.	beberapa jenis perubahan bentuk energi.					
	Melakukan evaluasi.	9. Siswa mengerjakan tes mengenai materi pembelajaran kepada masing-masing siswa.					
Kegiatan Akhir	Memberikan penghargaan/apresiasi.	10. Siswa mendapatkan apresiasi dari guru atas nilai tes yang mencapai ketentuan ketuntasan maksimum.					
Jumlah							

**PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS PEMBELAJARAN
(SISWA)**

LEMBAR OBSERVASI POSTEST

Petunjuk:

Berilah nilai proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skor:

- a. 1= Sangat Kurang
- b. 2= Kurang
- c. 3= Sedang
- d. 4= Baik
- e. 5= Baik Sekali

Kegiatan Pembelajaran	Tahapan/Sintaks	Aspek yang diamati	Skor				
			1	2	3	4	5
Kegiatan Awal	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik.	1. Siswa menjawab salam secara bersama-sama.					
		2. Siswa berdoa bersama.					
		3. Siswa menjawab absen.					
		4. Siswa melakukan tepuk semangat untuk mencairkan suasana.					
		5. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran.					
Kegiatan Inti	Menyampaikan informasi.	6. Siswa termotivasi untuk belajar dengan media yang dipaparkan oleh guru					
		7. Siswa menjelaskan sedikit mengenai materi mengubah					

		sumber energi berdasarkan kemampuannya.					
		8. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai mengubah sumber energi menggunakan media flashcard berbasis scramble					
		9. Siswa menjelaskan ulang proses pembelajaran menggunakan media flashcard berbasis scramble.					
	Mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok belajar.	10. Siswa duduk secara berkelompok dalam mengerjakan tugasnya.					
	Membimbing peserta didik.	11. Siswa dibimbing oleh guru dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar isi teks yang dibaca untuk mencocokkan kartu soal dan jawaban dengan cepat dan benar					
	Melakukan evaluasi.	12. Setelah siswa mencocokkan kartu sebagai tes kelompok, siswa mengerjakan tes secara individu sebagai alat ukur hasil belajar individual.					
Kegiatan Akhir	Memberikan Penghargaan/Apresiasi.	13. Siswa mendapatkan penghargaan atas kelompok yang mencocokkan kartu					

		soal dan jawaban dengan cepat dan benar.					
Jumlah							

PEDOMAN DOKUMENTASI

Pengambilan data menggunakan dokumentasi agar dapat memperoleh sesuatu yang berhubungan dengan:

No.	Objek	Keterangan	
		Ada	Tidak
1.	Sejarah dan geografis di SD Negeri 79 Rejang Lebong		
2.	Data identitas SD Negeri 79 Rejang Lebong		
3.	Visi dan Misi SD Negeri 79 Rejang Lebong		
4.	Keadaan sarana dan prasarana SD Negeri 79 Rejang Lebong Mas		
5.	Struktur organisasi SD Negeri 79 Rejang Lebong		
6.	Keadaan guru, staf dan siswa-siswi SD Negeri 79 Rejang Lebong		
7.	Dokumentasi kegiatan pembelajaran anak		
8.	Modul Pembelajaran		
9.	Media Pembelajaran		
10.	Hasil Nilai Belajar		

MODUL PRETEST

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
A. Informasi Umum	
Nama Penyusun :	
NIM :	
Mata Pelajaran :	IPAS
Jenjang Sekolah :	Sekolah Dasar (SD)
Fase/Kelas :	B/IV
Tahun Pelajaran :	2026/2026
Moda Pembelajaran :	Tatap muka
Metode Pembelajaran :	Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan
Target Peserta didik :	40 peserta didik
Karakteristik PD :	Umum
B. Profil Pelajar Pancasila :	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global, 3. Bergotong-royong, 4. Mandiri, 5. Bernalar kritis, dan 6. Kreatif	
C. Sarana dan Prasarana:	
1. Media <i>Flashcard</i> 2. Buku siswa dan buku guru 3. Lembar Kerja Siswa 4. Papan tulis, dan 5. Alat tulis, seperti spidol	
D. KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran:	
Fase B, peserta didik mampu: • Peserta didik mampu dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik mampu mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan terkait materi ajar.	
Tujuan Pembelajaran	
• Menemukan contoh perubahan bentuk energi kimia yang ada dalam kehidupan sehari-hari. • Menjelaskan proses perubahan bentuk energi listrik dalam kehidupan sehari-hari. • Menyimpulkan proses perubahan menjadi bentuk energi gerak menjadi bunyi dalam kehidupan sehari-hari	
Materi Pokok	
• Mengubah Bentuk Energi	
Pertanyaan Pemantik	

• Bagaimana kita menggunakan energi? • Bagaimana cara manusia menghasilkan bentuk energi yang diinginkannya?
Asessmen
• Asessmen diagnostik: Tes kongnitif (berupa tes tulis)
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
1. Guru bersama peserta didik mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam. 2. Guru bersama peserta didik berdoa bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran. 3. Peserta didik aktif memberikan informasi kehadiran dan keadaan peserta didik ketika guru melakukan absensi. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 5. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran.
Kegiatan Inti (50 Menit)
Tahap 1: 1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok secara heterogen sekitar (4-5 orang) tiap kelompok. 2. Peserta didik mendiskusikan jawaban-jawaban dari pertanyaan pra-pembelajaran. Pada tahap ini guru dapat mengidentifkasi beragam kebutuhan siswa. 3. Setelah mendiskusikan jawaban atas pertanyaan pra pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya oleh guru, peserta didik kemudian menyamakan persepsi/pendapat atas jawaban-jawaban pertanyaan pra pembelajaran tersebut dan menyatat ulang pada LKPD yang telah disiapkan oleh guru atas nama kelompok. 4. Guru memberikan arahan dan bimbingan seperlunya dalam proses kegiatan diskusi 5. Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam kegiatan diskusi Tahap 2: 1. Setelah kegiatan diskusi, perwakilan salah satu kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerjanya denga kelompok didepan kelas. Kegiatan persentasi dilakukan satu persatu perwakilan setiap kelompok, sembari ada kelompok yang tampil, kelompok lain dimimta untuk memberikan tanggapan, baik dukungan maupun sanggahan. 2. Setelah semua perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, kemudian peserta didik menjawab probling dari guru (sesuai kebutuhan peserta didik) pertanyaan dari guru ini berguna untuk menguatkan peserta didik atas materi yang belum ada dalam diskusi. 3. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru (sesuai kebutuhan peserta didik) kegiatan ini berguna untuk menguatkan materi yang belum jelas dan yang belum dimengerti oleh peserta didik. Tahap 3: 1. Guru memberikan soal tes kepada masing-masing kepada peserta didik

- sebagai bahan evaluasi hasil belajar.
2. Tes ini menguji pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung.
2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran.
4. Guru mengajak siswa berdoa.
5. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.

Curup, 2025

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Selia, S.Pd, Sd
NIP. 196807121988032003

Ajeng Permata Sari, S.Pd
NIP.19950724202421201

Peneliti

Ratna Limaran
21591169

MODUL POSTEST

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
A. Informasi Umum	
Nama Penyusun :	
NIM :	
Mata Pelajaran :	IPAS
Jenjang Sekolah :	Sekolah Dasar (SD)
Fase/Kelas :	B/IV
Tahun Pelajaran :	2025/2026
Moda Pembelajaran :	Tatap muka
Metode Pembelajaran :	Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan
Target Peserta didik :	40 peserta didik
Karakteristik PD :	Umum
B. Profil Pelajar Pancasila :	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global, 3. Bergotong-royong, 4. Mandiri, 5. Bernalar kritis, dan 6. Kreatif	
C. Sarana dan Prasarana:	
1. Media <i>Flashcard</i> 2. Buku siswa dan buku guru 3. Lembar Kerja Siswa 4. Papan tulis, dan 5. Alat tulis, seperti spidol	
D. KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran:	
Fase B, peserta didik mampu: • Peserta didik mampu dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik mampu mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan terkait materi ajar.	
Tujuan Pembelajaran	
• Menemukan contoh perubahan bentuk energi kimia yang ada dalam kehidupan sehari-hari. • Menjelaskan proses perubahan bentuk energi listrik dalam kehidupan sehari-hari. • Menyimpulkan proses perubahan menjadi bentuk energi gerak menjadi bunyi dalam kehidupan sehari-hari	
Materi Pokok	
• Mengubah Bentuk Energi	
Pertanyaan Pemantik	

• Bagaimana kita menggunakan energi? • Bagaimana cara manusia menghasilkan bentuk energi yang diinginkannya?
Asessmen
• Asessmen diagnostik: Tes kongnitif (berupa tes tulis)
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
1. Guru bersama peserta didik mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam. 2. Guru bersama peserta didik berdoa bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran. 3. Peserta didik aktif memberikan informasi kehadiran dan keadaan peserta didik ketika guru melakukan absensi. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 5. Guru menjelaskan langkahlangkah pembelajaran. 6. Guru mengingatkan peserta didik mengenai sumber bacaan materi yang sudah diberikan sebelumnya dan pertanyaan pra pembelajaran yang telah diberikan.
Kegiatan Inti (50 Menit)
Tahap 1: 1. Guru menggunakan media flashcard berbasis scramble dalam pembelajaran 2. Kemudian, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok secara heterogen sekitar (4-5 orang) tiap kelompok. 3. Peserta didik mendiskusikan jawaban-jawaban dari pertanyaan pra-pembelajaran. Pada tahap ini guru dapat mengidentifkasi beragam kebutuhan siswa. 4. Setelah mendiskusikan jawaban atas pertanyaan pra pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya oleh guru, peserta didik kemudian menyamakan persepsi/pendapat atas jawaban-jawaban pertanyaan pra pembelajaran tersebut dan menyatat ulang pada LKPD yang telah disiapkan oleh guru atas nama kelompok. 5. Guru memberikan arahan dan bimbingan seperlunya dalam proses kegiatan diskusi. 6. Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam kegiatan diskusi Tahap 2: 1. Setelah kegiatan diskusi, perwakilan salah satu kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerjanya denga kelompok didepan kelas. Kegiatan persentasi dilakukan satu persatu perwakilan setiap kelompok, sembari ada kelompok yang tampil, kelompok lain diminta untuk memberikan tanggapan, baik dukungan maupun sanggahan. 2. Setelah semua perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, kemudian peserta didik menjawab probling dari guru (sesuai kebutuhan peserta didik) pertanyaan dari guru ini berguna untuk menguatkan peserta didik atas materi yang belum ada dalam diskusi. 3. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru (sesuai kebutuhan peserta didik) kegiatan ini berguna untuk menguatkan materi yang belum jelas dan

yang belum dimengerti oleh peserta didik.

Tahap 3:

1. Guru memberikan soal tes kepada masing-masing kepada peserta didik sebagai bahan evaluasi hasil belajar.
2. Tes ini menguji pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung.
2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran.
4. Guru mengajak siswa berdoa.
5. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.

Kepala Sekolah

Mengetahui

Curup, 2025

Guru Kelas IV

Selia, S.Pd, Sd
NIP. 196807121988032003

Ajeng Permata Sari, S.Pd
NIP.19950724202421201

Peneliti

Ratna Limaran
21591169

	relation		8	0		3	6	0		7	1	6	0	4	5	7	3	9	1	7	*	*	7	*	5	*	2	3	0	6	1	
	Sig. (2-tailed)	0,024	0,057	0,059		0,055	0,059	0,037		0,073	0,029	0,059	0,076	0,043	0,056	0,086	0,072	0,034	0,017	0,027	0,030	0,027	0,046	0,012	0,072	0,085	0,050	0,001	0,008	0,017	0,000	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X 05	Pearson Correlation	0,145	-0,0281	-0,027	0,037	1,053**	0,0235	.b	-0,007	0,016	-0,0291	-0,0025	-0,0078	0,0395*	0,0800	-0,0145	0,0168	0,047	.534**	-0,0653	0,0297	0,0145	0,0803	0,0219	0,0803	0,0219	0,0169	0,0131	0,0301	.430*		
	Sig. (2-tailed)	0,472	0,6289	0,625	0,055	0,0079	0,0239		0,0922	0,0518	0,0191	0,0907	0,0698	0,0413	0,0617	0,0406	0,0672	0,0406	0,0742	0,0405	0,0242	0,0478	0,0236	0,0401	0,0258	0,0401	0,0258	0,0401	0,0258	0,0258		
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X 06	Pearson Co	-0,11	0,023	0,013	-0,033	1,050	-0,011	.b	0,019	-0,010	0,012	0,012	0,012	-0,012	-0,010	-0,002	-0,003	0,000	-0,003	-0,002	-0,003	-0,003	0,009	0,013	-0,003	-0,001	-0,002	-0,001	-0,001	-0,0225		

