

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang dilakukan peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Achjar, 2017) Dalam sebuah proses pembelajaran memiliki unsur-unsur di dalamnya yaitu pendidik, peserta didik, sumber belajar, lingkungan, belajar dan interaksi yang saling berkaitan di antara unsur-unsur tersebut. pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Atau dengan kata lain pembelajaran adalah kegiatan yang sengaja direncanakan dan dirancang sedemikian rupa dalam rangka memberikan bantuan untuk proses belajar. Dalam proses pembelajaran ada 2 unsur yang dapat mempengaruhi yaitu unsur internal dan eksternal. Unsur internal yaitu dari pembelajaran itu sendiri sedangkan unsur eksternal meliputi hal-hal di luar pembelajaran yang dapat mempengaruhi sebuah proses pembelajaran diri sendiri. Pada proses pembelajaran membutuhkan stimulus - stimulus untuk dirinya yang mendukung proses belajar sehingga menjadi lebih optimal. Oleh karena itu sebuah proses melibatkan tidak hanya satu pihak maka usaha yang berupa stimulus tersebut bermacam-macam seperti metode dan media yang digunakan untuk sebuah proses belajar dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (Woolfolk, 2020). Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses panjang yang di dalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat sehingga suatu saat pembelajaran dapat disebut sebagai sumber belajar dan sebaliknya.

1. Tujuan pembelajaran IPS di SD

IPS adalah yang singkatan dari Ilmu Pengetahuan sosial yang merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial. IPS di SD merupakan gabungan dari beberapa Ilmu Sosial, seperti geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, dan antropologi. Dengan adanya pembelajaran IPS di SD diharapkan peserta didik mampu mengatasi apa yang terjadi di lingkungan mereka. Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan terjalin suatu disiplin ilmu. Oleh, karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional.

Tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Ada tiga aspek yang harus dituju dalam pengembangan pendidikan IPS, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual. Tujuan pembelajaran IPS menurut *National Council Social Studies* (Candra Dewi dan Fauzatul Ma'rufah, 2019: 4) adalah "*The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of culturally diverse, democratic society in an interdependent world*". IPS bertujuan untuk membantu manusia mengeneralisasikan kemampuan yang mereka miliki untuk membuat suatu keputusan yang masuk akal dalam berkehidupan sehari-hari sebagai warga negara yang mempunyai latar belakang budaya yang berbeda-beda. IPS mempunyai peran yang sangat penting bagi peserta didik karena IPS membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki, sikap dan keterampilan supaya dapat berperan aktif dalam hidup bermasyarakat dan menjadi warga yang baik. Berdasarkan pada tujuan tersebut, guru berperan sangat penting dalam penyampaian materi IPS pada peserta didik. Guru harus menggunakan banyak pikiran dan energi untuk membelajarkan IPS pada peserta didik. Sehingga diharapkan pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik adalah pembelajaran IPS yang berkualitas.

Tujuan mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut.

- 1) Mempelajari konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
- 2) Memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, kemampuan investigasi, kemampuan memecahkan masalah, dan kecakapan hidup bermasyarakat.
- 3) Komitmen dan pengakuan terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan bersaing dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global (Sapriya 2015).

Berdasarkan beberapa pandangan terkait dengan tujuan pembelajaran IPS di atas, dengan mempelajari ilmu IPS maka siswa menjadi peka terhadap permasalahan sosial yang

terjadi di masyarakat, dan dengan mempelajari ilmu dasar dapat menjadi warga negara yang baik Keterampilan penalaran dan keterampilan utama rasa ingin tahu, eksplorasi, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial. Kedua, pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan budaya suatu masyarakat meningkatkan kesadaran dan kepedulian sosial dan lingkungan.

2. Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Mata pelajaran IPS yang mengkaji tentang kehidupan sosial masyarakat memiliki karakteristik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Susanto (2014 :10-22) mengungkapkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS dapat dilihat dari aspek tujuan, aspek ruang lingkup materi dan aspek pendekatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS SD adalah komprehensif, pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa depan, kegiatan pembelajaran mengutamakan peran aktif siswa melalui proses pembelajaran *inkuiri*. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, melainkan mampu membentuk karakter dan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Di sekolah hampir setiap mata pelajaran dapat dipakai untuk keperluan pengembangan kreativitas siswa. Tinggal bagaimana guru dapat mengemas dan memoles setiap materi atau pelajaran agar menghasilkan model pembelajaran yang kreatif tersebut. Salah satu mata pelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas itu adalah pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS sangat memungkinkan untuk melatih siswa mampu berpikir logis, kritis, detail, sistematis, kreatif, dan inovatif. Hal tersebut dibenarkan oleh Ruseffendi (2021) bahwa manusia memiliki intelegensi yang terdiri dari tujuh kemampuan mental pokok, yaitu kecepatan mengamati, fasih dalam kata-kata, penalaran, ingatan, kemampuan tilikan ruang, kemampuan verbal dan kemampuan menganal bilangan. Empat dari tujuh kemampuan mental tersebut erat kaitannya dengan pembelajaran IPS, yaitu kecepatan mengamati, penalaran, kemampuan tilikan ruang, dan kemampuan mengobservasi. Kemampuan-kemampuan mental itu memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas siswa. Karena keempat kemampuan mental tersebut terkait erat dengan pembelajaran IPS, maka bisa dikatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu dalam pembelajaran IPS, sudah terbiasa untuk menggunakan model-model pembelajaran, yang digunakan untuk

membantu siswa agar lebih kreatif dalam memahami konsep yang sedang disajikan. Model-model pembelajaran berpotensi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena dengan model pembelajaran tersebut siswa bisa memanipulasi dari satu ide ke ide yang lain.

Model-model pembelajaran yang modern yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS ini salah satunya model pembelajaran *Scramble* dapat menumbuhkan berpikir kreatif dan kritis pada siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dan model pembelajaran lainnya diterapkan kepada siswa dalam pembelajaran IPS ini, dapat menumbuhkan keingintahuan dan adanya motivasi, menumbuhkan sifat kreatif, dapat menumbuhkan jawaban yang asli, baru, khas, dan beraneka ragam, dan dapat menambah pengetahuan baru. Pemecahan masalah perlu dimulai sejak SD, bahkan mungkin bisa lebih dini

2.1.2 Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Scramble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. 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.

Ningtyas (dalam Apriyanti, 2019, hlm. 150) mengungkapkan bahwa model *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari konsep secara kreatif dengan menyusun kalimat yang disusun secara acak sehingga menemukan jawaban

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 maupun individu. 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, metode ini mengharuskan untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. dalam metode ini, peserta didik tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menangkap dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran *scramble*. 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.

Berdasarkan jurnal *Elementary School Journal* vol.10 No.4 (2020), model pembelajaran *scramble* dianggap efektif dalam proses pembelajaran dan berlangsung menarik dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Naniek Kusumawati (2019) Terbukti pada saat kegiatan belajar berlangsung semua siswa ikut aktif dan tidak didominasi oleh beberapa siswa saja. Selain hasil belajar yang meningkat minat belajar siswa pun juga ikut meningkat, siswa dapat menggali kemampuannya sendiri melalui model pembelajaran *scramble* sehingga melatih siswa untuk berfikir secara aktif dan mandiri, dan dalam jurnal CA Pasaribu (2023) Model *scramble* baik digunakan manakala bertujuan untuk melengkapi atau mempertajam pengetahuan siswa yang telah ia miliki sebelumnya.

1.Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Sramble*

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran *scramble* adalah:

1. Guru menyajikan materi sesuai dengan topik yang dikaji.
2. Guru membagikan lembar soal yang telah dipersiapkan.
3. Siswa menulis urutan kata atau kalimat sehingga menjadi jawaban yang tepat dan mencocokkannya pada pertanyaan yang sesuai.
4. Guru melakukan penilaian, baik dikelas maupun dirumah. penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dikerjakan yang benar.
5. Guru memberikan apresiasi dan rekognisi kepada peserta didik yang berhasil, dan memberi semangat kepada peserta didik yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

2.Kelebihan dan Kekurangan dalam Penerapan Model *Scramble*

Dalam model pembelajaran *scramble* terdapat beberapa kelebihan dan kekurangannya dalam proses kegiatan pembelajaran Menurut Aiska & Supriyono,(2018) Kelebihan Model pembelajaran *scramble* diantaranya yaitu:

1. Model pembelajaran *scramble* memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir.
2. Selain membangkitkan kegembiraan melatih keterampilan tertentu metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
3. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
4. Meningkatkan kemampuan hasil belajar pada peserta didik dalam belajar secara mandiri maupun berkelompok.

