

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan (Rosyid, 2021). Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2021). Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran (Suprijono, 2021).

Menurut Khasanah (2022) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut akan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Selain itu, Menurut Lutfiandi & Hartanto (dalam Azeti, 2019) mengatakan 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.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan dari teori-teori di atas bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk berubah kearah yang lebih baik. 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.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Siswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Di sekolah tersebut siswa mengalami proses belajar, setelah mengalami proses belajar tersebut diharapkan siswa berubah sesuai dengan apa yang dipelajari dari proses belajar tersebut. Hal ini sesuai dengan menurut para ahli psikologi yang menyatakan bahwa belajar adalah adanya perubahan kematangan dari anak didik sebagai akibat dari belajar, dan menurut Gagne (Sagala, 2006: 13).

Belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat dari pengalaman Menurut Garret (Sagala, 2006: 13) Belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa pada perubahan diri dan perubahan cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Berdasarkan para ahli di atas bahwa belajar adalah suatu proses atau kegiatan perubahan tingkah laku individu dalam memperoleh suatu pengetahuan setelah ia mendapatkan suatu pembelajaran atau pengalaman, hal ini sudah tentu perubahan kearah yang lebih baik (positif), misalnya yang tadinya tidak tahu setelah mengalami proses belajar setidaknya menjadi tahu. Untuk menuju ke hal yang lebih baik lagi dalam proses belajar ini akan memerlukan waktu yang lama dan perlu adanya urutan-urutan yang sistematis didalam proses belajar. Sudah seharusnya belajar matematika harus bertahap dan berurutan secara sistematis serta didasarkan pada pengalaman sebelumnya.

Menurut Ruseffendi (1991: 153) “Belajar matematika adalah belajar konsep dimulai dari benda-benda real kongkrit secara intuitif, kemudian pada tahap-tahap yang lebih tinggi konsep itu diajarkan lagi dalam bentuk yang lebih abstrak dengan menggunakan notasi yang lebih umum dipakai dalam matematika”.

Dapat diambil kesimpulan bahwa belajar matematika yaitu suatu proses untuk memahami suatu konsep (materi) tentang matematika harus memahami konsep (materi) sebelumnya, karena pada pembelajaran matematika memerlukan tahapan-tahapan dari hal-hal yang lebih mudah menuju hal-hal yang lebih sulit, hal ini untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep atau materi.

“Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya” (Sudjana, 2005: 22). Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar. Upaya memberikan evaluasi belajar mengajar yaitu untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa. Kegiatan evaluasi belajar mengajar berkaitan erat dengan kegiatan pengukuran yang berupa tes hasil belajar. Hasil dari tes tersebut tiada lain adalah berupa nilai. Menurut Sudjana (2005: 28) “evaluasi adalah

pemberian cara bekerja, pemecahan, metode, materil dll”. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu ada suatu kriteria atau standar tertentu.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 200) “bahwa evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar”. Berdaarkan pengertian evaluasi hasil belajar tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan evaluasi hasil belajar tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bersifat edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antar guru dan anak didik. Interaksi yang bersifat edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu guna kepentingan pengajaran. Dalam kamus ilmiah populer strategi mempunyai arti ilmu siasat atau muslihat untuk mencapai suatu tujuan. (Pius A Partaaanto dan M. Dahlan Al Barry, 2001: 727) Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai tujuan atau sasaran yang ditentukan. (Syaiiful Bahri Jamrah dan Aswan Zain, 1996: 5) Dihubungkan dengan proses pembelajaran, strategi biasa diartikan sebagai siasat atau pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Mc. Leod mengatakan bahwa secara harfiah dalam bahasa Inggris kata “strategi” dapat diartikan sebagai seni (art) melaksanakan strategem yakni siasat atau rencana. (Muhibbin Syah, 2003: 214) Istilah startegi sering digunakan dalam banyak konteks dengan makna yang tidak sama.

Dalam kontek pembelajaran, Nana Sudjana juga mengatakan bahwa strategi mengajar adalah taktik” yang digunakan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar (pembelajaran) agar dapat mempengaruhi siswa (peserta didik) untuk mencapai tujuan pembelajaran (TIK) secara efektif dan efesien. (Ahmad

Rohani dan Abu Ahmadi, 133) Hilda Taba menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan dan fasilitas bagi siswa menuju tercapainya tujuan pembelajaran. (Supriadi Saputro, 2000: 21).

