

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang sangat penting bagi setiap manusia agar dapat menguasai atau memperoleh sesuatu yang belum diketahuinya sebelumnya. Dengan belajar, akan adanya proses perubahan tingkah laku seseorang yang terjadi melalui pelatihan-pelatihan dan pengalaman-pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya atau suatu usaha yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya.

Astiti DK dan Widiana IW (2017) mendefinisikan bahwa Belajar merupakan aktivitas mental dan fisik untuk menghasilkan perubahan, perubahan yang diharapkan ialah perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Agar tercapainya perubahan tersebut, diharapkan siswa terlibat secara aktif dan pembelajaran harus berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator yang membimbing siswa ke arah pembentukan pengetahuan oleh diri mereka sendiri.

Menurut Rumakhit N (2017), belajar merupakan usaha yang dilakukan manusia agar terjadi perubahan pada diri manusia secara benar. Proses belajar yang baik adalah di mana siswa diajak secara aktif terlibat langsung dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator.

Menurut Slameto dalam Mugianto, dkk (2022) berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang yang dilakukan secara sengaja untuk mendapatkan perubahan

yang lebih baik mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, Ilmu pengetahuan, keterampilan, minat, watak, dan penyesuaian diri.

Oleh karena itu, belajar sangat penting bagi setiap manusia agar dapat menguasai atau memperoleh sesuatu yang belum diketahui sebelumnya untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan dan pengalaman baru ke arah yang lebih baik.

2.1.2. Tujuan Belajar

Winanti S (2014) mengungkapkan bahwa belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses interaksi edukatif antara guru dan siswa. Kegiatan tersebut bertujuan agar siswa memiliki hasil yang terbaik dalam belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, diperlukan peran maksimal dari seorang guru, baik dalam penyampaian materi, penggunaan metode, pengelolaan kelas dan sebagainya. Tanpa itu semua proses belajar mengajar belum dapat terlaksana dengan baik.

Sardiman (2016) menyatakan bahwa ada 3 tujuan belajar yaitu:

a. Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir, pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangan di dalam kegiatan belajar.

b. Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi, soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani Keterampilan jasmaniah adalah keterampilan-keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan gerak/penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar

c. Pembentukan sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan berhati-hati dalam pendekatannya. Untuk ini dibutuhkan kecakapan dalam mengarahkan motivasi dan berpikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh atau model.

2.1.3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Sukarmini N, Suharsono N dan Sudarma IK (2016) mengemukakan terdapat dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, yaitu: yaitu faktor intern yang berasal dari dalam atau yang berasal dari seseorang itu sendiri dan faktor ekstern yang berasal dari luar.

Faktor internal terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

- 1) Faktor jasmaniah ataupun faktor biologis (faktor kesehatan dan cacat tubuh),
- 2) Faktor psikologi (intelengensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan).
- 3) Faktor kelelahan, supaya dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajar.

Faktor eksternal yang berpengaruh dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu:

1. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan).
2. Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas kurikulum, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah).
3. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

2.1.4. Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu kegiatan yang mengarahkan maupun membimbing melalui suatu komunikasi secara langsung antara guru dan siswa untuk menyampaikan pesan pengajaran yang membantu siswa memperoleh informasi. Mengajar tidak hanya sekedar proses mentransfer pengetahuan atau isi.

juga bukan merupakan tindakan di mana guru memberikan bentuk, gaya, atau jiwa kepada tubuh atau siswa, tetapi lebih dari itu, guru harus mampu menampung dan memberikan ruang berpikir dan berdiskusi yang cukup bebas kepada siswa dalam mengembangkan pengetahuannya. Guru harus terbuka dan menerima setiap pertanyaan, kritik, dan masukan dari setiap siswa. Guru juga harus siap dengan ide-ide baru dan gagasan-gagasan baru yang telah diperoleh dari pengalaman belajarsebelumnya, tidak sekedar menyampaikan pesan yang terkandung dalam teks atau buku, atau mengulang pemaparan guru sebelumnya, lebih dari itu guru harus kreatif dan mampu menjelaskan pelajaran sesuai dengan konteks dan realitas yang dihadapi siswa saat ini.

Menurut Alvin Howard dalam Jihad A dan Haris (2013) "Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan *skill*, *attitude*, *ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan), dan *knowledge* (pengetahuan).

Menurut Ali dalam Wahyulestari M. (2020) mengartikan mengajar adalah "Segala upaya yang disengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang dirumuskan". Sedangkan Nasution memberikan definisi mengajar sebagai berikut:

1. Mengajar adalah menanamkan pengetahuan kepada anak.
2. Mengajar adalah menyampaikan kebudayaan kepada anak.
3. Mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisir atau mengatur lingkungan sebaik baiknya dan menghubungkan dengan anak sehingga terjadi proses belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas yang di lakukan guru kepada siswa untuk membimbing. mengembangkan kemampuan, pengetahuan dan penyerahan kebudayaan berupa pengalaman. Dalam mengajar, guru hendaknya memiliki dalam rangka memberi rangsangan dan motivasi kepada siswa untuk melaksanakan aktivitas oleh guru adalah keterampilan untuk membimbing, mengarahkan, membangun siswa dalam belajar guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan secara terpadu.

2.1.5. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dengan siswa yaitu guru sebagai pengajar dan siswa sebagai peserta yang belajar, pembelajaran memberikan efek positif untuk memperoleh keberhasilan di dalam pendidikan. Guru memiliki tugas penting dalam mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan, agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga tumbuh keinginan untuk belajar

Menurut Rumakhit N (2017), Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hardini dan Puspitasari dalam Sumarni (2019) mengungkapkan bahwa “Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum”. Sukarmini, N, Suharsono N dan Sudarma, I K (2016) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran guru harus memiliki kemampuan dalam mengelola yang lebih baik dalam proses pembelajaran di kelas.

Salah satunya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat, karena metode pembelajaran yang diberikan guru juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran adalah adanya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa dalam mencari kebenaran dan mengembangkannya dengan upaya mengubah perilaku, sikap dan pengetahuan peserta didik ke arah yang lebih baik untuk mencapai tujuan pendidikan.

2.1.6. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.

Menurut Yusufhadi Miarso dalam Nurrita,T mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali

Menurut Nasution, media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

2.1.7. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut

Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

a) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

b) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar

c) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptan.

d) Fungsi penyamaan

Persepsi Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

e) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat

Levi dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) belajar atau membaca teks yang bergambar
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu

peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya

2.1.8. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut

- a) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa,serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata- mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar,sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya

Sedangkan Azhar Arsyad memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film.
- d) objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
- e) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu manfaat media pembelajaran adalah dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah di dalam kelas

2.1.9. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis tergantung dari sudut mana melihatnya, yang diuraikan sebagai berikut.

- a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
 - 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini

dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.

c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media yang diproyeksikan, seperti film *slide*, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide*, dan *Over Head Projector (OHP)* untuk memproyeksikan transparansi.
- 2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

2.1.10. Karakteristik Media Pembelajaran

Ada beberapa karakteristik dari media pembelajaran yaitu:

1) Media Grafis (Visual Diam)

Media grafis dapat diartikan sebagai media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti. Media Beberapa macam media grafis seperti gambar atau foto, diagram, bagan, poster, grafik media cetak, buku. Media ini termasuk kategori media visual non proyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa).

2) Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan. Beberapa jenis media proyeksi yang sering digunakan, di antaranya film bingkai (*Slide*), *Over Head* Transparansi, *Opaque Projector*, *Microsofis*, video

3) Media Audio

Media audio adalah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar.

4) Media Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual yang dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Teknologi komputer pada saat ini digunakan sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik dapat membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan.

2.1.11. Prinsip-prinsip Pemilihan Dan Penggunaan Media

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk pembelajaran, maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya:

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- 4) Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain
- 5) Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain
- 6) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.

7) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk pembelajaran, maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media, diantaranya:

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 4) Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya

2.1.12. Media Pembelajaran *Scramble*

1. Pengertian media Pembelajaran *scramble*

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. Media *scramble* adalah pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal. Sedangkan Soeparno berpendapat bahwa metode *scramble* adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. *Scramble* merupakan media mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia

2. Macam-macam Media Pembelajaran *Scramble*

- a. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya: Tpeain = petani Kberjae = bekerja
- b. *Scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya Pergi- akubus-ke-naik-Bandung = aku pergi ke Bandung naik bus

- c. *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat–kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna

3. Langkah Langkah Media Pembelajaran *Scramble*

a. Persiapan

Guru menyajikan materi sesuai topic setelah guru selesai menerangkan topic materi guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban, yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa.

b. Kegiatan inti

Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing – masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru melakukan diskusi kelompok besar untuk menganalisis dan mendengar pertanggung jawaban dari setiap kelompok kecil atas hasil kerja yang telah disepakati dalam masing masing kelompok kemudian membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.

c. Tindak lanjut

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa, contoh kegiatan tindak lanjut antara lain :

- (a) Kegiatan menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak memperlihatkan kelogisan
- (b) Kegiatan mengubah materi bacaan (memparafrase atau menyederhanakan bacaan).
- (c) Mencari makna kosakata baru didalam kamus dan mengaplikasikan dalam pemakaian kalimat.
- (d) Membetulkan kesalahan – kesalahan tata bahasa yang mungkin ditemukan dalam teks wacana latihan.

Satu hal yang penting dalam model ini, siswa tidak sekedar berlatih memahami dan menemukan susunan teks yang baik dan logis, tetapi juga melatih untuk berpikir analistis. Hal-hal yang berkenaan dengan aspek

kebahasaan,kebenaran,ketepatan struktur kalimat dan tanda baca dapat menjadi perhatian dan perbincangan siswa

4. Manfaat Penggunaan Media *Scramble* Bagi Peserta Didik Dan Guru

1. Bagi peserta didik
 - a. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam.
 - b. Peserta didik lebih berminat untuk belajar.
 - c. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan bersosialisasi.

2. Bagi guru
 - a. Mendapatkan pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran
 - b. Sebagai guru meningkatkan keterampilan untuk memilih strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik.
 - c. Guru dapat semakin menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan tapi tetap serius

5. Kelebihan Dan Kelemahan Yang Dimiliki Media Pembelajaran *Scramble*

Kelebihan media Pembelajaran *Scramble* yaitu :

- a. dalam media pembelajaran *scramble*, tidak ada siswa atau anggota kelompok yang pasif atau hanya diam, hal ini dikarenakan setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk keberhasilan kelompoknya
- b. Media pembelajaran *scramble* membuat siswa lebih kreatif dalam belajar dan berpikir, mempelajari materi secara lebih santai karena model pembelajaran *scramble* adalah belajar sambil bermain.
- c. Media pembelajaran *scramble* dapat menumbuhkan rasa saling membantu satu sama lain diantara anggota kelompoknya

Kelemahan media pembelajaran *scramble* yaitu :

- a) model pembelajaran ini sangat sulit dalam hal perencanaanya karena belum terbiasa dengan kebiasaan siswa dalam belajar.

- b) Memerlukan waktu yang panjang dalam pembuatan bahan, sehingga guru susah menyesuaikan waktu yang sudah ditetapkan.
- c) Model pembelajaran ini sulit di fahami karena masih ditentukan oleh kemampuan siswa.
- d) Karena menggunakan metode permainan, model pembelajaran ini sering kali menimbulkan kegaduhan yang bisa mengganggu kelas yang ada di sekitarnya

1.1.13 Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep dasar terpilih dari ilmu-ilmu sosial, untuk tujuan pembinaan warga Negara yang baik. Melalui mata pelajaran IPS di sekolah dasar para siswa diharapkan dapat memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan

Melalui mata pelajaran IPS diharapkan para siswa dapat terbina menjadi warga Negara yang baik dan bertanggung jawab. Kurikulum pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada sekolah dasar. IPS adalah ilmu yang mempelajari antara manusia dan lingkungannya. Ilmu pengetahuan sosial (*sosial studies*) adalah pendekatan pengajaran ilmu-ilmu sosial, ilmu politik, antropologi dan sosiologi. Karena IPS sebagai hasil pilihan dari berbagai bahan ilmu sosial maka pilihan itu harus benar-benar bermanfaat bagi anak didik menurut tingkatan kelas. Maka IPS dapat diartikan sebagai program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang ada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan sosialnya.

2.1.14. Materi (Perkembangan Teknologi Transportasi)

A. Sejarah Transportasi

Transportasi untuk memindahkan objek dilakukan pertama kali dengan menggunakan tenaga manusia seperti menjinjing, memikul. Karena keterbatasan kemampuannya, manusia mulai menggunakan rakit atau perahu untuk memindahkan onjek dengan bantuan tenaga manusia lalu di gantikan oleh angin (Pengamatan alamiah di air) setelah roda ditemukan, manusia mulai membuat alat

transportasi (sarana) dengan menggunakan tenaga hewan untuk memindahkan objek. Daya angkut dan jarak tempuh menjadi bertambah. Tantangan tersebut dapat di pecahkan pada “era revolusi industri” pada tahun 1829 mesin uap ditemukan, tenaga-tenaga hewan sebagai tenaga gerak mulai digantikan oleh tenaga mesin uap dan setelah era mesin uap, tenaga gerak digantikan oleh mesin-mesin bakar.

B. Teknologi Transportasi

Transportasi adalah perpindahan manusia atau barang dari satu tempat ke tempat lainnya dengan menggunakan sebuah kendaraan yang digerakkan oleh manusia atau mesin. Transportasi digunakan untuk memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Di negara maju, mereka biasanya menggunakan kereta bawah tanah (subway) dan taksi. Penduduk di sana jarang yang mempunyai kendaraan pribadi karena mereka sebagian besar menggunakan angkutan umum sebagai transportasi mereka. Transportasi sendiri dibagi 3 yaitu, transportasi darat, laut, dan udara. Transportasi udara merupakan transportasi yang membutuhkan banyak uang untuk memakainya.

Selain karena memiliki teknologi yang lebih canggih, transportasi udara merupakan alat transportasi tercepat dibandingkan dengan alat transportasi lainnya serta memiliki tingkat kecelakaan yang relatif lebih rendah daripada transportasi darat dan air.

C. Fungsi Transportasi

Beberapa fungsi transportasi yang diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk memudahkan aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari.
2. Untuk melancarkan arus barang maupun arus manusia.
3. Untuk menunjang perkembangan pembangunan pada suatu daerah.
4. Dan untuk menunjang perkembangan ekonomi dengan jasa angkutan.

D. Manfaat Transportasi

Manfaat transportasi dibagi menjadi 3 bagian yang diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Ekonomi

Dengan transportasi memungkinkan transaksi dagang yang menguntungkan secara optimal antara penjual dan pembeli karena kedua kelompok tidak lagi berada dalam satu kelompok kecil. Sediaan barang pada pasar yang berbeda-beda dapat di samakan. Perbedaan harga antara tempat dimana suatu barang sukar didapatkan dengan tempat barang tersebut berlimpah cenderung dapat disamakan dengan adanya transportasi yang baik. Spesialisasi dalam kegiatan ekonomi dimudahkan dan di dukung harga suatu barang di berbagai tempat dapat di seragamkan.

2. manfaat untuk sosial

Sedangkan manfaatnya bagi sosial yang diantaranya sebagai berikut:

- a. Dapat menjadi pelayanan untuk masyarakat baik itu perorangan ataupun kelompok
- b. Memendekkan jarak antara tempat atau daerah.
- c. Menyediakan jasa bagi perjalanan.
- d. Pertukaran informasi dan lain-lain.

