

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungan serta sumber pengetahuan yang ada. Dalam konteks ini, individu tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai aktor aktif yang terlibat dalam pencarian dan pengolahan informasi.

Menurut Khasanah (2022 : 2) menyatakan bahwa "belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut akan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah". Proses ini dapat terjadi melalui berbagai metode, seperti pembelajaran formal di institusi pendidikan, pembelajaran informal melalui pengalaman sehari-hari, atau pembelajaran non-formal yang melibatkan kegiatan di luar kurikulum resmi. Belajar mencakup berbagai aspek yang saling berhubungan, termasuk motivasi, strategi belajar, dan konteks sosial budaya.

Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang sifatnya menetap dari sebuah pengalaman dan juga berusaha untuk menguasai suatu hal yang baru di dalam proses pembelajaran. Menurut Lutfiandi & Hartanto (dalam Azeti, 2019 : 10-17) menyatakan "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".

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Zainal Aqib (2020 : 31) menyatakan "belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar".

Berdasarkan pengertian belajar menurut ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan diri seseorang atau

tingkah laku dalam mengembangkan pengetahuan yang yang dimilikinya sehingga membuat dia lebih memahami sesuatu lebih mendalam.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses yang kompleks dan dinamis di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui pengalaman, pengamatan, dan interaksi dengan lingkungan. Menurut Wahyuni (2019) menyatakan "pembelajaran adalah upaya sistematis dalam meningkatkan kemampuan siswa melalui interaksi aktif dengan materi dan lingkungan belajar".

Proses ini tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup dimensi afektif dan psikomotorik, yang berkontribusi pada perkembangan holistik individu. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran sering kali melibatkan metode dan strategi yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman dan penerapan konsep-konsep yang diajarkan.

Setiawan (2021: 112) menyatakan bahwa "pembelajaran adalah aktivitas yang bertujuan untuk menanamkan keterampilan serta pengetahuan baru dengan metode yang adaptif terhadap kebutuhan siswa".

Pembelajaran juga dapat dipahami sebagai suatu interaksi antara pengajar dan peserta didik, di mana pengajar berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Mardiana & Suryani (2020 : 45) menyatakan "pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaktif yang melibatkan guru, siswa, dan lingkungan belajar untuk mengembangkan kompetensi melalui pemahaman mendalam".

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa pembelajaran adalah suatu proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman, pengamatan, dan interaksi dengan lingkungan. Proses ini tidak hanya terbatas pada konteks formal seperti di sekolah, tetapi juga mencakup pembelajaran informal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bersifat dinamis dan berkelanjutan, di mana individu terus-menerus mengembangkan diri dan beradaptasi dengan perubahan

yang terjadi di sekitarnya.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. Menurut Munandar & Wibowo (2020 : 52) menyatakan bahwa "hasil belajar adalah pencapaian tujuan yang dinilai melalui evaluasi keberhasilan pembelajaran".

Bloom dalam Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001) mengembangkan konsep hasil belajar melalui klasifikasi tujuan pendidikan yang disebut Taksonomi Bloom, yang membagi hasil belajar menjadi tiga domain: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Hasil belajar menurut Bloom bertujuan untuk mengevaluasi perubahan perilaku siswa sesuai dengan pencapaian ketiga domain ini.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas, Sukmadinata (2019 : 78) menyatakan "hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dicapai siswa setelah menjalani proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor".

Dari beberapa pengertian hasil belajar menurut para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu gambaran hasil dari tujuan-tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran suatu konsep tertentu telah tercapai yang terjadi perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

2.1.3.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan yang dicapai siswa dalam proses pembelajarannya dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari internal maupun eksternal siswa tersebut. M. Suparta dan Herry Noer Aly dalam (Fitriyah, Z. C., & Wardani, R. P. (2022). menyatakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang dapat dikategorikan ke dalam dua faktor yaitu :

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa antara lain yaitu : motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik serta faktor psikis. Adanya pengaruh dalam diri pelajar merupakan hal yang logis jika dilihat bahwa perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang disadarinya. Jadi sejauh mana usaha pelajar untuk mengkondisikan dirinya bagi perbuatan belajar, sejauh itu pula hasil belajar yang ia capai.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang datang dari luar diri siswa yaitu lingkungan. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar ialah kualitas pengajaran yang dikelola oleh guru. Hasil belajar pada hakikatnya tersirat dalam tujuan pengajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar di sekolah dipengaruhi oleh kapasitas pelajar dan kualitas pengajaran.

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi sebagai berikut :

a. Lingkungan Keluarga:

Menurut Sari (2021 : 120-135) menyatakan “dukungan emosional dan pendidikan dari orang tua sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa”.

b. Lingkungan Sekolah

Menurut Prabowo (2020 : 56-72) menyatakan “kualitas guru dan fasilitas sekolah berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar”.

c. Lingkungan Masyarakat

Menurut Rahman (2022 : 89-102) menyatakan ”interaksi sosial dan dukungan dari komunitas dapat meningkatkan hasil belajar siswa”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas diatas disimpulkan bahwa faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada dasarnya terdiri atas dua hal. Pertama adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa. Kemudian yang kedua adalah faktor eksternal yang berasal dari luar. Kedua faktor tersebut saling memberikan pengaruh terhadap bagaimana siswa mendapatkan hasil belajar.

2.1.4 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk menjalankan proses pembelajaran yang efektif. Tiga kata kunci dalam pembelajaran begitu penting, yakni: proses interaksi, sumber belajar, dan lingkungan, serta pengetahuan dan keterampilan baru. Merencanakan masa depan intinya adalah pendidikan, dalam pendidikan intinya adalah pembelajaran, dalam pembelajaran yang di bahas adalah kegiatan belajar.

Menurut Abdulrahman (2020 : 76) menyatakan bahwa “metode pembelajaran adalah cara sistematis yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar”. Metode pembelajaran seringkali disamakan artinya dengan strategi, yaitu serangkaian cara yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini didukung pendapat Ahmad dan Sari (2021 : 54) yang menyatakan “metode pembelajaran adalah strategi yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih baik dan efektif bagi siswa”.

Metode pembelajaran dipilih sebagai cara untuk mencapai kompetensi atau tujuan yang diinginkan sebagai hasil dari sebuah proses yang dilakukan. Menurut Baharuddin (2022 : 88) menyatakan “metode pembelajaran merupakan teknik dan strategi yang digunakan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang metode pembelajaran di atas, penulis menyimpulkan metode pembelajaran merujuk pada cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada siswa. Pemilihan metode tergantung pada tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik siswa.

2.1.4.1 Metode *Scramble*

A. Pengertian Metode *Scramble*

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan atau perjuangan. Menurut Soeparno (2019) menyatakan “metode *scramble* adalah salah satu permainan bahasa, yang pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan”.

Scramble merupakan model mengajar dengan membagikan lembar soal dengan lembar jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosa kata. Artiningsih (2019) menyatakan bahwa “melalui pembelajaran *scramble* siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya”. Metode ini melatih siswa tidak hanya untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran *scramble*.

Menurut Rober B. Taylor (2020) menyatakan “*scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa”. Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Teknik ini membutuhkan media dengan pertanyaan dan jawaban yang ditulis pada sebuah kertas. Pertanyaan yang dibuat disesuaikan dengan bahan ajar yang harus dikuasai peserta didik. Jawaban atas pertanyaan diberikan pada lembar yang sama dengan mengacak hurufnya.

Elisabet Marbun (2019) menyatakan “model *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf”. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *scramble* adalah metode pembelajaran yang berbentuk permainan secara berkelompok dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang jawabannya sudah diacak yang mengharuskan siswa menggunakan otak kanan dan otak kiri untuk menyusun kata, kalimat, atau wacana dengan susunan yang benar dan bermakna.