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto(2010:54) Faktor-faktor yang mempegaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.Menurut Syah (2017: 145) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa, Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa, Faktor pendekatan belajar (*approach learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.

2.1.5 Mata Pelajaran IPAS

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2007) menyatakan bahwa fungsi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mengembangkan wawasan, sikap, dan nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari. Samatowa (2011) menyatakan bahwa IPAS memiliki faedah bagi suatu bangsa, sebab IPAS merupakan dasar teknologi dan disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan. Sehingga, pembelajaran IPAS dapat dijadikan sebagai wahana dalam meningkatkan kualitas SDM. Pembelajaran IPAS yang baik harus mengaitkan IPAS dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, membangkitkan ide-ide, membangun rasa ingin tahu tentang segala sesuatu yang ada di lingkungannya, membangun keterampilan yang diperlukan, dan menimbulkan kesadaran bahwa belajar IPAS menjadi sangat diperlukan untuk dipelajari. Penggunaan media pembelajaran akan memperbanyak pengalaman belajar siswa, membuat siswa menjadi tidak bosan, dan memberikan pembelajaran yang menarik kepada siswa (De Vito dalam Samatowa, 2011).

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD), agar bahan pengajaran yang di sampaikan menjadi lebih mudah di pahami oleh murid, di perlukan alat bantu pembelajaran juga pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajran yang menarik dan tepat dapat membantu penulis dan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran (Karim, 2017).

Upaya dalam meningkatkan prestasi sudah banyak diupayakan oleh guru namun hasilnya belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari hasil penelitian peneliti mengenai masalah diatas ternyata yang menjadi kenadala adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat. Secara umum pengertian alat peraga adalah benda atau alat-alat seperangkat benda konkrit yang dirancang, dibuat atau disusun secara sengaja untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam pembelajaran.

2.1.6 Model Pembelajaran

Joyce dan Weil (2003) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer. Hakikat mengajar menurut Joyce dan Weil adalah membantu belajar (peserta didik) memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan belajar bagaimana cara belajar. Selain daripada itu Joyce dan Weill (2000) juga mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran. Hal ini mengisyaratkan bahwa model pembelajaran secara spesifik memuat tentang pola pola pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran. Pendapat lain mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Syaiful Sagala, 2005).

2.1.7 Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Model-model pembelajaran yaitu:

a) Model Quantum Teaching Tipe Tandur

Model pembelajaran Quantum Teaching merupakan model yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi didalam kelas. (Miftahul a'la 2011). Dalam model pembelajaran quantum teaching ada beberapa tipe atau teknik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Peneliti mencoba menerapkan tipe TANDUR dalam penelitian ini. TANDUR sendiri merupakan akronim dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan,Ulangi dan Rayakan. (Miftahul a'la 2011).

b) Model Partisipatori Dengan Media Gambar

Model partisipatori adalah model pembelajaran yang lebih menekankan keterlibatan siswa secara penuh. Berbeda dengan metode jelajah alam sekitar yang pembelajarannya harus dilakukan di luar kelas, metode partisipatori dilakukan di dalam kelas dengan bantuan media gambar dan pengalaman. Siswa dianggap sebagai penentu keberhasilan belajar. Dengan berpartisipasi aktif, siswa dapat menemukan hasil belajar. Guru hanya bersifat sebagai pemandu atau fasilitator. Begitu juga bentuk partisipasi aktif siswa dalam menulis puisi keindahan alam yaitu ketika siswa dapat menemukan sendiri hal-hal yang berkaitan dengan materi menulis puisi dan mendiskusikannya bersama teman dalam kelompok serta dipandu oleh guru.

Media gambar adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran yang berupa tiruan barang (orang, Binatang, tumbuhan) yang dibuat dalam coretan pensil pada kertas dan lukisan (KBBI 2008). Dengan demikian, media gambar dapat mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi siswa sehingga membantu siswa menemukan ide dan membantu mengungkapkannya ke dalam puisi serta dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran.

c) Model Copy The Master Dengan Bantuan Vcd Berbasis Pendidikan Karakter

Model copy the master merupakan metode meniru atau mencontoh master atau model dari seorang ahli. Dalam pembelajaran menulis, siswa langsung

disajikan sebuah contoh tulisan yang paling baik (master) kemudian siswa meniru bentuk tulisan tersebut (Marahimin, 2005:20). Model belajar ini dapat diterapkan disekolah menengah dasar maupun atas dengan mengikuti tiga tahapan yang harus diikuti oleh guru di sekolah. Ketiga tahapan tersebut harus dapat dilaksanakan guru dengan baik sehingga hasilnya akan memberikan dampak yang baik pula.

Adapun ketiga tahapan itu akan dijelaskan satu-persatu, yakni sebagai berikut Tahap pertama proses pembelajaran diawali dengan mengkondisikan siswa agar siap untuk mengikuti pembelajaran menulis puisi dengan menanyakan keadaan siswa, mengadakan kegiatan apersepsi yang diawali dengan memberikan ilustrasi tentang pembelajaran menulis puisi.

Kemudian siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru. Kegiatan berikutnya yaitu menanyakan pengalaman siswa dalam menulis puisi, dan menyampaikan tujuan serta manfaat pembelajaran menulis puisi. Hal ini dilakukan sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa agar siswa memiliki motivasi belajar terlebih dahulu. Pada kegiatan tersebut siswa terlihat mulai antusias memperhatikan penjelasan guru.

2.1.8 Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan komponen dalam implementasi pembelajaran. Menurut (Erni et al., 2020), model pembelajaran merupakan rancangan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini sangat beragam. Model pembelajaran experiential learning adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang memberikan fokus kepada pengalaman nyata dan praktik yang dialami oleh peserta didik dalam proses belajarmengajar.

Pendekatan ini bertujuan untuk melibatkan anak-anak secara aktif dalam penemuan dan eksplorasi pembelajaran melalui pengalaman langsung dan nyata. Proses pembelajaran experiential learning tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, juga tidak seperti teori behavior yang menghilangkan peran pengalaman subjektif dalam proses belajar. Pengetahuan yang tercipta dari model ini merupakan perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman

(Matono et al., 2022).

2.1.9 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Media visual
2. Media audio
3. Media audio visual

1. Media Visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja.

2. Media Audio adalah atau media

Dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.

3. Media audio visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.

2.1.10 Media Pembelajaran Berbasis Media Gambar

Penggunaan media gambar untuk menuliskan puisi merupakan salah satu media alternatif dalam pembelajaran bahasa dan sastra di indonesia di sd. Media tersebut digunakan untuk memunculkan ide pokok atau gagasan sebagai isi dari sebuah puisi berdasarkan gagasan dari media gambar, selanjutnya disusun menjadi bait bait puisi sederhana berdasarkan tema tertentu. Salah satu kompetensi dasar

kelas III semester 2 menyatakan menulis puisi berdasarkan gambar dengan pilihan kata yang menarik, sejalan dengan itu ide dari gambar dapat dirumuskan dengan kata-kata menarik dalam sebuah puisi dengan, tiga bait masing-masing 4 baris. Penggunaan media gambar untuk menulis puisi tersebut belum diimplementasikan di kelas. Oleh karena itu hasil dari pembelajaran tersebut belum diperoleh data empiris, sehingga bukti puisi dari tulisan peserta didik belum diperoleh. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasi model pembelajaran puisi dengan media gambar di kelas III kemudian hasilnya di deskripsikan untuk menjelaskan peran media terhadap kemampuan peserta didik menulis puisi.

Keterampilan adalah keahlian seseorang dalam bidang tertentu dan dipergunakan untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Sedangkan dalam KBBI menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2005:1180) menyebutkan keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Dalam KBBI (2002:1219) yang dikutip oleh Acep Yoni (2010:34), menulis diartikan sebagai “melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Melalui kegiatan menulis, seseorang dapat menuangkan ide-idenya atau meluapkan isi perasaannya”. Dengan demikian, menulis merupakan suatu cara mengekspresikan pikiran atau perasaan dalam bentuk tulisan.

2.1.11 Kekurangan dan Kelebihan Pembelajaran Media Gambar

Adapun kekurangan dan kelebihan pada media gambar yaitu:

a) Kekurangan Pembelajaran Media Gambar

1. Difokuskan indra penglihatan.
2. Benda yang kongkret susah diwujudkan.
3. Tampilan dengan ukuran yang terbatas.

b) Kelebihan Pembelajaran Media Gambar

1. Konkret.
2. Mewujudkan hal terbatas ruang dan waktu.
3. Mewujudkan hal yang bersifat abstrak.
4. Membuat suatu masalah menjadi lebih jelas.
5. Murah dan dapat digunakan dengan mudah.

