

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Sulfemi (2018) belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Menurut Kurniawati (2022) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan. Sedangkan menurut Winardi (2018) menyatakan bahwa belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.

Menurut Efendy (2021) belajar merupakan perubahan tingkah laku, dimana perubahan itu mengarah pada pola perilaku yang baik, kemungkinan juga akan mengarah pada pola perilaku yang lebih buruk. Sedangkan menurut (Robiyah 2021) berpandangan bahwa belajar merupakan suatu perilaku yang apabila dilakukan akan mendapatkan respon yang baik dan sebaliknya apabila tidak belajar maka responnya menurun.

Berdasarkan pendapat yang telah di kemukakan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah Proses mengubah diri atau perilaku seseorang untuk mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya agar siswa memahami materi lebih dalam.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Istiqomah, Kurniawati, and Ariyani (2023) Hasil belajar merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pendidikan. Hal ini dikarenakan hasil belajar siswa dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sedangkan Menurut Kosilah and Septian (2020), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Nabillah and Abadi (2019) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku. Sedangkan Menurut (Sobari 2023) Hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan berbagai pandangan tentang hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pribadi dalam keterampilan, sikap, kebiasaan dan kemampuan yang dihasilkan siswa

setelah mengalami proses belajar yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Krisnawati, Saleh, and Nurbaiti (2022) “Hasil Belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor Internal maupun Eksternal”. Secara perinci, uraian mengenai faktor Internal dan faktor Eksternal sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil kemampuan belajarnya. Faktor Internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang.

3. Model Pembelajaran *Scramble*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

Model ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Model ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam model ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran *scramble*. Skor siswa ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan.

Menurut (Apriyanti 2019) *Scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa akan mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf - huruf, yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep.

b. Sintaks dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Menurut Qurry and Mulyani (2018), sintaks dari model pembelajaran *scramble* terdiri atas 9 fase yaitu:

1. Guru menyajikan materi sesuai topik pembelajaran.
2. Membentuk kelompok yang terdiri 3-4 siswa
3. Guru membagikan LKS dengan jawaban yang diacak susunannya.
4. Guru memberikan durasi waktu tertentu untuk pengerjaan soal.

5. Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang ditentukan oleh guru.
6. Guru mengecek waktu sambil mengecek pekerjaan siswa.
7. Jika waktu pengerjaan sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik siswa yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu.
8. Guru melakukan penilaian. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar.
9. Guru memberi apresiasi dan rekognisi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

c. **Kelebihan model kooperatif tipe *scramble***

Menurut Kertiari, Bayu, and Sumantri (2020) mengungkapkan kelebihan dalam penerapan model pembelajaran *scramble* yaitu siswa akan sangat terbantu dalam mencari jawaban, mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal, semua siswa dapat terlibat (partisipasi) secara aktif, kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya, adanya pembelajaran sikap disiplin.

d. **Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Scramble***

Menurut Meri Hidayati Siregar (2018) kekurangan model pembelajaran *scramble* yaitu pembelajaran ini terkadang sulit dalam

merencanakannya karna terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar, terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan, selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru. Model permainan ini biasanya menimbulkan suara gaduh, Hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan.

4. Media Pembelajaran

Menurut Manggala, Prasasti, and Palupi (2023) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pelajaran), yang dapat memotivasi perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai indikator pembelajaran.

a. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Apriansyah, (2020) Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat menjelaskan materi pembelajaran menjadi lebih sederhana
- 2) Meningkatkan keterkaitan peserta didik dalam proses pembelajaran
- 3) Memaksimalkan seluruh indera
- 4) Membimbing peserta didik menjadi lebih mandiri dalam meningkatkan wawasan
- 5) Memberikan informasi yang sama terhadap seluruh peserta didik.

b. Prezi

Menurut Ernandatika (2017) menyatakan bahwa *prezi* merupakan aplikasi berbayar dan berkoneksi dengan internet, sehingga file dapat dibuka secara *online* oleh guru untuk digunakan berulang-ulang tanpa takut file akan hilang, karena data tersimpan dalam *website*. Menurut Iman (2019) *prezi* adalah sebuah *software* yang dapat membantu membuat slide untuk presentasi yang menarik dan kreatif secara *online*.