B. Langkah-langkah Dalam Mengimplementasikan Metode *Scramble*

Metode pembelajaran *scramble* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Adapun sintak atau langkah-langkah dalam pembelajaran *scramble* adalah sebagai berikut :

1. Guru menyajikan materi sesuai topik.
2. Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban yang diacak susunannya.
3. Peserta didik mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
4. Guru memeriksa hasil jawaban peserta didik.

Metode pembelajaran *scramble* membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil dan diberikan kartu soal dan kartu jawaban. Siswa kemudian berdiskusi dan menjawab kartu soal, serta mencocokkannya dengan kartu jawaban yang telah disediakan. Kelompok yang sudah menyelesaikan jawaban kemudian mengumpulkan hasil kerja mereka dan guru membimbing untuk membuat bentuk-bentuk sederhana dan mempraktikkan jenis-jenis gaya di sekitar kita..

Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran *scramble* dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Tahap Persiapan

1. Guru mempersiapkan kartu soal sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.
2. Guru membuat kartu jawaban yang diacak susunannya sesuai dengan pertanyaan yang ada di kartu soal. Dalam penelitian ini tipe *scramble* yang dipilih adalah *scramble* kalimat sehingga kartu jawaban merupakan kata-kata yang diacak susunannya.

b. Kegiatan Inti

1. Guru menyajikan materi ajar kepada peserta didik.
2. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang peserta didik per kelompok yang bersifat heterogen (terdiri dari siswa berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi atau dari latar belakang agama, ras, dan suku yang berbeda).
3. Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada peserta didik.
4. Peserta didik menjawab soal pada kartu soal dengan cara bekerja cara

bekerja sama dalam kelompok masing-masing.

5. Peserta didik menyusun jawaban dari kartu soal berdasarkan kartu jawaban yang masih diacak susunannya.
6. Peserta didik menyusun kata-kata dari kartu jawaban yang merupakan jawaban dari kartu soal.
7. Setelah batas waktu yang ditentukan sampai, guru mengumpulkan hasil kerja dari peserta didik.
8. Kelompok yang paling banyak menjawab benar pertanyaan adalah pemenangnya dan guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang sudah berhasil menjawab benar paling banyak.

c. Penutup

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran.
2. Guru melakukan remedial dan pengayaan pada waktu yang ditentukan.
3. Guru menutup pembelajaran.

C. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Scramble*

Adapun kelebihan yang dimiliki metode pembelajaran *scramble*, diantaranya:

- 1) Siswa dituntut aktif karena setiap individu diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.
- 2) Siswa lebih kreatif dalam belajar dan berpikir karena model pembelajaran *scramble* memungkinkan para siswa untuk belajar sambil bermain.
- 3) Dapat menumbuhkan rasa solidaritas diantara anggota kelompoknya.
- 4) Materi yang diberikan menjadi mengesankan dan selalu diingat siswa.
- 5) Mendorong siswa lebih kompetitif dan semangat untuk lebih maju.

Sedangkan kelemahan yang dimiliki metode pembelajaran *scramble*, diantaranya:

- a. Pembelajaran ini terkadang sulit dalam perencanaannya karena belum terbiasa 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 pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan.
- d. Metode permainan ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan.

2.1.4.2 Kertas Origami

A. Pengertian Kertas Origami

Origami merupakan seni melipat kertas dari Jepang atau sesuatu (menampilkan bentuk dari burung, serangga, bunga, dll) yang dihasilkan dari seni melipat kertas. Origami adalah seni melipat kertas yang menghasilkan semua bentuk yang ada di alam berdasarkan imajinasi.

Origami adalah seni tradisional yang melibatkan proses melipat kertas untuk menciptakan berbagai bentuk dan figur. Salah satu prinsipnya adalah penggunaan selembar kertas tanpa pemotongan atau perekatan. Kertas persegi yang sederhana ini dapat menciptakan bentuk yang sangat kompleks melalui serangkaian lipatan yang cermat dan presisi.

Berdasarkan beberapa definisi di atas seni melipat kertas atau Origami dapat juga didefinisikan sebagai seni melipat kertas yang membentuk model-model berdasarkan imajinasi objek-objek yang ada di alam. Sementara Kertas Origami ialah kertas yang dilipat untuk menghasilkan semua bentuk berdasarkan hasil kreatifitas yang dimiliki.

B. Fungsi Kertas Origami

Berikut ini beberapa fungsi dari kertas origami adalah untuk:

1. Menemukan apa yang dapat mereka lakukan dan mengembangkan kepercayaan diri. Permainan mendorong berkembangnya keterampilan, fisik, sosial dan intelektual.
2. Melatih mental anak Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan

pengetahuan yang dimiliki.

3. Meningkatkan daya kreativitas dan membebaskan anak dari stres. Kreativitas anak akan berkembang melalui permainan. Ide-ide yang orisinal akan keluar dari pikiran mereka, walaupun kadang terasa abstrak untuk orangtua.
4. Melatih motorik dan mengasah daya analisa anak melalui permainan, anak dapat belajar banyak gagal. Diantaranya melatih kemampuan menyeimbangkan antara motorik halus dan kasar.
5. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan anak. Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain, seringkali dapat dipenuhi dengan bermain.
6. Mengembangkan otak kanan anak. Bermain memiliki aspek-aspek yang menyenangkan dan membuka kesempatan untuk menguji kemampuan dirinya berhadapan dengan teman sebaya serta mengembangkan perasaan realistis akan dirinya.

2.1.5 Mata Pelajaran IPAS

A. Pengertian IPAS

Kurikulum Merdeka menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Menurut Sunendar (2022:17) menyatakan IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Ini merupakan mata pelajaran baru gabungan antara IPA dan IPS dan hanya ada di struktur kurikulum sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu siswa

menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi ini. Pada mata pelajaran IPAS terdapat dua elemen yaitu :

- 1) elemen pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan
- 2) elemen keterampilan proses.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai pembelajaran IPAS dapat disimpulkan bahwa IPAS dapat memberikan wawasan lebih luas dan tentang konsep alam yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu siswa dapat menimbulkan rasa ingin tahu terhadap bagaimana kondisi lingkungan alam tersebut. Dan memiliki kemampuan guna mengembangkan ide-ide terkait lingkungan alam di sekitar siswa dengan mudah.

B. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) secara umum adalah untuk mengembangkan pemahaman siswa mengenai konsep-konsep alam, sosial, dan interaksi antar keduanya. Menurut Inayati, U. (2022) menyatakan “dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila” serta dapat :

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti

menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya;

6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari”

C. Karakteristik IPAS

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan. Apa yang kita ketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah di masa lampau boleh jadi mengalami pergeseran di masa kini maupun masa depan. Itu sebabnya ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan sebuah upaya terus menerus yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkap kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan.

Rahmadayanti, D., & Hartoyo (2022) menyatakan bahwa “daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang dihadapi.” Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat dari satu sudut pandang: keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu.

D. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase B

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, capaian yang ditargetkan dimulai sejak Fase A dan berakhir di Fase C.

Sebagai acuan pembelajaran intrakurikuler, CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar

Isi, cukup mengacu pada CP. Untuk Pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk setiap mata pelajaran. Bagi peserta didik berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Peserta didik berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual menggunakan CP reguler ini dengan menerapkan prinsip modifikasi kurikulum dan pembelajaran.

Fase B (Umumnya untuk kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A) Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan- pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.5.1 Materi Gaya Di Sekitar Kita

Gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat mengubah bentuk atau pergerakan suatu objek. Secara umum, gaya diukur dalam satuan Newton (N) dan dapat mempengaruhi kecepatan, arah, serta posisi suatu benda dalam ruang. Gaya memiliki berbagai jenis, seperti gaya gravitasi, gaya gesek, gaya magnet, dan gaya listrik, masing-masing berperan dalam berbagai fenomena fisika di sekitar kita.

A. Jenis Gaya dan Contohnya Dalam Kehidupan Sehari-hari

1. Gaya Otot

Gaya Otot adalah : gaya yang dihasilkan oleh otot manusia atau hewan saat melakukan aktivitas fisik. Gaya ini digunakan saat kita mendorong, menarik, mengangkat, atau menggerakkan benda. Contoh gaya otot adalah saat kita mengangkat tas, menarik kursi, atau mendorong troli belanja.



2. Gaya Gesek

Gaya Gesek adalah : gaya yang terjadi ketika dua permukaan benda saling bersentuhan dan bergerak satu sama lain. Gaya gesek bisa memperlambat gerakan benda atau bahkan menghentikannya. Manfaat gaya gesek:

- a) Membantu kendaraan berhenti saat direm.
- b) Membuat benda tidak mudah tergelincir.



3. Gaya Listrik

Gaya Listrik adalah : gaya yang dihasilkan oleh berbagai benda yang punya muatan listrik. Gaya listrik statis terjadi karena adanya muatan listrik pada benda. Ketika suatu benda memiliki muatan listrik yang tidak seimbang, benda tersebut dapat menarik atau menolak benda lain yang bermuatan. Contoh gaya listrik statis dapat dilihat ketika kita menggosokkan balon pada rambut, dan rambut akan tertarik ke balon.

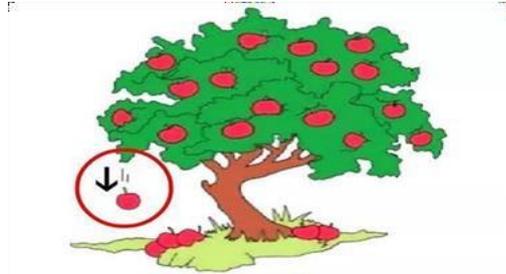


4. Gaya Tarik Bumi atau Gravitasi

Gaya Gravitasi adalah : kekuatan bumi untuk menarik benda-benda ke bawah. Gaya tarik yang diberikan oleh bumi kepada semua benda yang berada di permukaannya. Gaya gravitasi membuat benda jatuh ke bawah ketika dilepaskan.

Manfaat gaya gravitasi antara lain:

- a) Membuat kita bisa berjalan di atas tanah.
- b) Menjaga air tetap di permukaan Bumi.



5. Gaya Manet

Gaya Magnet adalah : gaya tarik atau dorong yang dihasilkan oleh magnet. Magnet memiliki dua kutub, yaitu kutub utara dan kutub selatan. Manfaat gaya magnet:

- a. Digunakan dalam kompas untuk menunjukkan arah utara dan selatan.
- b. Digunakan dalam perangkat elektronik seperti motor listrik dan speaker.



6. Gaya Pegas

Gaya Pegas adalah : gaya yang lahir dari elastisitas suatu benda.



B. Pengaruh Gaya Terhadap Benda

Gaya dapat memberikan beberapa pengaruh terhadap benda, yaitu:

- 1) Mengubah bentuk benda: Misalnya, ketika kita menekan plastisin, bentuknya bisa berubah.
- 2) Mengubah gerak benda: Gaya dapat mempercepat atau memperlambat gerak benda. Misalnya, saat kita mendorong bola, bola akan bergerak.
- 3) Mengubah arah gerak benda: Gaya juga dapat mengubah arah gerakan suatu benda. Misalnya, saat bermain sepak bola, gaya tendangan kaki mengubah arah bola.

C. Manfaat Gaya Dalam Kehidupan Sehari-hari

1. Gaya gesek membantu kita berjalan dengan stabil tanpa tergelincir.
2. Gaya gravitasi membuat kita bisa berdiri tegak dan benda-benda tetap berada di permukaan tanah.
3. Gaya otot memungkinkan kita untuk melakukan aktivitas fisik seperti mengangkat barang atau bermain olahraga.
4. Gaya magnet digunakan dalam berbagai peralatan, seperti lemari es dan motor listrik.

Gaya adalah bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, baik disadari maupun tidak. Berbagai jenis gaya seperti gaya gravitasi, gesek, magnet, dan otot, semuanya memainkan peran penting dalam berbagai aktivitas kita. Pemahaman tentang gaya membantu kita untuk mengerti bagaimana benda bergerak dan berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan kita.

2.2 Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seseorang pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dikuasainya di akhir kegiatan belajarnya yaitu guru dapat menggunakan salah satu metode *scramble* metode ini dianggap mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Berikut adalah kerangka berpikir yang lebih singkat dan jelas untuk penelitian "Pengaruh Metode *Scramble* berbantuan kertas origami terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS" Pembelajaran konvensional di mata pelajaran IPAS seringkali membuat siswa kurang aktif dan hasil belajar tidak maksimal. Metode *Scramble* berbantuan kertas origami memberikan pendekatan yang lebih aktif, di mana siswa diminta menyusun kembali informasi yang disajikan secara acak, sehingga melibatkan mereka lebih dalam proses belajar. Dengan menggunakan metode *Scramble* berbantuan kertas origami, siswa lebih terlibat aktif, berpikir kritis, dan lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka.

Kerangka berpikir ini menunjukkan bahwa dengan mengubah metode pembelajaran dari konvensional ke metode *Scramble* berbantuan kertas origami, diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS akan meningkat.

2.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variabel penelitian dengan rumusan yang didasarkan pada indikator variabel. Definisi operasional berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana yang dimaksud oleh peneliti.

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu kegiatan dimana seseorang mampu memahami bagaimana memanfaatkan gaya, serta bagaimana gaya tersebut membantu mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari yang ada pada dirinya dalam lingkungan sekitar, pada Mata pelajaran IPAS materi Gaya disekitar kita Di SD Negeri 101818 Pancur Batu.
2. Mengajar adalah suatu proses keterampilan dalam memberikan pemahaman atas segala pengetahuan melalui komunikasi kepada peserta didik dari sesuatu yang belum dimengerti menjadi jelas dan mampu dipahami sehingga membuat peserta didik berkembang dan menyesuaikan diri dengan

lingkungannya.

3. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik, guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dan guru dapat menyampaikan ilmu pengetahuan dari metode pembelajaran sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dalam mata pelajaran IPAS.
4. Metode pembelajaran adalah cara atau pendekatan yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi agar siswa dapat memahami konsep atau keterampilan tertentu secara efektif. Contoh metode pembelajaran meliputi metode ceramah, diskusi, demonstrasi, eksperimen, pembelajaran berbasis proyek, serta pembelajaran berbasis masalah. Masing-masing metode memiliki keunggulan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta situasi pembelajaran yang dihadapi. Pemilihan metode yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.
5. Hasil Belajar adalah nilai yang diperoleh oleh siswa untuk mengetahui kemampuan-kemampuan yang dimilikinya setelah ia menerima pengalaman belajar sesuai dengan tujuan pendidikan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
6. Metode *Scramble* adalah Metode pembelajaran yang berbentuk permainan secara berkelompok dengan membagikan lembar soal dan jawaban alternatif yang sudah diacak, mengharuskan siswa berfikir kritis untuk menyusun kata, kalimat, atau wacana dengan susunan yang benar.
7. Kertas origami adalah seni melipat kertas untuk menghasilkan semua bentuk berdasarkan imajinasi dan kreatifitas yang dimiliki.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pengembangan teori, hipotesis yang penulis ajukan yaitu: Terdapat pengaruh metode *scramble* berbantuan kertas origami terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dikelas IV SDN 101818 Pancur Batu Tahun Pelajaran 2024/2025.