[illegible]

	relation	58	58	60	60	65	94		3		3	2	24	8	13	*	98	25	28	76	06	2	3	6	79	0	45	5	16	8	
	Sig. (2-tailed)	0,534	0,430	0,598	0,299	0,593	0,137		0,574		0,344	0,245	0,261	0,497	0,035	0,324	0,588	0,164	0,598	0,795	0,870	0,328	0,159	0,585	0,825	0,603	0,548	0,868	0,612		
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X 11	Pearson Correlation	-.544**	-.000	-.003	-.029	0,121	.b	-.007	0,193	1	-.024	-.027	-.019	-.007	-.023	-.038	-.030	-.047	-.036	-.029	0,079	-.054**	-.001	-.007	-.003	-.026	-.032	.495**			
	Sig. (2-tailed)	0,003	0,890	0,605	0,141	0,558		0,730	0,334		0,215	0,572	0,170	0,697	0,204	0,095	0,121	0,207	0,173	0,186	0,097	0,033	0,909	0,639	0,597	0,199	0,009				
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27		
X 12	Pearson Co	0,279	-.001	-.006	-.002	0,021	.b	0,006	0,023	-.002	1	-.002	-.001	0,031	-.001	-.000	.042	0,021	-.001	-.002	0,018	0,002	-.007	.051	0,004	0,001	-.001	.800			

	rel ati on		9 0	9 7	0	2 5	9	6 7		4	2	4 7		4 7	9 9	8 2	9	1 3	7 1	*	9	4 7	3 9	9	5	7 1	**	7	0	5 1	7 1	
	Sig . (2- tail ed)	0, 1 5 9	0 , 6 5 4	0 , 3 2 3	0 , 7 6 7	0 , 9 0 0	0 , 2 5 0	0 , 4 0 4		0 , 7 4 9	0 , 2 4 5	0 , 2 1 5		0 , 2 5 0	0 , 3 2 0	0 , 1 5 4	0 , 1 0 5	0 , 7 2 4	0 , 0 9 1	0 , 2 5 6	0 , 4 3 0	0 , 3 4 5	0 , 9 0 0	0 , 7 2 4	0 , 0 2 2	0 , 4 6 6	0 , 7 6 7	0 , 4 6 2	0 , 5 2 4	0, 23 4		
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27	
X 13	Pe ars on Co rrel ati on	- 0, 1 1 2	- 0 , 0 3 8	0 , 1 3 4	- 0 , 1 4 7	- 0 , 0 7 9	0 , 1 2 0	0 , 2 8 0	. b	0 , 1 9 9	- 0 , 2 2 4	0 , 1 2 0	- 0 , 2 4 7	1	- 0 , 0 4 2	0 , 3 8 9	- 0 , 0 7 9	- 0 , 2 1 2	- 0 , 3 2 0	- 0 , 2 4 7	0 , 0 7 9	- 0 , 2 5 6	- 0 , 1 3 4	- 0 , 1 1 2	- 0 , 1 1 5	- 0 , 0 7 9	- 0 , 1 4 7	- 0 , 0 4 7	- 0 , 1 4 1	- 0 , 1 1 2	- 0, 15 2	
	Sig . (2- tail ed)	0, 5 7 8	0 , 8 9 0	0 , 5 0 6	0 , 4 6 3	0 , 6 9 7	0 , 5 5 2	0 , 1 5 7		0 , 3 2 0	0 , 2 6 1	0 , 5 5 2	0 , 2 1 5		0 , 8 3 4	0 , 0 8 5	0 , 6 9 7	0 , 2 5 4	0 , 1 0 5	0 , 6 1 7	0 , 1 3 5	0 , 1 9 7	0 , 1 9 7	0 , 5 0 6	0 , 5 7 8	0 , 9 3 9	0 , 6 7 3	0 , 4 6 7	0 , 8 1 7	0, 45 0		
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27	
X 14	Pe ars on Co	0, 1 6 2	- 0 , 0 0	0 , 0 4	0 , 1 1	- 0 , 2 0	- 0 , 1 2	. b	- 0 , 3 3	0 , 1 3	- 0 , 2 1	- 0 , 1 0	- 0 , 0 0	1	0 , 1 0	0 , 2 0	0 , 0 4	0 , 3 0	- 0 , 1	0 , 1 2	. 4 0 1	0 , 2 5	. 4 5 2	0 , 1 6	- 0 , 0	- 0 , 1	- 0 , 0	- 0 , 0	0 , 3 3	.4 01 *		