2.1.12 Tujuan Mata Pelajaran IPAS

IPAS (ilmu pengetahuan alam dan Sosial) bukan hanya sekedar menghafalkan konsep dan prinsip IPAS melainkan, dengan pembelajaran IPAS diharapkan peserta didik dapat memiliki sikap dan kemampuan yang berguna bagi dirinya dalam memahami perubahan yang terjadi di lingkungannya dan berprestasi dalam pelajaran IPAS (Yestiani et al., n.d.) Peran guru pada kurikulum 2013 secara konsep sebenarnya tidak jauh berbeda dengan kurikulum ktsp yang selama ini telah berjalan. Perbedaannya hanya terdapat pada proses pembelajaran yang lebih menuntut pendidik untuk benar-benar dapat menunjukkan kompetensi yang dimilikinya lebih nyata secara aplikatif daripada secara administrative (Panggabean et al., 2021). Di sudut pandang peserta didik, mata pelajaran IPAS merupakan salah satu pelajaran yang menyenangkan.

Dengan diterapkannya kurikulum 2013, pelajaran IPAS terasa sangat mudah di pahami. Kekreatifan pendidik dalam media pembelajaran yang digunakan juga sangat mendukung proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran IPAS, misalnya video, gambar, animasi, dan game. Peserta didik berpendapat bahwa peran pendidik sangat besar dalam membantu peserta didik memahami materi. Media Pembelajaran ideal merupakan proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam jalannya pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran ideal dipengaruhi pula oleh pendidik atau guru yang berperan di dalamnya. Pendidik merupakan kepala utama dalam kesuksesan proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik perlu memahami tujuan serta manfaat dari pembelajaran tersebut (Magdalena et al., 2021).

Peran guru dalam pembelajaran menurut undang-undang RI. NO. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, Pada Bab I, Pasal I menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, Mengajar, Membimbing, Mengarahkan, Melatih, Menilai, Dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan formal tugas tersebut harus dilaksanakan karena mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pendidikan (Magdalena et al., 2021).

2.1.13 Materi Pembelajaran Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya

a) Akar

Fungsi akar tumbuhan dalam menyerap air dari tanah dan melepaskannya ke atmosfer dengan mekanisme transpirasi menghasilkan air pori yang lebih sedikit efek hidrologi yang dapat meningkatkan stabilitas tanah. Monteleone dan Sabatino (2014) berpendapat efek hidrolis akar tanaman yang relevan dalam pengurangan risiko gerakan tanah adalah stabilisasi tanah vertikal. Efek mekanis dari akar tanaman pada stabilitas lereng adalah menstabilkan tanah dengan penguatan mekanik tanah. Akar tanaman akan memperkuat tanah dan meningkatkan kekuatan geser tanah. Di dalam kaitannya dengan peran akar terhadap stabilitas tanah, ada dua mekanisme yang dominan adalah: (1) penyerapan air oleh akar, yang berkontribusi terhadap meningkatkan stabilitas dengan meningkatkan resistensi gesekan terkait dengan sedot tanah dan (2) penguatan tanah oleh struktur akar, yang meningkatkan stabilitas dengan menambahkan konsistensi ekstra pada tanah.

Penetrasi akar berlapis-lapis tanah juga merupakan ciri akarnya penting untuk mengendalikan gerakan tanah. Akar vertikal dan akar horizontal mampu menembus lebih dalam ke lapisan tanah dan memberikan stabilitas tanah yang lebih baik khususnya tipe gerakan tanah dangkal. Peran akar ini akan lebih efektif daripada akar memotong bidang longsor potensial. Pertimbangan kemampuan juga akar dari aspek hidrolis dan mekanis ciri fisik dan sistem akar tanaman maka bisa menjadi jenis tanaman tertentu digunakan untuk mengurangi gerakan tanah dan erosi.

1. Akar Tunggal dan Akar Serabut



Sumber : <https://share.google/images/dSt4hemfSH8IWHfMr>

Gambar 2.1 Jenis-Jenis Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang menghubungkan bagian tubuh tanaman dengan tanah atau media tempat tanaman tersebut tumbuh. Pada umumnya tumbuhan tumbuh kebawah tanah searah dengan gaya gravitasi bumi.

a.) Bagian-bagian akar

Secara umum akar terdiri atas akar utama, cabang akar, dan rambut akar. Akar utama adalah bagian akar yang cukup besar, berbetuk megerucut dan tumbuh lurus menembus tanah. Pada akar utama, tumbuh cabang akar dan rambut akar.

b) Jenis-jenis akar

Akar dapat digolongkan kedalam dua jenis, yaitu akar serabut dan akar tunggang.

1) Akar serabut

Berbentuk serabut berukuran kecil-kecil. Akar serabut tidak memiliki akar utama sehingga ukuran akar yang satu dan yang lainnya relatif sama. Tanaman yang memiliki akar serabut umumnya merupakan golongan monokotil (biji berkeping satu). Contoh tanaman yang berakar serabut adalah: padi, pohon kelapa, dan rumput-rumputan.

2) Akar tunggang

Terdiri dari dari satu akar induk yang berukuran cukup besar. Pada bagian akar induk, tumbuh akar-akar cabang dengan ukuran yang lebih kecil. Tanaman yang memiliki akar tunggang pada umumnya merupakan golongan dikotil (biji berkeping dua). Contoh tanaman yang berakar tunggang yaitu :pohon mangga, jambu dan jeruk. Selain akar serabut dan akar tunggang, terdapat beberapa jenis akar khusus. Yaitu akar tunjang (pandan), akar gantung (beringin), akar hisap (benalu), akar lekat (sirih), dan akar umbi (singkong).

c) Fungsi akar

Akar merupakan bagian tumbuhan yang sangat penting. Keberadaan akar pada tumbuhan sangat menentukan kelangsungan hidup

tumbuhan. Fungsi akar pada tumbuhan antara lain:

- 1) Menunjang berdirinya tumbuhan
- 2) Meyerap air dan mineral-mineral dari dalam tanah.
- 3) Tempat penyimpan cadangan makanan (untuk beberapa jenis tanaman tertentu, misalnya singkong).

2. Batang

Batang adalah bagian tanaman yang menempel pada akar dan berada di atas permukaan. Arah pertumbuhan batang berlawanan dengan akar. Umumnya batang tumbuh mengikuti arah sinar matahari. Batang merupakan bagian tanaman tempat keluar dan menempelnya bagian daun, bunga dan buah. Beberapa jenis tanaman memiliki batang yang bercabang dan beberapa jenis lainnya tidak. Beberapa jenis tanaman juga memiliki batang berkayu dan yang lainnya tidak.

a. Bagian-bagian batang

Batang tanaman berkayu, memiliki bagian yang disebut pembuluh tapis yang bertugas mengangkut makan hasil fotosintesis dari daun kesemua bagian tumbuhan. Dibagian dalam pembuluh tapis, pada tanaman diatas terdapat lapisan kambium. Dibagian dalam lapisan kambium, terdapat pembuluh kayu yang berfungsi untuk megangkut air dan mineral yang diserap oleh akar menuju daun. Batang yang berkambium pada umumnya akan membentuk lingkaran tahun.

b. Jenis-jenis Batang

Berdasarkan kambiumnya, terdapat batang yang berkambium dan batang yang tidak berkambium. Contoh tanaman yang memiliki batang berkambium adalah mangga. Sedangkan contoh tanaman yang tidak memiliki kambium yaitu kelapa. Batang tanaman dapat pula dibedakan berdasarkan bentuknya, yaitu batang berkayu seperti pada jambu, batang basah seperti pada bayam, dan batang rumput seperti pada padi.

Contoh daun melengkung adalah daun sirih. Contoh daun sejajar adalah daun jagung.



Sumber : <https://share.google/images/Ot9d6FdDtbT7ZvL6U>

Gambar 2.2 Daun

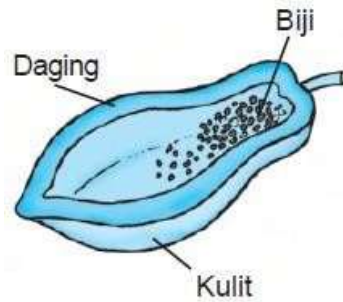
Selain dibedakan berdasarkan bentuk pertulangan daunnya, daun juga dibedakan berdasarkan jumlah helai daun pada setiap tangkainya, yaitu daun tunggal dan daun majemuk. Daun tunggal adalah daun yang berjumlah satu helai dalam setiap tangkainya, contohnya adalah jambu. Daun majemuk adalah daun yang terdiri dari beberapa helai dalam setiap tangkainya, contohnya daun putri malu.

c. Fungsi daun

Fungsi utama daun pada tumbuhan adalah sebagai tempat membuat makanan atau tempat terjadinya proses fotosintesis. Selain itu, daun juga berguna sebagai tempat penguapan air dan sebagai alat pernapasan tumbuhan.

4. Buah

Buah adalah bagian tumbuhan yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari bunga. Buah terdiri atas bagian kulit, daging, dan biji. Contohnya, buah mangga dan pepaya. Bagian buah yang biasanya dapat dimakan adalah bagian dagingnya. Buah juga digunakan menarik makhluk hidup lain sehingga membantu menyebarkan biji yang berada di dalamnya. Buah sekaligus biji yang penyebarannya melalui air biasanya dilengkapi dengan bagian yang bersabut sehingga dapat mengapung. Contohnya, buah kelapa. Buah juga bermanfaat bagi manusia, antara lain sebagai sumber vitamin, mineral, dan hiasan.



Sumber : <https://sl.bing.net/fMWA9AhQDIW>

Gambar 2.4 Buah

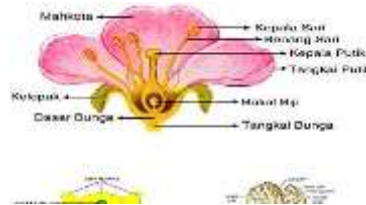
5. Bunga

Sebagian besar orang senang dengan bunga. Bunga ada yang berbau dan ada pula yang tidak berbau. Bau yang dikeluarkan bunga pun bermacam-macam. Ada bunga yang berbau wangi, misalnya, bunga mawar, bunga melati, dan bunga sedap malam. Ada bunga yang tidak berbau, misalnya, bunga bugenvil dan bunga sepatu. Ada pula bunga yang baunya seperti bangkai. Bunga merupakan alat perkembangbiakan pada sebagian besar tumbuhan. Bunga lengkap memiliki bagian-bagian sebagai berikut :

1. Kelopak, umumnya berwarna hijau dan berfungsi menutup bunga di saat masih kuncup.
2. Mahkota, merupakan bagian bunga yang indah dan berwarna-warni.
3. Benang sari dengan serbuk sari sebagai alat kelamin jantan
4. Putik sebagai alat kelamin betina.
5. Dasar dan tangkai bunga sebagai tempat kedudukan bunga.

Bunga yang memiliki tangkai, kelopak, mahkota, benang sari, dasar bunga, dan putik disebut bunga sempurna. Jika memiliki semua bagian kecuali putik, maka bunga ini disebut bunga jantan. Jika memiliki semua bagian kecuali benang sari, maka bunga ini disebut bunga betina. Bunga yang memiliki benang sari dan putik disebut bunga hermafrodit. Pada satu tumbuhan seringkali hanya terdapat bunga jantan atau bunga betina saja. Misalnya, tumbuhan salak dan tumbuhan avokad. Tumbuhan yang demikian ini disebut tumbuhan berumah dua. Jika pada satu tumbuhan terdapat bunga jantan dan bunga betina seperti tumbuhan jagung, maka tumbuhan ini disebut tumbuhan berumah satu. Bagi manusia, bunga dapat dimanfaatkan untuk:

- a. Hiasan, contohnya, bunga mawar, melati, dahlia.
- b. Perlengkapan upacara adat, contohnya, bunga kantil, kamboja.
- c. Rempah-rempah, contohnya bunga cengkih.
- d. Fungsi bunga yang paling utama adalah membentuk biji agar tumbuhan dapat menghasilkan keturunan.



Sumber : <https://share.google/images/TaQXCprA9tFYTSNBh>

Gambar 2.5 Bunga

2.2 Kerangka Berpikir

1. Permasalahan Awal

Hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih rendah. Pembelajaran cenderung bersifat monoton, berpusat pada guru, dan kurang menarik minat siswa. Siswa kesulitan memahami konsep IPAS yang abstrak tanpa media pendukung.