Sedangkan kekurangan pada model pembelajaran *scramble* adalah :

1. Pada pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa belajar.
2. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan
3. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar, berhasil atau gagalnya pembelajaran dapat ditunjukkan dalam hasil belajar setelah dilakukan evaluasi pada akhir pembelajaran. Seseorang telah dikatakan berhasil dalam pembelajaran, jika peserta didik mendapatkan hasil belajar sesuai dengan nilai ketuntasan yang ditetapkan. Sebaliknya, seseorang dikatakan gagal dalam pembelajaran jika peserta didik tidak mencapai nilai ketuntasan yang ditetapkan.

Purwanto (2001:42) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus yang baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.”. Kemudian menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh mahasiswa dalam mengikuti proses belajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa terhadap belajar yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada aspek kognitif, proses

mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir (*cognitive*), pada aspek afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (*affective*), sedangkan aspek psikomotorik memberikan hasil berupa keterampilan (*psychomotoric*).

1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam yakni: faktor internal, dan faktor eksternal..

a.Faktor Internal

Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa, Faktor internal meliputi dua aspek yakni:

- 1)Aspek Fisiologis ada dua faktor yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh
- 2)Faktor Psikologis, yang terdiri dari lima faktor yaitu, Tingkat kecerdasan/intelegens siswai, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, motivasi siswa.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam, yakni: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsiosal.

1. Faktor lingkungan sosial memiliki tiga faktor sebagai berikut:
2. Faktor Keluarga Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. b) Faktor Sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup, Metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran , keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor Masyarakat, Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaanya siswa dalam masyarakat.
4. Faktor lingkungan nonsiosal memiliki faktor memiliki tiga faktor sebagai berikut:
 - a. Gedung sekolah dan letaknya.
 - b. Rumah tempat tinggal dan letaknya.
 - c. Keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

2.1.4 Materi Pelajaran IPS “Aku Bagian dari Masyarakat”

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Mata pelajaran IPS juga mencakup pada materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, bermanfaat bagi bangsa dan negara serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

1. Kota/Kabupaten Tempat Aku Tinggal

Kota/kabupaten merupakan wilayah di bawah provinsi. Dalam satu provinsi, ada beberapa kota atau kabupaten. Kota dipimpin oleh Wali kota sedangkan kabupaten dipimpin oleh Bupati. Baik Wali kota maupun Bupati dipilih oleh rakyat melalui Pemilihan Kepala Daerah (Pilkada).

Setiap kota/kabupaten, mempunyai Ibu kota. Ibu kota ini mempunyai fungsi sebagai berikut.

1. Pusat pemerintahan. Ada kantor pemerintahan kota/kabupaten untuk melayani warganya.
2. Pusat pendidikan. Biasanya, sekolah-sekolah lebih dulu ada di wilayah Ibu kota.
3. Pusat informasi. Informasi disebarkan dari kota ke daerah-daerah di sekitarnya. Ada yang melalui televisi, radio, surat kabar, dan internet.
4. Pusat kegiatan ekonomi. Umumnya, di kota banyak kantor perusahaan. Selain itu banyak pula kegiatan ekonomi, terutama perdagangan.