	rel ati on		4 3	3	5	8	7 1	8 4		1 7	8	7 1	9 9	4 2		8	8	3	0	6	9 9	2	*	4	*	2	2 4	2 2	5 7	7 3	0	
	Sig . (2- tail ed)	0, 4 2 0	0 , 8 3 0	0 , 8 3 2	0 , 5 6 9	0 , 2 9 8	0 , 1 7 2	0 , 3 5 9		0 , 1 0 7	0 , 4 9 2	0 , 1 7 2	0 , 3 2 0	0 , 8 3 4		0 , 5 9 1	0 , 2 9 8	0 , 8 3 0	0 , 0 9 3	0 , 9 7 5	0 , 3 2 0	0 , 5 4 3	0 , 0 8 1	0 , 0 1 8	0 , 4 2 0	0 , 9 0 5	0 , 5 4 3	0 , 7 6 9	0 , 7 1 9	0 , 0 3	0, 10 7	
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27
X 15	Pe ars on Co rrel ati on	0, 1 6 8	0 , 2 5 5	0 , 0 7	0 , 3 3 7	. 3 9 5 *	- 0 , 1 9 9	0 , 2 2 9	. b	0 , 2 7	- 0 , 1 3	- 0 , 1 9	- 0 , 2 8	0 , 3 8 8	0 , 1 0 8	1	0 , 2 0 1	- 0 , 0 2 5	0 , 1 6 8	0 , 0 2 8	- 0 , 2 8	. 3 8 1 *	0 , 0 6 7	- 0 , 1 4 9	- 0 , 2 0 1	0 , 1 6 8	0 , 2 6 9	0 , 0 7	0 , 1 3 5	0 , 2 3 5	0 , 1 6 8	.3 78
	Sig . (2- tail ed)	0, 4 0 2	0 , 2 0 0	0 , 9 7 2	0 , 0 8 6	0 , 3 4 1	0 , 2 0 0	0 , 2 5 0		0 , 2 5 4	0 , 5 7 4	0 , 3 2 0	0 , 1 5 4	0 , 0 8 5	0 , 5 9 1		0 , 3 1 4	0 , 9 0 0	0 , 4 8 2	0 , 1 5 4	0 , 0 8 5	0 , 0 5 0	0 , 0 8 4	0 , 3 5 2	0 , 4 6 2	0 , 1 7 2	0 , 9 0 2	0 , 5 3 9	0 , 2 0 2	0 , 3 9	0, 07 5	
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27
X 16	Pe ars on Co	0, 1 4 5	0 , 1 0 0	- 0 , 0	0 , 0 5	- 0 , 8	- 0 , 0	. b	- 0 , 0	. 4 8	- 0 , 0	0 , 3 1	- 0 , 0	0 , 2 0	0 , 2 0	0	1	- 0 , 2	- 0 , 0	0 , 0 1	- 0 , 1	0 , 0	- 0 , 7	0 , 0	- 0 , 3	. 4 8	- 0 , 0	0 , 2 1	- 0 , 1	0 , 1 4	.4 86	

	rel ati on		1	7 4	3	0	7 9	5 3		0 7	*	7 9	9	7 9	8	1		8 2	1 2	2	9 7	8 0	7	3 5	4	2 4	*	7 4	3	3 5	5	
	Sig . (2- tail ed)	0, 4 7 2	0 , 6 1 7	0 , 7 1 4	0 , 7 9 2	0 , 6 9 3	0 , 6 9 7	0 , 7 9 2		0 , 9 7 2	0 , 0 3 5	0 , 6 9 7	0 , 1 0 5	0 , 6 9 7	0 , 2 9 8	0 , 3 1 4		0 , 1 5 4	0 , 9 5 4	0 , 9 5 4	0 , 3 2 3	0 , 6 9 3	0 , 5 9 7	0 , 5 0 2	0 , 7 1 4	0 , 0 9 5	0 , 0 3 4	0 , 2 8 6	0 , 5 0 2	0 , 4 2 2	0, 23 8	
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27	
X 17	Pe ars on Co rrel ati on	0, 2 2 5	0 , 0 7 1	- , 0 2 8	0 , 1 8 9	- , 0 1 8	0 , 0 8 9	. b	0 , 0 2 5	- , 0 1 8	- , 0 2 3	- , 0 1 3	- , 0 2 3	0 , 0 4 3	- , 0 2 5	- , 0 2 8	1	- , 0 1 4 3	0 , 1 4 3	0 , 0 9 4	0 , 0 7 1	0 , 0 6 0	- , 0 0 1	0 , 1 0 1 *	- , 0 1 9 8	0 , 2 6 2	0 , 0 0 0	0 , 2 9 9	0 , 0 4 1	0, 19 3		
	Sig . (2- tail ed)	0, 2 5 8	0 , 7 2 3	0 , 1 5 4	0 , 3 4 5	0 , 6 1 7	0 , 8 9 0		0 , 9 0 0	0 , 3 2 2	0 , 2 6 4	0 , 5 7 5	0 , 2 6 4	0 , 8 3 0	0 , 9 0 0	0 , 1 5 4		0 , 4 7 5	0 , 4 7 5	0 , 1 3 7	0 , 6 1 2	0 , 7 6 7	0 , 0 1 7	0 , 6 1 7	0 , 0 3 4	0 , 3 2 2	0 , 1 0 0	1 , 0 0 0	0 , 1 3 3	0, 33 4		
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27		
X 18	Pe ars on Co	0, 3 6 5	- , 0 1 0	0 , 1 4 7	0 , 2 4 7	- , 0 1 3	- , 0 3 3	. b	0 , 0 2	- , 0 1	- , 0 3	- , 0 0	- , 0 1	0 , 3 3 6	0 , 1 0	- , 0 1	1	. 4 2 9	- , 0 0	0 , 1 6	0 , 2 1	0 , 2 4	0 , 0 1	. 5 2 4	0 , 1 8	0 , 3 0	. 4 3 4	0 , 2 4	0 , 2 0	.5 05 **		

	rel ati on		4 1	5	1	5	2 8	6 9		9	2 5	2 8	7 1	1 2	0	8	1 2	4 3		*	7 1	8	7	0	2	**	2	1	*	0	6	
	Sig . (2- tail ed)	0, 0 6 1	0 , 8 3 9	0 , 4 7 2	0 , 1 7 1	0 , 4 7 2	0 , 0 9 5	0 , 0 5 8		0 , 8 5 5	0 , 5 4	0 , 0 9 5	0 , 7 2 4	0 , 5 8 3	0 , 0 2 4	0 , 4 0 2	0 , 9 5 4	0 , 4 7 5		0 , 0 2 5	0 , 7 2 4	0 , 4 0 3	0 , 2 7 8	0 , 2 5 4	0 , 0 9 5	0 , 3 6 4	0 , 1 2 8	0 , 0 2 4	0 , 2 8 3	0, 00 7		
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27	
X 19	Pe ars on Co rrel ati on	0, 2 7 1	0 , 0 4 1	- , 0 1 4 5	0 , 2 1 7	0 , 1 6 8	- , 0 2 1 7	. b , 6 8	0 , 1 6 8	- , 0 2 8	- , 0 2 0	. 4 2 1 *	- , 0 3 2 0	0 , 0 6 9	0 , 0 2 9	0 , 0 1 2 3	0 , 1 4 3	. 4 2 9 *	1 , 0 7 1	0 , 0 3 1	0 , 0 7 1	0 , 0 7 7	0 , 0 7 7	- , 0 0 1 2	. 4 2 9 *	0 , 2 7 9	0 , 1 6 8	0 , 3 8 0	0 , 3 7 7	0 , 2 7 1	.6 14 **	
	Sig . (2- tail ed)	0, 1 7 2	0 , 8 3 9	0 , 4 7 2	0 , 2 7 3	0 , 4 7 8	0 , 5 7 7	0 , 2 7 7		0 , 4 0 2	0 , 8 8 4	0 , 1 0 9	0 , 1 2 4	0 , 9 5 5	0 , 8 5 4	0 , 9 5 4	0 , 4 7 5	0 , 0 2 5		0 , 7 2 4	0 , 1 2 8	0 , 1 7 1	0 , 0 5 2	0 , 9 4 4	0 , 2 5 9	0 , 1 0 3	0 , 4 5 1	0 , 0 5 2	0 , 1 2 2	0, 00 1		
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27	
X 20	Pe ars on Co	0, 2 7 9	0 , 1 1	- , 0 1	. 4 1 8	0 , 1 4 0	- , 0 5	. b , 1	- , 0 1	- , 0 2	- , 0 2	0 , 2 2	- , 0 2	- , 0 1	- , 0 2	- , 0 1	0 , 2 9	0 , 0 7	0 , 0 7	1 , 0 2	0 , 0 2	- , 0 5	0 , 0 2	0 , 2 7	0 , 0 6	0 , 3 1	- , 0 1	0 , 1 8	0 , 1 0	0, 19 7		

	rel ati on		3 7	9 7	*	7 0	9 5		5 3	7 6	4 7	9	4 7	9 9	8 2	9 7	4	7 1	1		5	3 9	9	5	9	3	9	2 0	9	4	
	Sig . (2- tail ed)	0, 1 5 9	0 5 7 5	0 3 2 3	0 0 3 0	0 4 6 6	0 9 4 3		0 4 4 6	0 1 6 4	0 2 1 5	0 2 5 1	0 2 3 5	0 3 2 0	0 1 5 4	0 3 2 3	0 7 2 4	0 7 2 4		0 9 0 0	0 2 3 0	0 0 6 0	0 9 0 0	0 1 5 9	0 7 5 6	0 1 0 5	0 5 3 5	0 3 4 5	0 6 0 7	.3 93	
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27
X 21	Pe ars on Co rrel ati on	0, 1 6 8	0 0 8 1	0 0 7 4	. 4 2 6 *	. 5 3 4 **	- 0 3 4 1	. b 3 9 5 *	- 0 1 0 6	- 0 3 4 6	- 0 1 4 7	0 0 7 9	0 0 2 2	. 3 8 1 *	- 0 0 8 0	0 0 1 8	0 0 6 1	0 0 0 1	0 0 2 5	1	0 3 7 3	0 0 8 7	0 0 8 0	0 0 3 4	- 0 1 0 6	0 2 2 7	0 2 6 7	. 5 9 0 **	0 3 2 4	.5 81 **	
	Sig . (2- tail ed)	0, 4 0 3	0 6 8 9	0 7 1 4	0 0 2 7	0 0 7 4	0 0 8 2		0 0 4 1	0 5 9 8	0 0 7 6	0 4 6 7	0 6 9 3	0 0 5 0	0 6 9 3	0 6 1 7	0 4 0 3	0 1 2 8	0 9 0 0		0 0 5 5	0 1 4 7	0 6 9 3	0 0 9 9	0 5 9 8	0 2 4 9	0 1 7 9	0 0 1 1	0 0 9 9	0, 00 1	
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27
X 22	Pe ars on Co	0, 2 1 7	0 0 0	0 2 6	0 1 6	- 0 0	- 0 2	. b 0 0	- 0 0	0 0 5	- 0 2	- 0 2	- 0 2	. 4 0 1	0 0 6	0 1 0	0 3 7	0 2 1	0 2 7	- 0 2	0 3 7	1	0 1 5	0 0 5	0 2 1	- 0 2	- 0 0	0 1 6	0 3 1	0 2 1	0, 38 9

	rel ati on		0	7	7	5	9	0		6	2	9	3	9	*	7	7	8	7	1	3	3		8	3	7	6	5	7	6	7	
	Sig . (2- tail ed)	0, 2 7 7	1 , 0 0	0 , 1 7	0 , 4 0	0 , 7 9	0 , 1 3	0 , 3 7		0 , 7 8	0 , 7 5	0 , 1 3	0 , 2 3	0 , 1 3	0 , 0 8	0 , 7 8	0 , 5 7	0 , 0 2	0 , 1 7	0 , 2 3	0 , 0 5		0 , 4 3	0 , 7 9	0 , 2 7	0 , 1 8	0 , 7 9	0 , 4 0	0 , 1 6	0 , 2 5	0 , 7 8	0, 12 6
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27
X 23	Pe ars on Co rrel ati on	0, 2 4 0	0 , 0 6	- , 0 1	. 4 7 4 *	0 , 1 6	- , 0 2	- , 0 3	. b	- , 0 4	0 , 0 3	- , 0 8	- , 0 2	0 , 1 5	0 , 0 4	- , 0 1	- , 0 0	- , 0 6	0 , 2 4	0 , 3 7	0 , 0 7	0 , 0 5	1	0 , 1 3	0 , 2 4	0 , 1 8	0 , 1 6	- , 0 1	0 , 2 5	. 3 9 4 *	.4 66 *	
	Sig . (2- tail ed)	0, 2 8 7	0 , 7 6	0 , 5 0	0 , 0 1	0 , 4 0	0 , 1 9	0 , 1 0		0 , 8 3	0 , 8 7	0 , 8 1	0 , 3 4	0 , 1 9	0 , 2 1	0 , 4 5	0 , 0 6	0 , 2 7	0 , 0 8	0 , 0 2	0 , 0 6	0 , 1 4		0 , 5 0	0 , 2 8	0 , 3 6	0 , 4 0	0 , 4 3	0 , 2 9	0 , 0 4	0, 01 4	
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27
X 24	Pe ars on Co	0, 0 1 2	0 , 0 8	- , 0 0	- , 0 0	0 , 2 3	- , 0 5	0 , 0 1	. b	- , 0 1	0 , 1 9	0 , 0 7	0 , 0 2	- , 0 1	. 4 5 2	- , 0 2	0 , 0 7	0 , 1 0	0 , 0 1	- , 0 0	0 , 0 2	0 , 0 8	0 , 0 5	1	- , 0 1	- , 0 2	- , 0 0	0 , 1 3	0 , 1 6	.4 21		

	rel ati on		1	8 0	5 3	7	4 6	3		8 7	6	9	5	3 4	*	0 1	4	1	2	1 2	5	0	3	5		4 5	5 7	8 0	7	5	8	
	Sig . (2- tail ed)	0, 9 5 4	0 , 6 8 9	0 , 6 9 3	0 , 7 9 2	0 , 2 5 4	0 , 7 9 2			0 , 3 5 1	0 , 3 2 8	0 , 6 9 7	0 , 9 0 0	0 , 5 0 6	0 , 0 1 8	0 , 3 1 4	0 , 7 1 4	0 , 6 9 5	0 , 9 5 4	0 , 9 0 0	0 , 6 9 3	0 , 7 9 2	0 , 5 0 2		0 , 4 7 2	0 , 1 9 6	0 , 6 9 3	0 , 5 9 7	0 , 5 0 2	0 , 4 0 3	0, 29 7	
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27	
X 25	Pe ars on Co rrel ati on	0, 3 6 5	- , 0 4 1	0 , 1 4 5	. 4 3 4 *	0 , 1 4 5	- , 0 1 7 6	. b		0 , 0 2 9	- , 0 2 9	- , 5 4 **	- , 0 7 1 2	- , 0 1 2	0 , 1 6 2	- , 0 3 2 4	. 4 1 0 *	. 5 2 4 **	. 4 2 9 *	0 , 2 7 9	0 , 3 2 4	0 , 2 1 7	0 , 2 4 0	- , 0 1 4 5	1	0 , 0 2 8	0 , 3 0 1	0 , 2 7 1	. 3 9 4 *	0 , 2 0 6	.5 41 **	
	Sig . (2- tail ed)	0, 6 1	0 , 8 3 9	0 , 4 7 2	0 , 0 2 4	0 , 5 7 8	0 , 7 0 7			0 , 8 5 5	0 , 1 9 3	0 , 0 3 4	0 , 7 2 8	0 , 5 0 0	0 , 4 2 0	0 , 0 9 4	0 , 0 3 5	0 , 0 2 5	0 , 1 5 9	0 , 0 9 9	0 , 2 7 8	0 , 2 8 2	0 , 4 7 2		0 , 8 8 8	0 , 1 2 8	0 , 1 7 1	0 , 0 4 2	0 , 3 4 3	0, 00 4		
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27	
X 26	Pe ars on Co	0, 1 8 2	0 , 0 2	- , 0 1 6	0 , 2 1 0	0 , 1 1 9	- , 0 2	. b		0 , 1 1	0 , 1 1	- , 0 0	. 5 7 0	- , 0 0	- , 0 0	0 , 2 6	- , 0 1 8	0 , 2 7	0 , 0 6	- , 0 1	- , 0 2	0 , 1 8	- , 0 2	0 , 0 2	0 , 0 2	1	. 4 0 8	- , 0 2	- , 0 2	- , 0 1	.4 08 *	

	rel ati on		0 6	2 6	6 3	3 9	4		3 0	0 1	5 *	1 5	2 4	9	*	9 8	2	9	3	0 6	6 2	2	5 7	8		*	1 0	6 5	2 5	
	Sig . (2- tail ed)	0, 3 6 4	0 , 9 2 2	0 , 3 2 8	0 , 1 5 8	0 , 3 9 4	0 , 1 3 7		0 , 5 7 4	0 , 5 8 5	0 , 9 3 9	0 , 0 2	0 , 9 3 5	0 , 1 7 6	0 , 0 3 5	0 , 3 2 2	0 , 3 6 4	0 , 1 5 9	0 , 7 5 6	0 , 5 8 8	0 , 1 9 3	0 , 1 6 6	0 , 8 8		0 , 0 3 5	0 , 2 9 4	0 , 1 8 1	0 , 5 3 4	0, 11 4	
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27
X 27	Pe ars on Co rrel ati on	.4 5 7 *	0 , 1 0 1	- , 0 7 4	0 , 3 8 0	0 , 1 3 4	- , 0 5 3	. b 3 8 1 *	- , 0 4 5	- , 0 7 9	0 , 1 4 7	- , 0 7 9	- , 0 1 2	0 , 0 7 4	0 , 2 6 2	0 , 3 0 1	0 , 1 6 8	0 , 3 1 9	0 , 2 2 7	- , 0 5 3	0 , 1 6 9	- , 0 8 0	0 , 3 0 1	. 4 0 8 *	1 0 7	- , 1 0 7	0 , 1 6 9	- , 0 1 2	.4 48 *	
	Sig . (2- tail ed)	0, 0 1 7	0 , 6 1 7	0 , 7 4	0 , 0 5 3	0 , 5 0 6	0 , 7 9 2		0 , 0 5 0	0 , 8 2 5	0 , 6 9 7	0 , 4 6 7	0 , 5 4 3	0 , 9 7 2	0 , 7 1 4	0 , 1 8 7	0 , 1 2 8	0 , 4 0 5	0 , 1 0 4	0 , 2 5 2	0 , 7 9 1	0 , 4 0 3	0 , 6 2 8	0 , 1 2 5	0 , 0 9 8	0 , 5 7 1	0 , 4 0 4	0, 01 9		
	N	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	2 7	27
X 28	Pe ars on Co	0, 1 0 8	0 , 0 0	- , 0 1	0 , 0 2 1	- , 0 3	0 , 2 0	. b 0 2 7	0 , 2 7	0 , 1 0	- , 0 3	- , 0 1	- , 0 0	0 , 1 3	0 , 2 1	0 , 0 0	. 4 3 4	0 , 3 8	- , 0 1	0 , 2 6	0 , 1 6	- , 0 1	0 , 2 7	- , 0 2	- , 0 1	1 4 0	. 4 7 4	0 , 1 0	.4 74 *	

	relation		0	0	0	3	6	0		0	5	6	0	4	5	5	3	0	*	0	2	7	7	5	7	1	1	0		*	8	
	Sig. (2-tailed)	0,5900	1,00	0,590	1,00	0,286	0,057	0,317		0,174	0,063	0,059	0,076	0,043	0,076	0,052	0,086	0,024	0,002	0,055	0,179	0,046	0,043	0,059	0,171	0,024	0,059		0,012	0,059	0,062	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
X 29	Pearson Correlation	0,240	0,239	0,031	0,036	-0,169	0,256	.b	0,341	-0,016	-0,025	-0,015	-0,047	-0,035	0,023	-0,013	0,029	0,027	0,038	0,019	.590**	0,036	0,025	0,013	.394*	-0,026	0,019	.474*	1	.549**	.589**	
	Sig. (2-tailed)	0,228	0,233	0,930	0,918	0,401	0,090		0,082	0,054	0,019	0,042	0,079	0,052	0,030	0,028	0,032	0,052	0,040	0,034	0,008	0,018	0,009	0,052	0,044	0,081	0,012		0,003	0,001		
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
X 30	Pearson Co	0,365	0,320	-0,07	0,03	-0,01	-0,00	.b	0,022	0,022	-0,03	-0,00	-0,013	0,036	0,014	0,044	0,020	0,027	0,013	0,032	0,021	0,021	.396	0,016	0,020	-0,01	-0,00	0,01	.549	1	.559**	

Lampiran 3. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,773	30

Lampiran 4. Hasil Data Penelitian

Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Aditya Rifqi Hamizan	55	80
Akia Donika	50	90
Alvino Juna Pratama	65	85
Alya Jazila Maysha	55	80
Alya Khoirunisa	50	95
Anastasya Sherillya	65	90
Aneska Sakhy Aretta	35	80
Cesy Ani Lauren	45	95
Fakhirah Shakila	35	85
Fharid Allif Irvando	25	75
Haikal Al Arafah Akbar	60	80
Jecha Chanda	45	85
M. Andika Dwi Putra	60	75
Miranda	60	80
Moh. Riski Akbar Asegaf	55	95
Muhamat Alva Reszi	60	70
Muhammad Danish Al Hafiz	60	80
Muhammad Irfan Sanjaya	55	85
Nazirah Zahren	50	90
Okta Al Azzhar	65	100
Okta Anugrah	40	80
Rana Ramadyana	50	95
Rangga Dwi Putra	75	90
Rani Ramadyani	70	85
Reva Dwi Putri Arwana	55	95
Reva Melina	60	80
Faurizi	45	95

Lampiran 5. Hasil Olah Data

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas_Pretest	27	25	75	53,52	11,335
Valid N (listwise)	27				

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas_Postest	27	70	100	85,74	7,684
Valid N (listwise)	27				

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar IPAS Pretest	0,145	27	0,154	0,964	27	0,449
Hasil Belajar IPAS Posttest	0,180	27	0,025	0,936	27	0,096

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N_Gain_Skor	27	0,25	1,00	0,6780	0,18824
N_Gain_Persen	27	25,00	100,00	67,8022	18,82379
Valid N (listwise)	27				

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Based on Mean	2,339	1	52	0,132
	Based on Median	1,805	1	52	0,185
	Based on Median and with adjusted df	1,805	1	41,584	0,186
	Based on trimmed mean	2,161	1	52	0,148

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar IPAS	Equal variances assumed	2,339	0,132	-12,226	52	0,000	-32,222	2,635	-37,511	-26,934
	Equal variances not assumed			-12,226	45,729	0,000	-32,222	2,635	-37,528	-26,916

Lampiran 6. SK Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 21g Tahun 2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Ratna Limaran tanggal 13 Maret 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 27 Februari 2025

M E M U T U S K A N :

- Menetapkan**
Pertama : 1. **Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I** **198412092011012009**
2. **Muksal Mina Putra, M.Pd** **198704032018011001**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Ratna Limaran
N I M : 21591169

JUDUL SKRIPSI : Efektivitas Media Flash Card Berbasis Scrabble Menggunakan Materi Tokoh – Tokoh Penting Bangsa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 79 Rejang Lebong

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 13 Maret 2025
Dekan,


Sutarto

Tembusan :
1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;

Lampiran 7. Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN SOAL TES MATERI PENJUMLAHAN

Nama Validator : Rosety Apriliya, M.Pd.
 Jabatan : Dosen
 Instansi : IAIN CURUP
 Tanggal Pengisian : Juli 2025

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap soal tes ganda yang akan dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (V) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut

5=sangat baik 2=Kurang Baik
 4=Baik 1=Tidak Baik
 3=Cukup Baik

2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kesimpulan dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kejelasan	1. Kejelasan judul lembar soal.				✓	
	2. Kejelasan butir pernyataan soal.		✓			
	3. Kejelasan petunjuk pengisian soal.				✓	
Ketepatan Isi	4. Ketepatan pernyataan dengan indikator.		✓			
Relevansi	5. Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian.				✓	
	6. Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai.					✓

Ketepatan Bahasa	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.		✓		
	8. Bahasa yang digunakan efektif.				✓
	9. Penulisan sesuai dengan EYD.				✓

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Untuk kunci jawaban coba di beri penilaian sesuai indikator pemahaman konsep per poinnya. Sedangkan untuk soal yang openended juga diperhatikan kemungkinan jawab lainnya dan dijelaskan penilaian per poin dengan indikator pemahaman konsepnya.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar soal tes ganda untuk penelitian dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian setelah revisi
3. Tidak layak digunakan dalam penelitian.

Mohon diberi tanda (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Curup, Juli 2025

Validator

Rosety Apriliya, M.Pd

Lampiran 8: Berita Acara Sempro



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI KAMIS.....JAM 08.00-10.00 TANGGAL 21 Februari TAHUN 2025
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : RATNA LIMARAN

NIM : 21591164

PRODI Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

SEMESTER : 08 (dupan)

JUDUL PROPOSAL : Pengembangan Media Flashcard berbasis Scramble Matrik SP² "Pernikahan Penting Menuju Jaring Pemukiman Komunitas Indonesia"
Kelas VI SDN 74 Bawang, Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
 ② PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL
 DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :

a. Efektifitas Media Flashcard berbasis Scramble Menggunakan Materi tokoh-tokoh Penting bangsa Indonesia Untuk Meningkatkan hasil belajarnya siswa kelas VI SDN 79 Rejang Lebong.....

b.....

.....

[illegible]

C.

.....

3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN
SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

A/MS

Dr. Aidun Rahmi Nasution, M.Pd

CURUP, 27 Februari 2025
CALON PEMBIMBING II

Mufsu Minu Raka. M.Pd.I

MODERATOR,

Brani' kagorni

Lampiran 9: Kartu Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Rania Limaran
NIM	: 21991169
PROGRAM STUDI	: PGMi
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Alia Rahmi Nasution, M.Pd.I.
DOSEN PEMBIMBING II	: Mubsal Minda Putra, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	:
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	2/5/25	perbaikan Struktur Latar belakang	<i>[Signature]</i>
2.	Summa 16-05-2025	Konsultasi Bab 1, koreksi variabel penelitian	<i>[Signature]</i>
3.	Summa 16-05-2025	Tambahkan data latar belakang masalah	<i>[Signature]</i>
4.	10-06-2025	koreksi Rumusan Masalah penelitian	<i>[Signature]</i>
5.	10-06-2025	Buat kisi-kisi Instrumen peneliti Bab 3	<i>[Signature]</i>
6.	17-06-2025	Konfirmasi perbaikan data di Bab III	<i>[Signature]</i>
7.	24-06-2025	Lengkapi Instrumen observasi guru, siswa + komposisi tes	<i>[Signature]</i>
8.	Kamis 10-07-2025	Acc Penelitian Lapangan	<i>[Signature]</i>
9.	31-Juli-2025	Perbaiki Bab 4	<i>[Signature]</i>
10.	04-08-2025	Perbaiki Penulisan, tambahkan abstrak, lampiran	<i>[Signature]</i>
11.	25-08-2025	Acc Usulan	<i>[Signature]</i>
12.			<i>[Signature]</i>

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

[Signature]

Dr. Alia Rahmi Nasution, M.Pd.I.
NIP. 198412098011 01 2009

CURUP, 202

PEMBIMBING II,

[Signature]

Mubsal Minda Putra, M.Pd
NIP.

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	Ratna Limaran
NIM	21591169
PROGRAM STUDI	PdMi
FAKULTAS	Tarbiyah
PEMBIMBING I	Dr. Alda Ramli Nasution, M.Pd.I
PEMBIMBING II	Mukhlis Muna Putra, M.Pd.
JUDUL SKRIPSI	
MULAI BIMBINGAN	
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	21/5/20	Perbaiki Struktur Latar belakang	<i>[Signature]</i>
2.	22/5/20	① Tentukan data awal ② Tentukan kelebihan media	<i>[Signature]</i>
3.	10/6/20	Jurnal guru (Pds)	<i>[Signature]</i>
4.	16/6/20	Pemeriksaan referensi (daftar pustaka) tentang literasi di BKS	<i>[Signature]</i>
5.	17/6/20	Perbaikan data pada bab 13 (misalnya paragraf) validasi (apakah benar) empiris (yang di tulis)	
6.	1/7/20	lunir ke 3	<i>[Signature]</i>
7.	7/7/20	1a Paragraf / ke 1a paragraf	<i>[Signature]</i>
8.	7/8/20	Perbaiki ke 1a	<i>[Signature]</i>
9.	10/8/20	Perbaiki paragraf, struktur, & kalimat	<i>[Signature]</i>
10.	20/8/20	Daftar isi	<i>[Signature]</i>
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

PEMBIMBING I,

[Signature]

Dr. Alda Ramli Nasution, M.Pd.I
NIP. 198412092011012009

CURUP,202

PEMBIMBING II,

[Signature]

Mukhlis Muna Putra, M.Pd.
NIP.

Lampiran 10: Surat Keterangan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 45 /n.34/FT/PP.00.9/07/2025
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

14 Juli 2025

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Ratna Limaran
 NIM : 21591169
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Efektivitas Media Flashcard Berbasis Scramble terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV SDN 79 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 14 Juli s.d 14 Oktober 2025
 Tempat Penelitian : SD 79 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I

Dr. Sakri Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

lampiran 11: Surat Keterangan Selesai Peneitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 79 REJANG LEBONG
Jalan. Pramuka Air Meles Atas Kecamatan Selupu Rejang

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NO. 421.2/005/SDN79/RL/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SELIYAH, S.Pd, SD
 NIP : 19680712 198803 2 003
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN 79 Rejang Lebong

Menyatakan bahwa mahasiswa yang bernama :

Nama : Ratna Limaran
 NIM : 21591169
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Fakultas : Tarbiyah
 Instansi : Institut Agama Islam Negri (IAIN) Curup

Dengan ini menyatakan bahwa nama mahasiswa diatas **BENAR** telah selesai melakukan penelitian di SDN 79 Rejang Lebong, terhitung mulai tanggal 14 Juli 2025 sampai dengan tanggal 14 Oktober 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Efektifitas Media Flashcard Berbasis Scramble Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV SD N 79 Rejang Lebong". Demikian surat keterangan ini kamu buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 2025
 Kepala Sekolah

SELIYAH, S.Pd, SD
NIP. 19680712 198803 2 003

Lampiran 12. Dokumentasi

Uji Faliditas Soal



Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol



Media Pembelajaran



Lampiran 13. Biodata Diri

BIODATA RIWAYAT HIDUP PENULIS

Ratna Limaran adalah penulis skripsi ini. Lahir pada tanggal 04 Januari 2003 di Curup Air Meles Atas, Kecamatan Selupuh Rejang, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Penulis merupakan anak Bungsudari pasangan Bapak Supeno dan Ibu Temon. Penulis memulai pendidikan dari jenjang TK Mutiara Air Meles Atas pada Tahun (2008-2009). Dilanjutkan ke sekolah dasar di SD 12 Negeri Rejang Lebong pada tahun (2009-2015).

Kemudian melanjutkan ke jenjang sekolah menengah pertama di MTS ppdb.mts-darussalam.sch.id kepahiang pada tahun (2015-2018). Kemudian melanjutkan ke jenjang sekolah menengah keatas di MAN 02 Rejang Lebong pada tahun (2018-2021). Pada tahun 2021 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan pada tahun 2025 penulis dinyatakan lulus dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan. Dengan ketekunan dan motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pekerjaan penulisan skripsi ini. Semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT dan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu demi terselesaikannya skripsi ini yang berjudul “Efektifitas Media Flashcard Berbasis Scramble Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV SD N 79 Rejang Lebong”.