3. Manfaat Untuk Kewilayahan

Dapat memudahkan dalam memenuhi berbagai macam kebutuhan bagi daerah-daerah khususnya daerah yang sedang mengalami pembangunan

E. JENIS-JENIS ALAT TRANSPORTASI

Secara umum jenis alat transportasi dibagi tiga, yaitu transportasi darat, transportasi air, dan transportasi udara.

1. TRANSPORTASI DARAT

Transportasi darat adalah kendaraan yang bisa digunakan sebagai alat transportasi di darat. Biasanya ini digunakan di wilayah perumahan, kota, atau bisa juga antarkota. Contoh alat transportasi darat: sepeda, delman, sepeda motor, becak, mobil, truk, bus, kereta api, KRL, dan masih banyak lagi.

2. TRANSPORTASI AIR

Transportasi air adalah kendaraan yang bisa digunakan sebagai alat transportasi di air. Artian air di sini bisa berupa danau, sungai, laut, dan lain-lain. Contoh alat transportasi air adalah: rakit, kano, sampan, perahu, kapal, speedboat, dan masih banyak lagi

3. TRANSPORTASI UDARA

Transportasi udara adalah kendaraan yang bisa digunakan sebagai alat transportasi di udara. Transportasi satu ini lepas landas dari daratan dan terbang di langit. Contoh alat transportasi udara: Helikopter, pesawat terbang, balon udara, dan lain-lain. Nah, teman-teman juga harus tahu di dalam dunia transportasi kita juga mengenal istilah transportasi umum atau transportasi publik.

F. ALAT TRANSPORTASI PRIBADI DAN UMUM

Banyak orang memiliki alat transportasi pribadi. Transportasi Pribadi yaitu alat transportasi yang digunakan untuk diri sendiri. Ada yang memiliki sepeda, sepeda motor, dan mobil. Ada juga orang yang tidak memiliki alat transportasi pribadi. Alat transportasi dapat menguntungkan dan merugikan. Alat transportasi memudahkan manusia pergi dari satu tempat ke tempat lain. Transportasi Umum merupakan salah satu alternatif untuk menghindari kemacetan. Transportasi umum di Indonesia sudah semakin beragam. Di antaranya kereta api, ojek daring, dan bus trans

Ketiga alat transportasi modern menjadi pilihan masyarakat dengan pertimbangan tertentu. Pemerintah sejak lama telah menggalakkan kampanye agar masyarakat menggunakan transportasi umum dibandingkan alat transportasi pribadi. Penggunaan kendaraan pribadi memiliki dampak yang kurang baik terhadap lingkungan, misalnya menambah polusi udara dari asap kendaraan dan menambah kemacetan.

G. ALAT TRANSPORTASI TRADISIONAL DAN MODERN

a. ALAT TRANSPORTASI TRADISIONAL

1. Becak dayung
2. Delman
3. Angkot (Angkutan Kota)
4. Dokar Yogya
5. Becak

6. Cidomo
7. Pedati
8. Ojek Sepeda

b. ALAT TRANSPORTASI MODERN

1. Pesawat Terbang
2. Kapal Laut
3. Kereta Api
4. Mobil
5. Sepeda motor
6. Bus

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah lebih dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan adalah

1. Ristiyani (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan media Scramble untuk membaca permulaan di SD/MI. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan peserta didik yang merasa bosan pada saat proses membaca, karena media yang digunakan hanya berupa buku cetak. Selain itu kurangnya, mengaitkan materi pembelajaran dalam kehidupan nyata juga menjadi penyebab kemampuan membaca permulaan peserta didik kurang optimal.

Dengan ini peserta didik membutuhkan media yang bisa memudahkan untuk mengenal abjad dengan variatif menggunakan media scramble. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research And Development (R&D) dengan menggunakan metode Borg and Gold yang mengacu pada model pengembangan Sugiono, dengan menggunakan tujuh langkah tahapan dalam penelitian yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi ahli materi, validasi angket ahli media dan validasi ahli bahasa serta respon pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media scramble untuk membaca permulaan memperoleh rata-rata nilai dari ahli materi sebesar 75% dengan kategori layak, rata-rata penilaian ahli bahasa mencapai 95% kategori sangat layak, rata-rata ahli media mencapai 85% dengan kategori sangat layak dan rata-rata penilaian pendidik memperoleh sebesar 95% kategori sangat layak. Sedangkan penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji coba skala kecil 86% yang dikategorikan sangat layak dan uji coba skala besar memperoleh rata-rata sebesar 85% yang dikategorikan sangat layak. Dengan demikian media scramble untuk membaca permulaan di SD/MI dikategorikan sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Kata Kunci: Permainan edukatif, media scramble, membaca permulaan

2. Farisa Davit Jatmika (2022), Pengembangan Media *Scramble* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Lingkungan Sekitar Pelajaran IPS SD Negeri Baluwarti Yogyakarta.. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (Research and Development) oleh Sugiyono yang telah dimodifikasi, terdiri dari tujuh langkah yaitu Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Pengembangan Produk Awal, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Terbatas, dan Revisi Hasil Uji Coba Terbatas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Angket, Observasi dan Wawancara bertujuan untuk mengetahui potensi dan masalah di lapangan, angket digunakan untuk keperluan validasi oleh ahli materi, ahli media, guru kelas V, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang telah dibuat sangat layak digunakan. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, guru kelas V, dan respon siswa memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 88,66% dengan kategori "Sangat Baik". Berdasarkan rata-rata presentase kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran scramble layak digunakan dan memiliki kualitas sangat baik.

2.3 Kerangka Berpikir

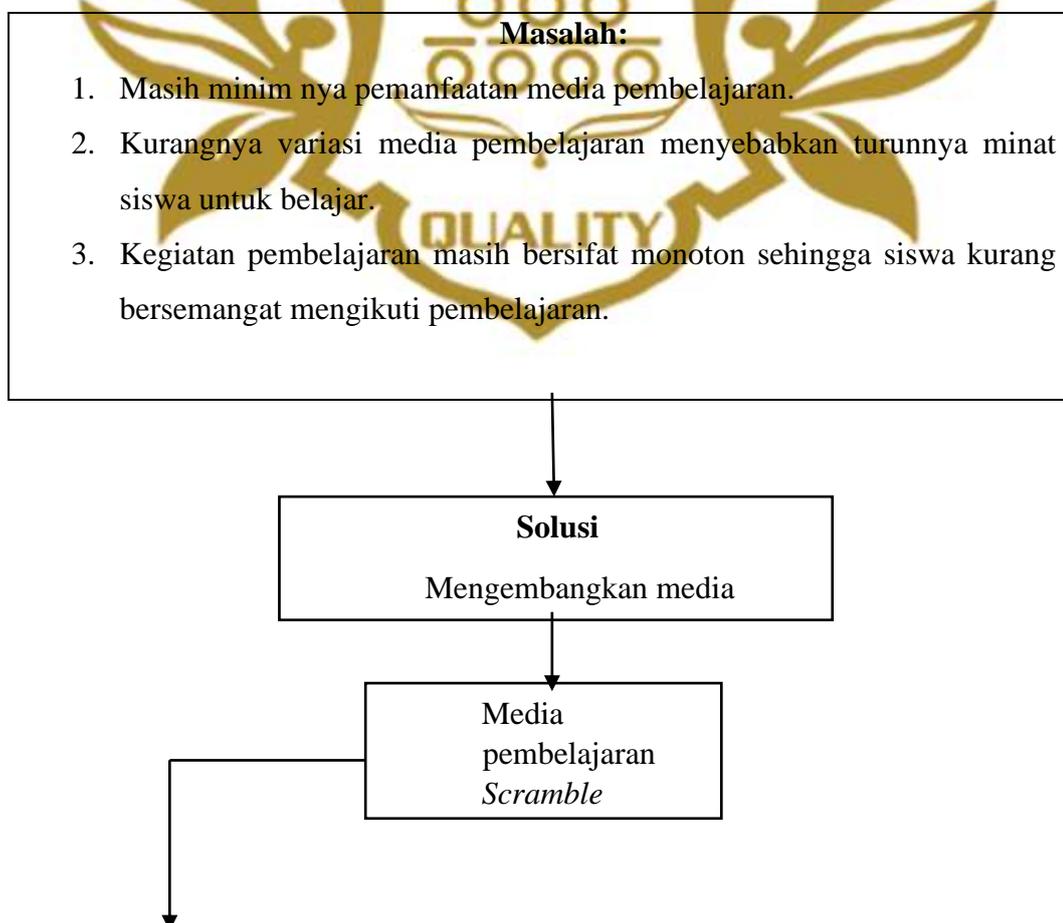
Ketersediaan media pembelajaran yang terbatas khususnya mata pelajaran IPS di kelas III SD dan media yang kurang menarik menjadikan siswa cenderung mudah bosan untuk belajar.

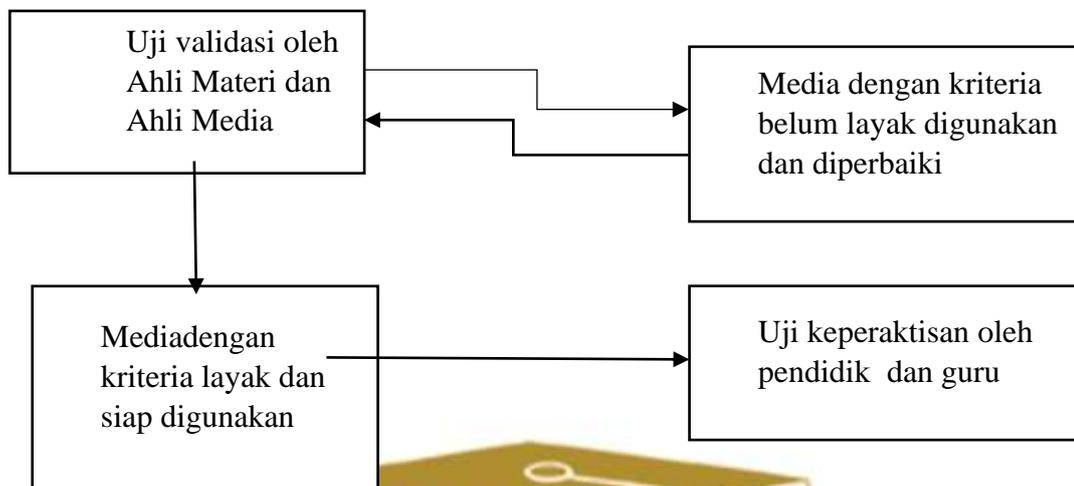
Melihat permasalahan ini, maka perlu adanya pengembangan media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi IPS di SD. Penggunaan media sangat berpengaruh pada minat belajar siswa

Melalui pengembangan media ini, dapat membantu guru mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menarik untuk siswa.

Penerapan media pembelajaran *scramble* akan memberikan pengetahuan dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan yang melibatkan interaksi siswa, sehingga akan memengaruhi minat belajar siswa. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir.

Bagan kerangka berpikir disajikan pada gambar 2.1 berikut:





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir (Costarica, H., 2022)

2.4. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian adalah sebagai berikut

1. Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar di dalam kelas
2. Media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik belajar di dalam kelas
3. Minat belajar adalah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang
4. Media *scramble* pembelajaran yang dilakukan dengan kerja sama siswa dalam belajar melalui metode pertanyaan atau soal dengan jawaban yang berupa huruf, kata atau kalimat yang diacak sehingga menjadi kata kalimat atau paragraf yang utuh dan bermakna
5. Pembelajaran IPS merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep dasar terpilih dari ilmu-ilmu sosial untuk tujuan pembinaan warga Negara yang baik