B.Pemerintahan di Daerahku

Wilayah kota/kabupaten cukup luas. Penduduknya juga banyak. Untuk memudahkan pelayanan kepada masyarakat, dibentuk beberapa kecamatan. Kecamatan dipimpin oleh seorang camat. Camat tidak dipilih oleh masyarakat, tetapi oleh wali kota atau bupati. Dalam satu kecamatan, ada beberapa desa/kelurahan. Desa berkedudukan di kabupaten, sedangkan kelurahan berkedudukan di kota. Di setiap kabupaten pasti terdapat desa dan kelurahan. Sedangkan di kota hanya terdapat kelurahan saja. Di beberapa daerah di Indonesia, desa memiliki sebutan yang berbeda-beda. Misalnya, di Sumatra Barat desa disebut nagari, di Aceh disebut gampong, dan di Papua dan Kutai Barat disebut kampung.

Rukun Tetangga (RT) dan Rukun Warga (RW) Di daerah kalian, tentu ada RT dan RW, kan? Tahukah kalian, kalau RT bisa dibentuk berdasarkan usulan warga? Pembentukan RT/RW dapat dilakukan atas ide masyarakat. RT/ RW dibentuk demi membantu pemerintah

mengatur dan melayani masyarakat. Apabila masyarakat ingin membentuk RT/RW akan dilakukan diskusi atau musyawarah. Musyawarah ini akan diselenggarakan oleh lurah atau kepala desa. Setiap RT terdiri dari paling sedikit 30 Kepala Keluarga. Setiap RW terdiri dari paling sedikit 3 RT dan paling banyak 10 RT.

C. Mengetahui Tugas Pemimpin di Daerahku

Di kelas kalian, tentu ada ketua kelas, kan? Ketua kelas membantu guru dalam berkoordinasi dengan teman-teman di kelas, sedangkan guru juga memiliki pemimpin di sekolah, yaitu Kepala Sekolah. Dalam menjalankan pemerintahan, pemerintah pusat dan provinsi dibantu oleh pemimpin-pemimpin daerah.

Ada desa, ada pula kelurahan. Keduanya merupakan bentuk pemerintahan terkecil. Apa perbedaannya? Desa dipimpin oleh Kepala Desa. Kelurahan dipimpin oleh Lurah. Kepala Desa dipilih oleh warga desa secara langsung melalui Pemilihan Kepala Desa (Pilkades), Lurah ditunjuk oleh Bupati atau Wali kota.

Kelurahan kebanyakan berada di wilayah perkotaan. Warga pedesaan umumnya memiliki ikatan kekeluargaan yang lebih erat dibanding warga kelurahan. Warga desa biasanya bekerja di bidang pertanian dan peternakan sedangkan warga kelurahan umumnya menjadi buruh, karyawan, pedagang, pengusaha, dan lain-lain.

2.2 Kerangka Berfikir

Belajar adalah suatu usaha sadar untuk membangun pengetahuan sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor

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.

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan yang diperoleh tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa.

Pendidikan IPS adalah yang singkatan dari Ilmu Pengetahuan sosial yang merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial. IPS di SD merupakan gabungan dari beberapa Ilmu Sosial, seperti geografi ekonomi, sejarah, sosiologi, dan antropologi.

2.3 Hipotesis Penelitian

Erwan Agus Purwanto (2023) menyatakan “hipotesis penelitian merupakan pernyataan atau tuduhan yang bersifat sementara atau tentatif. Dugaan tersebut berisi masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah atau belum tentu benar sehingga harus diuji secara empiris.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis Penelitian ini adalah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap hasil belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2024/2025

2.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran adalah proses interaksi belajar dengan dua arah yang berkesinambungan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Pembelajaran dengan metode *Scramble* adalah teknik yang melibatkan penyusunan ulang informasi yang tidak berurutan sehingga siswa harus mengurutkan informasi tersebut dengan benar. Dalam konteks ini, *Scramble* dapat diukur dengan cara memberikan soal atau tugas kepada siswa yang berisi kalimat atau informasi yang acak, dan siswa diminta untuk menyusunnya dengan benar. Keberhasilan pembelajaran *Scramble* dapat diukur berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan waktu penyelesaian tugas.
3. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa terhadap belajar yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada aspek kognitif, proses mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir (*cognitive*), pada aspek afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (*affective*), sedangkan aspek psikomotorik memberikan hasil berupa keterampilan (*psychomotoric*).
4. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial.