

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model *Scramble*

a. Pengertian Model *Scramble*

Ristanti (2022), model pembelajaran *Scramble* ialah bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi siswa sehingga terlatih berkreasi dalam penyusunan kata, kalimat, maupun menyusun secara acak melalui merangkai kembali secara tersusun dan bermakna. Pada model pembelajaran *Scramble* siswa diajak untuk susun kalimat secara acak hingga disusun kembali agar memiliki makna sehingga siswa terlatih untuk berkreasi yang mampu berpengaruh positif terhadap siswa.

Menurut Rober B. Taylor (2017) model pembelajaran *Scramble* mampu meningkatkan konsentrasi dan berpikir cepat melalui penggabungan otak kanan dan otak kiri. Pada model ini menjadikan siswa mampu menumbuhkan konsentrasi siswa dan dapat berpikir secara cepat melalui penggabungan otak kanan dan otak kiri.

Menurut Suyatno (2016) model pembelajaran *Scramble* adalah penyajian pembelajaran berupa kartu dengan mencari pasangan jawaban pertanyaan yang disusun secara acak. Model ini menggunakan kartu dalam pembelajaran dengan memasangkan dari soal yang diacak.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, mendapat kesimpulan model *Scramble* yakni model belajar dengan siswa dituntut untuk berkonsentrasi dan berpikir secara tanggap dan tepat melalui kartu dengan memasang jawaban yang tersusun secara acak untuk mencari jawaban yang benar.

b. Sintaks Model *Scramble*

Menurut Huda (2018) Sintaks atau langkah-langkah pada model *Scramble* meliputi lima tahap, yaitu:

1. Pendahuluan: Guru mengawali membacakan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi.
2. Penyajian Materi: Guru memberikan penjelasan singkat mengenai topik yang dipelajari.
3. Penyusunan (*Scramble*): Guru memberikan lembar kerja peserta didik berisi potongan kata/kalimat yang diacak untuk disusun oleh siswa.
4. Diskusi dan Klarifikasi: Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan susunan yang benar dan guru memfasilitasi klarifikasi.
5. Penutup dan Refleksi: Guru bersama siswa menarik kesimpulan dan memberikan penguatan terhadap hasil diskusi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Scramble*

Menurut Miftahul Huda, model *Scramble* memiliki kelebihan, yaitu :

1. Setiap siswa memiliki tanggung jawab atas tugas kelompok sehingga seluruh anggota terlibat aktif saat proses pembelajaran.
2. Memperbolehkan para siswa belajar bersama sambil bermain.
3. Membantu memperkuat kebersamaan dan kekompakan kelompok.
4. Materi diajarkan dengan kegiatan bermain akan menarik dan mudah diingat.
5. Adanya kompetisi meningkatkan siswa saling berlomba untuk maju.

Selain itu, ada juga kekurangan pada model pembelajaran ini, yaitu :

1. Memungkinkan jawaban disalin dari teman lainnya.
2. Siswa kurang diasah dalam memikirkan kreativitas karena jawaban sudah disediakan pada kartu.
3. Siswa cenderung hanya mencocokkan atau menyusun jawaban yang tersedia.

2. Media *Question Card*

a. Pengertian Media *Question Card*

Menurut Kusumawati (2019) *Question card* merupakan media kertas yang dibuat dengan ukuran sesuai keinginan dan kebutuhannya.

merupakan media visual berbahan kertas yang lengkap dengan pertanyaan berupa soal berkaitan materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Hal ini media tersebut berupa kartu yang terbuat dari kertas dengan ukuran yang disesuaikan, yang berisi soal sesuai pemberian materi guru.

Menurut Irkham & Sutriyani (2025) *Media Question card* merupakan suatu media inovasi visual yang berisi pertanyaan sebagai pendukung pembelajaran yang dipakai pendidik, bertujuan agar peserta didik bisa menjawab maupun pemecahan masalah. Hal ini media yang digunakan berwujud kartu yang ada beberapa pertanyaan dan gambar sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan pendidik untuk membuat siswa dapat memecahkan masalah saat proses belajar berlangsung.

Menurut Salsabilla & Indrawati (2022) *Question Card* ialah media inovatif yang bentuknya kartu disertai gambar yang isinya berkaitan dengan materi yang harus dijawab sampai tuntas oleh siswa saat proses belajar. hal ini berarti medianya berbentuk kartu yang terdapat gambar dan beberapa soal atau masalah yang berkaitan dengan menyelesaikan sesuai materi pelajaran pada saat belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dmendapat kesimpulan *Question Card* merupakan media berbentuk kartu yang memiliki gambar berisi beberapa pertanyaan sesuai materi pelajaran

yang diajarkan guru dengan tujuan siswa dapat memecahkan masalah melalui menjawab soal yang ada di kartu yang diberi guru kepada siswa.

b. Pembuatan Media *Question Card*

Menurut Sani (2017), dalam pembuatan media *Question Card* perlu memperhatikan prinsip kesederhanaan, keterbacaan, dan kemenarikan visual. Kartu sebaiknya dibuat dari bahan yang kuat, berukuran sedang (misalnya 10 x 10 cm), dan berisi pertanyaan yang relevan dengan materi.

Haryanti & Tejaningrum (2020) menambahkan bahwa desain kartu memuat gambar-gambar sebagai penyampaian informasi. Sementara itu, Lailia (2020) menyarankan agar desain kartu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan mudah digunakan sebagai pendukung yang dapat menarik perhatian siswa.

Dengan demikian, dalam pembuatan media *Question Card* perlu mempertimbangkan beberapa aspek antara lain isi, visual, dan tingkat kesulitan agar dapat berfungsi secara optimal sebagai media pendukung yang efektif dan menarik disaat berlangsungnya pembelajaran.



Gambar 2.1 Media Question Card

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Question Card

Penggunaan media saat pelajaran tentunya harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media yang bisa menjadi alternatif adalah media Question Card atau kartu pertanyaan yang penggunaannya sangat praktis dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hidayah (2023), kelebihan media Question Card antara lain dapat meningkatkan kemampuan siswa dengan fokus dan penalaran menjawab pertanyaan, mengembangkan keterampilan mengamati dan berpikir visual, pengembangan berpikir kritis maupun komunikasi, menumbuhkan keingintahuan peserta didik, hingga dapat meringkas pembelajaran dengan baik.

Menurut Marhayati (2017), kelebihan media ini adalah bahan yang digunakan mudah didapatkan dan harganya murah, memiliki daya tarik dan minat, memberikan variasi media saat pembelajaran, dan dapat memberikan penjelasan dalam memberikan informasi

kepada siswa. Sedangkan kekurangan dalam media *Question Card* antara lain membutuhkan waktu untuk menjelaskan kepada siswa mengenai cara bermainnya atau menggunakannya.

Berdasarkan pemaparan kelebihan media *Question Card* dapat disimpulkan bahwa media ini mudah dibuat, menarik perhatian siswa melalui gambar yang ditampilkan, pembelajaran menjadi lebih beragam dan mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media *Question Card* mengajak belajar siswa dengan mandiri maupun kolaboratif dalam penyelesaian pertanyaan didalam media, maka dengan itu dapat mendorong siswa aktif belajar, mendorong interaksi antar peserta didik, serta berlatih untuk berpikir kritis dan pemecahan masalah. Media *Question Card* juga mudah digunakan karena menampilkan pertanyaan yang menarik, sehingga akan terjalin sebuah interaksi dan komunikasi antara siswa dan pengajar dalam pembelajaran.

Kekurangan dari media *Question Card* yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa kekurangannya adalah kesulitan dalam penyampaian bagaimana cara penggunaannya maupun cara bermain dari media tersebut dan tentunya masih ada beberapa yang sulit menangkap materi dalam permainan kartu atau *question card*. Selain itu, kekurangan yang memungkinkan terjadi yakni tidak semua siswa ikut terlibat, hanya siswa yang aktif dalam pembelajaran. Tidak semua

siswa ingin hadir secara aktif saat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media question card.

3. IPAS

a. Pengertian IPAS

Menurut Sunendar (2022) IPAS adalah mata pelajaran dalam serangkaian kurikulum merdeka sebagai mata pelajaran baru yang digabung IPA dan IPS yang terstruktur di kurikulum sekolah dasar. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) berkaitan dengan makhluk hidup, benda mati, serta interaksi, dan belajar kehidupan manusia sebagai individu maupun makhluk sosial bersama lingkungan sekitar. Hal ini IPAS yakni perpaduan IPA dan IPS pada kurikulum yang mempelajari mengenai makhluk hidup dan benda tidak hidup yang saling berinteraksi dengan lingkungan.

Menurut Rasmani et al (2023) IPAS yaitu mata pelajaran yang mengintegrasikan IPA (Ilmu Pengetahuam Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Pembelajaran IPAS mencakup peristiwa alam dan sosial. Bertujuan membantu pemahaman peserta didik serta pengelolaan kedua lingkungan sebagai kesatuan yang terikat. Pada hal ini IPAS merupakan mata pelajaran yang mengarah pada lingkungan alam dan sosialnya sehingga dapat membentuk kesatuan yang utuh.

Menurut Suhelayanti, dkk (2023) IPAS yaitu mata pelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran tersebut memadukan mengenai sains dan sosial antara lain aspek alam, lingkungan, teknologi, geografi, sejarah,

hingga kebudayaan. Hal ini berarti adalah pembelajaran tentang sains dan sosial seperti alam, lingkungan, geografis, dan lain sebagainya yang ada di sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, memperoleh kesimpulan bahwa IPAS yaitu penggabungan dari dua mata pelajaran IPA dan IPS yang dipelajari berkaitan dengan alam dan sosial yang mengarah pada alam sekitar dan lingkungan sosial disekitarnya agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Pada pelajaran tersebut meliputi alam, geografis, lingkungan, dan kebudayaan yang termuat dalam mata pelajaran IPAS yang dapat menumbuhkan adanya interaksi di sekitarnya.

b. Manfaat IPAS

Menurut Litera (2023) Pembelajaran IPAS bermanfaat untuk membantu perkembangan peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila serta menambah minat dan ingin tahu terhadap berbagai peristiwa alam dan sosial di sekitarnya. Kemendikbudristek (2022) membantu pemahaman peserta didik fenomena alam dan sosial secara terpadu serta mengembangkan kemampuan berpikir untuk menemukan solusi bagi permasalahan di sekitarnya.

Suhendra et al. (2024) manfaatnya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, serta kerja sama peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, IPAS membantu

siswa menjadi individu yang berpengetahuan, berkarakter, dan berdaya saing di era global.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Sudjana (2019), hasil belajar merupakan kemampuan yang didapat setelah mengikuti adanya kegiatan pembelajaran mencakup perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada pemaparan tersebut hasil belajar yakni kemampuan yang didapat oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran berupa kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Menurut Slameto (2018) definisi hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan siswa menguasai materi yang dipelajari, yang ditandai dengan peningkatan kemampuan berpikir dan perubahan perilaku. Hal ini berarti hasil belajar dijadikan tatanan dalam penguasaan yang dihasilkan siswa berupa perubahan pada kemampuan berpikir dan berubahnya tingkah laku siswa.

Menurut Wulandari (2021), hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa yang dicapai meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor setelah mengikuti proses belajar mengajar. Maka hasil belajar yaitu kemampuan siswa di beberapa hal terhadap konsep yang telah dipelajari setelah pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli tersebut, menyimpulkan hasil belajar yakni gambaran dari keberhasilan dalam suatu proses

pembelajaran yang melibatkan pemahaman pengetahuan, pengembangan sikap, dan penerapan keterampilan siswa dalam suatu proses pembelajaran. Namun, penelitian ini akan difokuskan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat. Tentunya dipandang dari hasil belajar siswa melalui kemampuannya dalam menjelaskan konsep produksi, distribusi, dan konsumsi yang dapat ditunjukkan melalui sikap kepeduliannya terhadap aktivitas ekonomi di lingkungan sekitar mereka. Selain itu, siswa juga mampu mengenali dan mengelompokkan berbagai jenis-jenis kegiatan ekonomi pada kehidupan sehari-hari.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam Arifudin (2020), hasil belajar dapat diukur melalui tiga hal utama, yaitu:

1. Kognitif: mencakup pengetahuan, pemahaman konsep, penerapan, analisis, sintesis, hingga evaluasi.
2. Afektif: berhubungan sikap, minat, serta nilai yang ditunjukkan siswa.
3. Psikomotorik: berhubungan keterampilan fisik dan kemampuan praktis siswa.

Rusman (2017) menambahkan hasil belajar tidak hanya mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik tetapi juga kemampuan siswa menjawab pertanyaan, penuntasan tugas, serta

perubahan motivasi dan minat belajar. Maka IPAS diukur melalui pemahaman konsep, penjelasan fenomena, dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

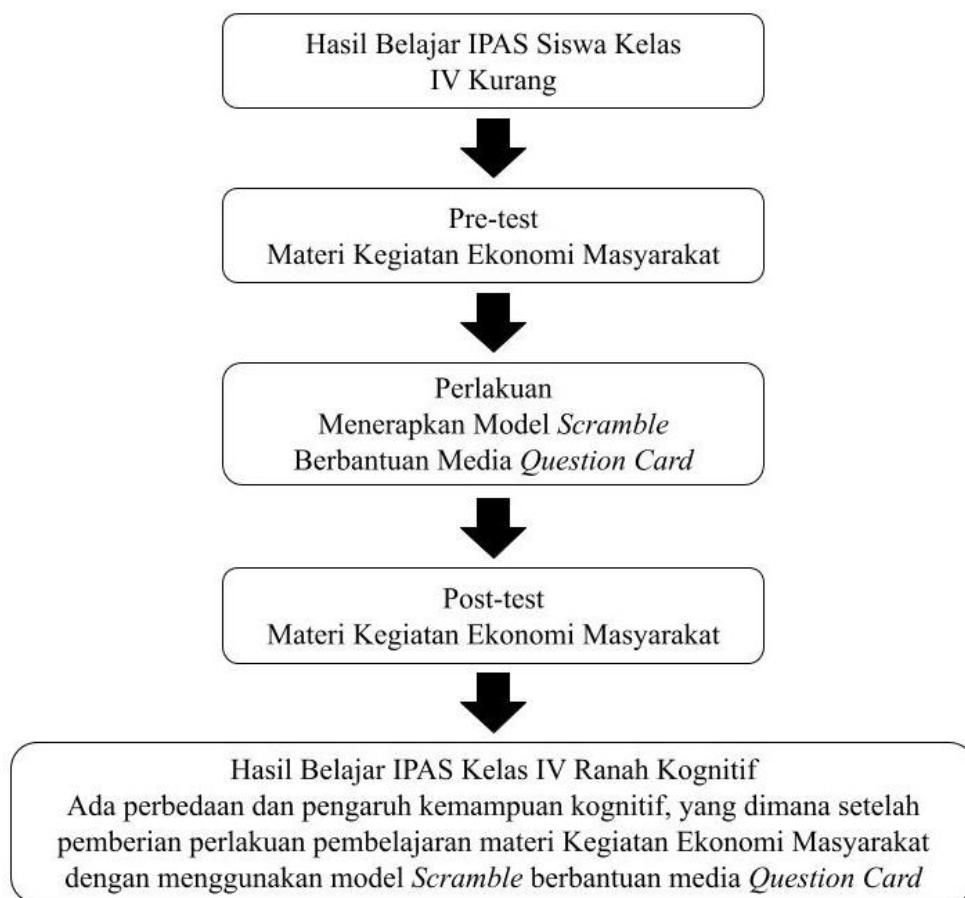
B. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran efektif mengharuskan mampu mengikutsertakan siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuan. Model pembelajaran *Scramble* memberi kesempatan siswa terlibat aktif saat pemahaman materi dengan penyusunan informasi yang diberi secara acak. Ketika siswa bekerja sama menyusun kata atau kalimat, mereka dituntut untuk berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan teman sekelompoknya.

Agar pembelajaran semakin menarik, model *Scramble* dipadukan dengan media *Question Card*. Media ini berfungsi sebagai sarana interaktif yang merangsang keaktifan siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab secara cepat dan tepat. Kolaborasi antara model pembelajaran *Scramble* dan media *Question Card* diyakini mampu meningkatkan semangat belajar, partisipasi aktif, hingga pemahaman konsep siswa mengenai materi IPAS.

Dengan meningkatnya partisipasi dan antusias dalam belajar, diharapkan peningkatan hasil belajar IPAS. Pernyataan ini didukung berbagai penelitian terdahulu yang memperlihatkan penggunaan model *Scramble* dan media *Question Card* secara terpisah maupun gabungan berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

Berlandaskan uraian yang telah dilakukan pemaparan, perlu dilaksanakan penelitian tentang pengaruh model *Scramble* berbantuan media *Question Card* yang menjadi dasar adanya perubahan hasil belajar siswa. Berikut disajikan kerangka berpikir :



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir sebelumnya, hipotesis pada penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.
2. Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.