Dari penjelasan diatas yang dapat disimpulkan media *prezi* adalah suatu media komputer dalam bentuk aplikasi yang berbasis online yang didalamnya terdapat presentasi poin-point maupun visualisasi, dan audio vidio.

Terdapat kelebihan dan kekurangan pada media *prezi* yaitu:

1) Kelebihan media *prezi* yaitu

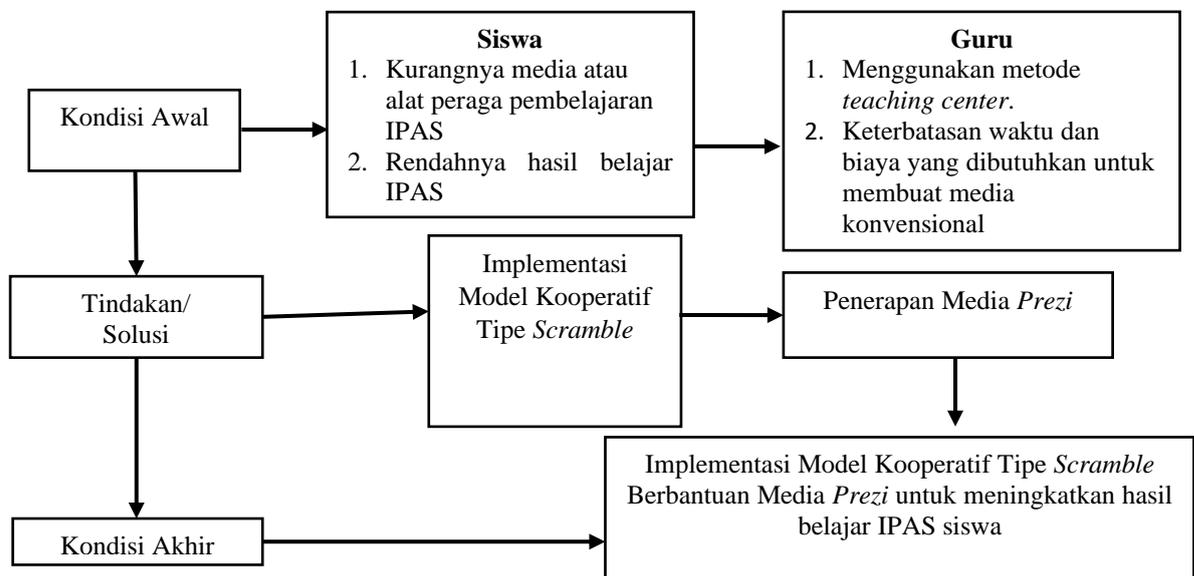
Menurut Mulyadi, Faturohman, and Nulhakim (2023) topik dan tata letaknya lebih sesuai dengan power point; ada banyak topik lucu dan menarik di internet; metode ini membuat presentasi menjadi sangat menarik dengan menggunakan strategi ZUI (Zooming UI); penggunaannya juga sangat sederhana karena toolbarnya tidak banyak; Anda dapat membagikan hasil perkenalan anda di akun *prezi* anda; lebih mudah untuk membuat aktivitas.

2) Kekurangan media *prezi* yaitu

Menurut Wibowo, (2016) kekurangan media *prezi* hanya menggunakan inovasi ZUI (zooming show), produk ini terlihat suram, interaksi pendirian memerlukan koneksi web, sulit untuk memasukkan gambar numerik, rendisi awal berlaku selama 30 hari, ukuran dokumen sangat besar jika dibandingkan dengan standar Power Point.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan teori yang dijelaskan di atas, kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 16/X Nipah Panjang mengalami rendahnya kemampuan hasil belajar siswa menjadi sebuah masalah dalam pembelajaran di sekolah dasar pada masa saat ini.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

Melalui penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* berbantuan Media *Prezi* mampu Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar.