

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia sejak manusia dalam kandungan, tumbuh dan berkembang hingga menjadi manusia dewasa sampai lansia sesuai dengan tahap perkembangan dan prinsip pembelajaran sepanjang hayat. Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Dengan belajar manusia dapat melakukan perubahan-perubahan pada dirinya sehingga tingkah lakunya dapat berkembang. Belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru.

Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan ajar. Bahan ajar tersebut berupa interaksi antara manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran. Dengan belajar seseorang akan dapat merubah dirinya kearah yang lebih baik. Baik dari segi kwalitaas, maupun kuantitas pengetahuan yang dimilikinya. Apabila dalam suatu proses belajar seseorang tidak mengalami peningkatan kualitas dan kemampuan kuantitas, maka orang tersebut pada dasarnya belum belajar atau dengan kata lain gagal dalam belajar.

Slameto (2013:2) menyatakan bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

R. Gagne dalam Slameto (2013:13) menyatakan bahwa “Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku”. Dan belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Asep Jihad, Abdul Haris, (2013:1) menyatakan bahwa “Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan di lingkungan sekitarnya”.

7

Dari pendapat yang dikemukakan para ahli di atas, maka dapat dinyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku tertentu baik berupa afektif maupun sikap seseorang yang diperoleh dari pengalaman secara keseluruhan baik yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung.

2. Pengertian Mengajar

Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik, yaitu jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa.

John R. Pancella dalam Slameto (2013:33) menyatakan bahwa “Mengajar adalah sebagai berikut: Mengajar dapat dilukiskan sebagai membuat keputusan (*decision making*) dalam interaksi, dan hasil dari keputusan guru adalah jawaban siswa atau sekelompok siswa, kepada siapa guru berinteraksi”.

Morrison D.Mc. Intyre Slameto (2013:33) menyatakan bahwa “Mengajar adalah aktivitas personal yang unik. Dalam mengajar dapat membuat kesimpulan-kesimpulan umum yang tidak berguna, keberhasilan dan kejatuhannya samar-samar, dan sukar diketahui juga berlangsungnya teknik belajar yang tidak tepat untuk di jelaskan”.

Alvin W. Howard Slameto (2013:33) menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan skill, attitude, ideals (cita-cita), appreciations(penghargaan) dan knowledge”. Menurut penjelasan di atas, dapat disimpulkan mengajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan guru untuk mentransfer pengetahuan pada siswa.

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pembelajaran berpusat pada peserta didik dan merupakan dialog interaktif. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi.

Suherman (2013:11) menyatakan bahwa "Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap"

Usman (2013:12) menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu"

Wragg (2013:12) menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan".

Dari pengertian di atas, dapat diartikan bahwa pengertian pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membuat siswa aktif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yakni hasil dan belajar. Antara hasil dan belajar memiliki arti yang berbeda. Hasil adalah wujud perolehan suatu tujuan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menuju suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.

Hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa jauh seorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Dalam proses belajar mengajarkan menghasilkan belajar. Untuk mengukur dan mengetahui berhasil tidaknya peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar dengan melakukan evaluasi. Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal yang dipelajari, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Sudjana (2013:14) menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Juliah (2013;15) menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukan".

Hamalik (2013:15) menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap serta apersepsi dan abilitasi".

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri siswa yang ditandai dengan perubahan tingkah laku seperti penugasan, pengetahuan atau pemahaman, keterampilan.

(1) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor-faktor mempengaruhi yang terlibat dalam suatu proses pembelajaran. Slameto (2013:54) menyatakan bahwa "Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor-faktor yaitu, faktor internal dan eksternal".

- a) Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari individu itu sendiri, faktor ini terbagi menjadi dua bagian yaitu faktor jasmani dan faktor psikologis.
 1. Faktor jasmani meliputi: faktor kesehatan dan cacat tubuh. Seorang terganggu dalam belajar jika kesehatan juga terganggu seperti, pengelihatn, yang kurang dan alat indra serta tubuhnya yang lain, sedangkan cacat tubuh berupa patah kaki, bisu dan lumpuh.
 2. Psikologi meliputi: intelegensi yaitu, seorang yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi lebih berhasil dari pada yang memiliki intelegensi yang rendah. Minat, merupakan kecenderungan yang tetap mengenai beberapa kegiatan yang diminati seseorang disertai rasa senang. Perhatian, yaitu untuk menjamin hasil belajar yang baik, maka seorang harus mempunyai perhatian terhadap bahan pelajaran yang dipelajarinya. Bakat, merupakan kemampuan untuk belajar dan berlatih. Kesiapan, dimana jika seseorang dalam proses belajar sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik. Motif, untuk menentukan tujuan tertentu dapat disadari

atau tidak akan mencapai tujuan itu perlu berbuat dan perbuatan itu adalah motif sebagai daya pendorong. Kematangan, suatu daya tingkat pertumbuhan seseorang dimana alat tubuhnya siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

- b) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu itu sendiri. Faktor ini terdiri atas tiga yakni: faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.
1. Faktor keluarga terdiri dari, cara orang tua mendidik anak dimana orang tua adalah pendidikan utama dari utama, relasi antara anggota keluarga, yaitu antara orang tua dan anaknya. Suasana juga mempengaruhi prestasi belajar anak.
 2. Faktor sekolah yaitu, mencakup metode mengajar, disiplin sekolah, kurikulum, relasi guru dengan siswa dan keadaan gedung sekolah.
 3. Faktor masyarakat yaitu, budaya, nilai-nilai masyarakat dan teman bergaul yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar dirinya (faktor eksternal).

5. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. Rusman (2010:204) menyatakan bahwa :

Pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terdapat 4 hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni : (1) adanya peserta didik dalam kelompok, (2) adanya aturan main dalam kelompok, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok.

Berkenaan dengan pengelompokan siswa dapat ditentukan berdasarkan atas : (1) minat dan bakat siswa, (2) latar belakang kemampuan siswa, (3) perpaduan antara minat dan bakat siswa dan latar kemampuan siswa.

Roger (dalam buku Huda 2012:29) menyatakan bahwa :

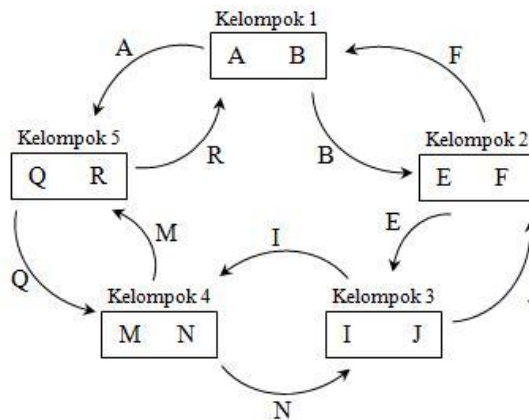
Pembelajaran Kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok pembelajar. Setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota yang lain.

Pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila : (1) guru menekankan pentingnya usaha bersama disamping usaha individual; (2) guru mengkehendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar; (3) guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri; (4) guru mengkehendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa; (5) guru mengkehendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan. Adapun tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial. Adapun macam-macam model pembelajaran kooperatif yaitu *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Teams Games Tournamets (TGT)*, *Jigsaw*, *Snowball Throwing*, *Two Stay Two Stray (TS-TS)*, *Scamble*, *Example no Example*, *Picture and Picture*, dan lain-lain.

6. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray

Model-model pembelajaran kooperatif adalah unik karena dalam pembelajaran kooperatif suatu struktur tugas dan penghargaan yang berbeda diberikan dalam mengupayakan pembelajaran siswa. Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu

tipe *Two Stay-Two Stray* (TS-TS) yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Metode ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Menurut Ngalimun (2016:238) “Pembelajaran model TS-TS adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain”.



Tabel 2.1 Ilustrasi Kelompok *Two Stay Two Stray* (TS-TS)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray* bisa memberikan sedikit gambaran pada siswa mengenai kenyataan kehidupan di masyarakat, yaitu dalam hidup masyarakat diperlukan hubungan ketergantungan dan interaksi sosial antara individu dengan individu lain dan antara individu dengan kelompok. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray* akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Selain itu, alasan menggunakan model pembelajaran *Two Stay-Two Stray* ini karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerja sama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai dan sulit diatur saat proses belajar mengajar.

7. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two-Stay Two Stray*

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray* (TS-TS) dapat diterapkan dalam kurikulum, bidang studi apa saja, dan dalam kelas yang bagaimanapun keadaannya. Menurut Shoimin (2014:223) model *Two Stay-Two Stray*

memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain dengan cara :

- 1) Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa, 2) setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing menjadi tamu kedua kelompok yang lain, 3) dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka, 4) tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain, 5) kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka

Langkah-langkah model pembelajaran tipe *Two Stay-Two Stray* menurut Huda (2014:207-208) adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentukpun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* bertujuan untuk saling membelajarkan (*peer Tutoring*) dan saling mendukung.
2. Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
3. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar.
4. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu ke kelompok lain.
5. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
6. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.

7. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
8. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.
9. Pemberian penghargaan yang dilakukan oleh guru.

Menurut Suprijono (2009) “ model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS atau dua tinggal dua tamu diawali dengan pembagian kelompok”. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi intrakelompok selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah selesai melaksanakan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik siswa yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan.

8. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Kelebihan model pembelajaran teknik *Two Stay-Two Stray* menurut Nurhadi (2004:116) yaitu :

- a. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan social.
- b. Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan – pandangan.
- c. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian social.
- d. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
- e. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.
- f. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa.
- g. Meningkatkan rasa percaya kepada sesama manusia.

- h. Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.
- i. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
- j. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, etnis, kelas sosial, agama dan orientasi tugas.

Kelemahan model pembelajaran teknik *two stay two stray* :

- a. Persiapan dan proses pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b. Memberikan rangkuman materi kepada tiap kelompok siswa sehingga biaya relatif mahal.
- c. Dalam penilaian, siswa yang pandai merasa tidak adil.
- d. Dalam proses belajar mengajar, guru tidak banyak bicara.
- e. Menimbulkan rasa minder apabila tidak dapat mengerjakan tugas baginya.
- f. Meningkatkan rasa bersaing antara kelompok yang negatif .
- g. Menimbulkan rasa iri cenderung menonjol.
- h. Munculnya rasa ketergantungan yang negatif pada anggota kelompok lainnya (Muslimin Ibrahim, 2000 : 18)

9. Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran *scramble* adalah pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal (Fadmawati, 2009), sedangkan menurut Soeparno (1998:60) berpendapat bahwa “ metode *scramble* adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan”.

Menurut Hesti Damayanti(2010: 3-4), “ model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan

secara berkelompok yang memerlukan adanya kerjasama antar anggota kelompok dengan berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal”.

Beberapa yang telah dikemukakan oleh beberapa para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *scramble* merupakan suatu model yang mengajak siswa berpikir secara kreatif dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam mencari jawaban. Proses pembelajaran dilakukan dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak.

10. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Menurut Huda (2014:304-305) pembelajaran *scramble* dapat diterapkan melalui tahap-tahap berikut:

1. Guru menyajikan materi sesuai topik, misalnya guru menyajikan materi pelajaran.
2. Guru menjelaskan materi, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunanya.
3. Guru memberikan durasi tertentu untuk mengerjakan soal.
4. Siswa mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh guru.
5. Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.
6. Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib mengerjakan lembar jawaban kepada guru.
7. Guru melakukan penilaian, penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dikerjakan dengan benar.
8. Guru memberikan apresiasi dan rekognisi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

Sejalan dengan itu, Terdapat juga fase-fase pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* yang dijelaskan menurut (Mulyati, 2015, hlm. 12) sebagai berikut:

Tabel 2.2

Fase – Fase Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Fase	Tingkah Laku Guru	Langkah-Langkah Scramble
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberi motivasi kepada siswa tentang perlunya mempelajari materi ini
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan	Guru menyampaikan materi
Fase 3 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar saat merak mengerjakan tugas mereka	Guru membagikan lembar soal tersebut dan memberikan kesempatan siswa untuk mengerjakannya
Fase 4 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing - masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya	Guru menyuruh salah satu siswa maju kedepan mempresentasikan pekerjaannya
Fase 5 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baikupaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	Guru memberikan point bagi siswa yang menjawab benar dan bagi siswa yang menjawab salah guru memberi motivasi agar tidak putus asa

Pembelajaran kooperatif metode *scramble* memiliki kesamaan dengan model pembelajaran kooperatif lainnya, yaitu siswa dikelompokkan secara acak berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, atau jika memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.

11. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Dalam setiap model pembelajaran yang digunakan pasti masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model pembelajaran *scramble* menurut Huda (2014:306), adalah sebagai berikut: (a) Melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat. (b) Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak. (c) Melatih kedisiplinan siswa. Adapun kekurangan model pembelajaran *scramble* menurut Huda (2014:306), adalah sebagai berikut : (a) Siswa bisa mencontek jawaban temannya. (b) Siswa tidak dilatih berpikir kreatif. (c) Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik.

Shoimin (2015:169) menjelaskan ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penerapan model pembelajaran *scramble*. Kelebihan adalah sebagai berikut:

- a. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota mempunyai tujuan yang sama. Mereka harus berbagi tugas dan tanggung jawab, dikenai evaluasi, dan berbagi kepemimpinan. Selain itu, setiap anggota kelompok membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama dan nantinya akan dimintai pertanggung jawaban secara individual tentang materi yang ditangani dalam kelompok. Maka dari itu, dalam teknik ini setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.
- b. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres atau tertekan.

- c. Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, model *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- d. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- e. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Adapun kekurangan model pembelajaran *Scramble* menurut Shoimin (2015:169-170), adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- b. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
- c. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran, dimana pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru.
- d. Metode permainan ini biasanya menimbulkan suara gaduh sehingga hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan.

Kelemahan dari model *Scramble* adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya
- b. Dalam pembelajaran tipe ini, tidak menimbulkan sikap kreatif siswa tinggal menerima bahan dari guru
- c. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka pelajaran ini akan sulit diimplementasikan oleh guru
- d. Metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh, hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan

12. Materi Pembelajaran

1. **Benda dan Sifatnya**

Ada banyak sekali benda yang ada disekitar tempat tinggal. Benda-benda ini kemudian terbuat dari berbagai macam bahan. Ada yang berasal dari bahan sejenis dan ada pula yang terbuat dari bahan yang berbeda. Pada dasarnya benda-benda tersebut dibuat dengan memanfaatkan sifat bahan yang menyusunnya. Berdasarkan bahan penyusun benda ada yang terbuat dari bahan alami dan ada pula bahan sintesis. Bahan dan benda-benda tersebut kemudian dapat mengalami perubahan, baik perubahan yang sifatnya sementara ataupun tetap.

a) **Sifat Benda**

1) **Benda Padat**

Sifat benda padat, bentuk dan ukurannya tetap walaupun tempatnya dipindah-pindahkan.



Gambar 2.1 Contoh Benda Padat

Sumber : <http://yenidianams.blogspot.com/2013/05/materi-ipa-kelas-v-semester-1-wujud.html>.

Berat benda yang sejenis, misalnya dari besi, makin besar ukurannya makin berat benda tersebut. Namun, berat atau ringan suatu benda tidak hanya ditentukan oleh besar atau kecil benda itu. Berat benda bergantung pula pada jenis benda padat tersebut. Contohnya bola plastik lebih ringan daripada bola sepak walaupun ukurannya sama. Kesimpulannya benda padat memiliki berat bergantung pada jenis dan ukurannya.

2) **Benda Cair**

- Bentuk benda cair selalu mengikuti bentuk wadahnya.

Bentuk minyak goreng dalam botol berubah jika dituang ke penggorengan. Demikian pula dengan air yang dituang ke gelas, bentuk air seperti bentuk gelas. Hal itu berarti bahwa bentuk benda cair mengikuti bentuk wadahnya.



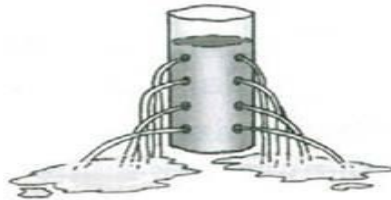
Gambar 2.2 Contoh Benda Cair

Sumber :<http://yenidianams.blogspot.com/2013/05/materi-ipa-kelas-v-semester-1-wujud.html>.

Bentuk permukaan benda cair yang tenang selalu datar. Bentuk permukaan benda cair yang tenang berbeda dengan bentuk cair yang bergejolak, hal itu terlihat pada wadah yang tembus pandang, walaupun wadahnya dimiringkan, permukaan benda cair yang tenang tetap datar. Bagaimanapun cara kamu memiringkannya, permukaan benda cair yang tenang selalu datar.

- Benda cair mengalir ke tempat rendah.

Hal ini dapat dilihat pada aliran air/selokan yang ada di rumahmu atau bahkan mungkin pada air terjun yang mengalir deras dan jatuh melalui tebing yang curam. Air terjun memberikan pemandangan yang menakjubkan.



Gambar 2.3 Benda Cair Menekan Ke Segala Arah

Sumber :<http://yenidianams.blogspot.com/2013/05/materi-ipa-kelas-v-semester-1-wujud.html>.

Air mempunyai tekanan, semakin rendah tekanan air pada tempat itu maka semakin besar. Hal itu dapat dibuktikan dengan membuat air menjadi memancar. Pacaran air dari tempat lebih rendah tampak lebih jauh. Itulah sebabnya tembok dalam bendungan dibuat makin ke bawah makin tebal, hal ini untuk menahan tekanan air yang makin besar di bagian bawah. Kesimpulannya, benda cair memiliki berat, permulaan selalu datar, mengalir ke tempat yang rendah, dan menekan ke segala arah.

3) Benda Gas

- Benda gas mengisi seluruh ruangan yang ditempatinya.

Ketika ban sepeda dipompa, gas masuk ke dalamnya. Ban akan terasa padat bila gas sudah memenuhi seluruh ruangan di dalamnya. Hal ini berarti benda gas mengisi seluruh ruangan yang di tempatinya.

- Benda gas menekan ke segala arah

Seperti halnya benda cair, benda gas juga memiliki sifat menekan ke segala arah. Bila balon yang terisi benda gas kita tusuk dengan jarum maka benda gas akan mengalir ke luar seperti halnya aliran air dalam botol yang dilubangi. Hal ini menunjukkan bahwa udara menekan ke segala arah.



Gambar 2.4 Contoh Benda Padat

Sumber : <http://yenidianams.blogspot.com/2013/05/materi-ipa-kelas-v-semester-1-wujud.html>.

- Benda gas terdapat di segala tempat

Benda gas yang selalu ada di sekitar kita adalah udara. Di semua tempat ada udara bahkan wadah yang terlihat kosong pun ternyata berisi udara. Udara merupakan

benda gas yang tidak terlihat, kita tidak dapat melihatnya meskipun udara ada di sekitar kita.

a. Perbedaan Benda Padat, Cair dan Gas

No	Zat Padat	Zat Cair	Zat Gas
1.	Mempunyai bentuk dan volume tertentu.	Bentuk tidak tetap tergantung wadahnya, volume tertentu.	Tidak mempunyai bentuk dan volume tertentu, tergantung tempatnya.
2.	Jarak antar partikel sangat rapat.	Jarak antar partikel agak renggang.	Jarak antar perikel sangat renggang.
3.	Partikel-partikelnya tidak bisa bergerak bebas.	Partikel-partikel lainnya bergerak bebas	Partikel-partikel lainnya dapat bergerak sangat cepat.

2. Perubahan Wujud Zat

Perubahan wujud zat adalah perubahan *termodinamika* dari satu fase benda ke keadaan wujud zat yang lain. Perubahan wujud zat ini bisa terjadi karena peristiwa pelepasan dan penyerapan kalor. Perubahan wujud zat terjadi ketika titik tertentu tercapai oleh atom/senyawa zat tersebut yang biasanya dikuantitaskan dalam angka suhu. Semisal air untuk menjadi padat harus mencapai titik bekunya dan air menjadi gas harus mencapai titik didihnya.



Gambar 2.5 Siklus Perubahan Wujud Zat

[http://yenidianams.blogspot.com/2013/05/materi-ipa-kelas v-semester-1-wujud.html](http://yenidianams.blogspot.com/2013/05/materi-ipa-kelas-v-semester-1-wujud.html).

Perubahan wujud zat digolongkan menjadi enam peristiwa sebagai berikut:

1. Membeku

Peristiwa perubahan wujud dari cair menjadi padat. Dalam peristiwa ini zat melepaskan energi panas. Contoh peristiwa membeku yaitu air yang dimasukkan kedalam freezer maka akan menjadi es batu.



Gambar 2.6 Contoh Perubahan Zat Cair-Padat

[http://yenidianams.blogspot.com/2013/05/materi-ipa-kelas v-semester-1-wujud.html](http://yenidianams.blogspot.com/2013/05/materi-ipa-kelas-v-semester-1-wujud.html).

2. Mencair

Peristiwa perubahan wujud zat dari padat menjadi cair. Dalam peristiwa ini zat memerlukan energi panas. Contoh peristiwa mencair yaitu pada batu es yang berubah menjadi air, lilin yang dipanaskan.

3. Menguap

Peristiwa perubahan wujud dari cair menjadi gas. Dalam peristiwa ini zat memerlukan energi panas. contohnya air yang direbus maka lama-kelamaan akan habis. Bensin yang dibiarkan terbuka lama-kelamaan juga akan habis menjadi asap.



Gambar 2.7 Contoh Penguapan

Sumber : [http://yenidianams.blogspot.com/2013/05/materi-ipa-kelas v-semester-1-wujud.html](http://yenidianams.blogspot.com/2013/05/materi-ipa-kelas-v-semester-1-wujud.html).

4. Mengembun

Peristiwa perubahan wujud dari gas menjadi cair. Dalam peristiwa ini zat melepaskan energi panas, contoh mengembun adalah ketika kita menyimpan es batu dalam gelas maka bagian luar gelas akan basah, atau rumput di lapangan menjadi basah di pagi hari padahal malam harinya tidak hujan.



Gambar 2.8 Contoh Perubahan Gas-Cair

Sumber : <http://yenidianams.blogspot.com/2013/05/materi-ipa-kelas-v-semester-1-wujud.html>.

5. Menyublim

Peristiwa perubahan wujud dari padat menjadi gas. Dalam peristiwa ini zat memerlukan energi panas. Contohnya menyublim yaitu pada kapur barus (kamper) yang disimpan pada lemari pakaian lama kelamaan akan habis.



Gambar 2.9 Perubahan Padat-Gas

Sumber : <http://yenidianams.blogspot.com/2013/05/materi-ipa-kelas-v-semester-1-wujud.html>.

6. Mengkristal

Peristiwa perubahan wujud dari gas menjadi padat. Dalam peristiwa ini zat melepaskan energi panas. Contoh mengkristal adalah pada peristiwa berubahnya uap menjadi salju.



Gambar 2.10 Perubahan Gas-Padat

Sumber : <http://yenidianams.blogspot.com/2013/05/materi-ipa-kelas-v-semester-1-wujud.html>.

Contoh peristiwa perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari :

- Eskrim yang meleleh karena terkena suhu panas termasuk contoh peristiwa perubahan wujud mencair, yaitu perubahan wujud dari padat menjadi cair.
- Minyak angin bisa menguap menjadi gas karena jika minyak dibiarkan dalam kondisi terbuka maka akan berubah menjadi gas. Maka minyak angin tersebut termasuk dalam peristiwa perubahan wujud (menguap), yaitu perubahan wujud dari cair menjadi gas.

3. Perubahan Sifat Benda Dan Penyebabnya

Pemanasan merupakan salah satu penyebab dari perubahan bentuk benda. Misalnya, lilin akan semakin pendek jika dinyalakan. Selain pemanasan, masih banyak lagi faktor lain yang dapat menyebabkan perubahan-perubahan pada benda

1) **Perubahan Sifat Benda**

Benda dapat mengalami perubahan sifat, secara alamiah atau pengaruh tindakan manusia. Perubahan sifat benda antara lain : perubahan wujud, perubahan bentuk, perubahan warna, perubahan kekerasan, perubahan bau, dan perubahan kelenturan.

a. Perubahan Wujud.

Wujud benda ada 3 macam, yaitu :

- Benda padat
- Benda cair, dan
- Benda gas

Kemudian dari ke-3 macam wujud benda tersebut, dapat mengalami perubahan wujud, yaitu sebagai berikut :

1. Perubahan wujud padat menjadi cair disebut mencair.
2. Perubahan wujud cair menjadi padat disebut membeku.
3. Perubahan wujud cair menjadi gas disebut menguap.
4. Perubahan wujud gas menjadi cair disebut mengembun.
5. Perubahan wujud gas menjadi padat disebut mendeposisi.
6. Perubahan wujud padat menjadi gas disebut menyublim.

Masih ada lagi perubahan wujud yang lain, seperti mengkristal, menyusut, dan memuai.

b. Perubahan Bentuk

Bentuk benda ada bermacam-macam, ada yang berbentuk bulat, kotak, lonjong, kerucut, dan sebagainya. Bentuk-bentuk benda dapat mengalami perubahan. Contoh air dalam panci dapat diubah menjadi bentuk yang bermacam-macam sesuai dengan cetakannya.

c. Perubahan Warna

Baju yang sering dicuci dan dijemur di bawah terik matahari merupakan sebuah tindakan yang dapat menyebabkan warna pakaian menjadi memudar. Benda-

benda lain seperti foto, pensil, kertas, sepatu, dan tas yang semula memiliki warna yang indah lama-kelamaan juga akan memudar karena pengaruh udara dan panas.

d. Perubahan Kekerasan

Benda yang semula keras dapat berubah kekerasannya karena pengaruh perubahan cuaca. Contoh : kayu yang semula keras dapat lapuk, dikarenakan pengaruh hujan dan panas.

e. Perubahan Bau

Tikus maupun binatang lain yang telah membusuk akan mengeluarkan bau yang tidak sedap. Hal ini terjadi disebabkan oleh mikroba.

f. Perubahan Kelenturan.

Benda-benda dari karet biasanya lentur dan elastis. Kelenturan karet ini dapat berubah karena pengaruh panas, minyak, atau bensin. Karet yang secara terus-menerus terkena terik matahari akan berubah menjadi kaku. Jika karet tersebut diregangkan, karet menjadi putus karena rapuh. Begitu pula karet yang terkena bensin atau minyak dapat menyebabkan karet mengembang dan menjadi rapuh.

2) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Sifat Benda

Banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi sifat benda, diantaranya sebagai berikut :

a. Pemanasan

Sifat benda akan berubah karena pengaruh suhu atau pemanasan. Contoh : pakaian yang basah bila dijemur di terik matahari akan menjadi kering, nasi yang basah bila dijemur menjadi kering dan keras, dan sebagainya.

b. Pembakaran

Sifat benda akan berubah karena proses pembakaran. Contohnya : kayu yang dibakar akan berubah bentuk dan warnanya, serta mengeluarkan asap (menjadi arang, warnanya hitam, dan asap berwujud gas). Sifat arang dan asap berbeda dengan sifat kayu.

c. Pendinginan

Sifat benda akan berubah karena proses pendinginan. Contohnya air yang didinginkan akan berubah menjadi es batu. Air merupakan benda cair, sedangkan es batu adalah benda padat. Sifat es berbeda dengan sifat air.

d. Pembusukan

Sifat benda akan berubah karena proses pembusukan. Contohnya : makanan yang dibiarkan dalam beberapa hari akan membusuk, karena pengaruh bakteri atau mikroba yang mengeluarkan suatu zat yang menyebabkan menjadi busuk, lunak, dan berlendir.

e. Pencampuran

Sifat benda akan berubah karena proses pencampuran. Contohnya : pembuatan tembok atau gedung cara mencampurkan air, pasir, dan semen menjadi satu.

f. Perkaratan

Logam yang terlalu sering terkena air akan membuat logam cepat berkarat. Hal ini dikarenakan air mengandung banyak oksigen. Jika logam, terutama besi dan baja serta seng bersentuhan langsung dengan udara dan air, maka akan terjadi reaksi oksigen membentuk karat. Warna besi atau seng berubah menjadi cokelat atau hitam. Besi atau seng yang semula keras dan kokoh berubah menjadi rapuh dan mudah patah.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA/Sains merupakan mata pelajaran yang sangat memiliki peranan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran IPA dikembangkan dari hasil eksperimen yang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis, logis dan sistematis.

Pada kenyataannya saat proses pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah ketika menerangkan materi pelajaran IPA. Dimana guru hanya menyajikan konsep tanpa memberikan kesempatan bagi siswa dalam mengembangkan kemampuannya. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang aktif atau kurang antusias dalam pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran akan terasa

membosankan. Apabila masalah tersebut berlangsung secara terus menerus maka akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada materi pelajaran IPA.

Untuk itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray* dan tipe *Scramble* adalah solusi tepat yang diharapkan dapat memberikan perbedaan dua tipe yang lebih tepat untuk digunakan terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada pelajaran IPA.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang diterima sebagaimana adanya pada saat penelitian. Maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah rerata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray* lebih baik daripada rerata hasil belajar yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Benda dan Sifatnya di Kelas V SD Negeri 040444 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2018/2019

E. Definisi Operasional

Untuk mencegah terjadinya penafsiran yang berbeda serta menciptakan kesamaan pengertian tentang variabel-variabel, maka penulis perlu merumuskan definisi variabel dari penelitian ini. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Belajar adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan.
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay-Two Stray* adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain (dua tamu-dua tinggal).
3. Model pembelajaran *scramble* adalah pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal.

4. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (dedukti).
5. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa dari hasil tes setelah mengikuti proses belajar dengan menggunakan model tipe *Two Stray-Two Stay* dan tipe *Scramble* pada mata pelajaran IPA pokok bahasan benda dan sifatnya.
6. Ketuntasan belajar siswa secara individu dimana seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah dan suatu kelas dinyatakan tuntas secara klasikal jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas hasil belajarnya.
7. Proses pelaksanaan pembelajaran untuk guru dikatakan baik jika pelaksanaannya 61-80% dan untuk siswa dikatakan baik jika pelaksanaannya kriteria penilaiannya 70-89.
8. Penelitian kuasi eksperimental adalah suatu penelitian yang memiliki perlakuan, pengukuran-pengukuran dampak, dan unit-unit eksperimen namun tidak menggunakan penempatan secara acak