2. Pentingnya Perubahan

IPAS merupakan mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah. Diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa.

3. Dasar Teori

Model Pembelajaran *Scramble* : Melibatkan siswa dalam aktivitas menyusun atau mencocokkan jawaban/konsep, menumbuhkan keaktifan, kerja sama, dan daya ingat.

Media Gambar : Membantu siswa memvisualisasikan konsep IPAS yang abstrak, sehingga lebih mudah dipahami.

Langkah-Langkah cara menggunakan media gambar :

- 1) setelah guru menjelaskan materi guru dapat membentuk kelompok siswa.
- 2) selanjutnya guru membagikan gambar yang telah dipersiapkan untuk media ajar.

- 3) dan menyuruh siswa menyatukan gambar-gambar yang telah di potong-potong kotak oleh guru, agar siswa dapat menyatukan potongan- potongan gambar tersebut menjadi sebuah gambar yang benar.
 - 4) setelah selesai menyusun gambar dengan benar guru menyuruh siswa agar menjelaskan secara singkat gambar tubuh tumbuhan yang telah dikerjakan tersebut.
4. Hasil Belajar
Dipengaruhi oleh metode, media, dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran.
 5. Alur Pikir Penelitian
Kondisi awal: Hasil belajar rendah → diperlukan inovasi pembelajaran. solusi: Menerapkan model *Scramble* berbantuan media gambar. Dampak yang diharapkan: Siswa lebih aktif, termotivasi, memahami materi lebih mudah. Akhirnya: Hasil belajar IPAS siswa meningkat.
 6. Hipotesis (jika penelitian kuantitatif)
Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

2.3 Defenisi Operasional

1. Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau kemampuan seseorang yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan. Belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga meliputi keterampilan, sikap, nilai, dan kebiasaan Menurut Slameto (2010), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Hilgard dan Bower (dalam Dimiyati &

Mudjiono, 2013), belajar adalah suatu perubahan dalam perilaku yang terjadi melalui pengalaman. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa: Belajar adalah proses aktif yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman, latihan, serta interaksi dengan lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran tidak hanya sebatas penyampaian materi, tetapi juga mencakup bagaimana guru mengelola strategi, metode, dan media agar peserta didik dapat mengalami proses belajar secara aktif.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2016), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media berfungsi sebagai perantara antara guru dengan siswa agar informasi atau materi pelajaran lebih mudah dipahami. Menurut Heinich dkk. (2002)

Media pembelajaran adalah alat perantara yang membawa pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau mengandung

maksud untuk belajar. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar. Menurut Sadiman dkk. (2014), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar.

4. Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran *Scramble* adalah suatu model pembelajaran aktif yang menuntut siswa untuk menyusun kembali huruf, kata, atau kalimat yang telah diacak (*scrambled*) menjadi susunan yang benar. Model ini termasuk ke dalam pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk berpikir cepat, aktif, serta melatih konsentrasi dan pemahaman konsep. Menurut Huda (2013), model pembelajaran *Scramble* adalah model pembelajaran dengan memberikan soal dan jawaban yang masih dalam keadaan acak, kemudian siswa diminta menyusun jawaban yang benar sesuai soal yang diberikan.

Menurut Shoimin (2014), model pembelajaran *Scramble* adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih kecepatan berpikir siswa karena siswa dituntut menyelesaikan permasalahan dengan cara menghubungkan soal dan jawaban yang tersedia.

5. Langkah-langkah Model *Scramble* :

- a. Dibahas bersama.
- b. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan. Guru menyajikan materi pokok pembelajaran.
- c. Guru memberikan soal/pertanyaan kepada siswa.
- d. Guru juga menyediakan jawaban yang masih dalam keadaan acak.
- e. Siswa diminta menyusun jawaban yang benar sesuai soal.
- f. Hasil pekerjaan didiskusikan.

6. Kelebihan Model *Scramble* :
 - a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar.
 - b. Melatih konsentrasi dan kecepatan berpikir.
 - c. Membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
 - d. Dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui aktivitas menghubungkan soal dengan jawaban.
7. Kekurangan Model *Scramble* :
 - a. Membutuhkan waktu cukup lama untuk mempersiapkan soal dan jawaban acak.
 - b. Bisa menimbulkan kebingungan jika petunjuk dari guru kurang jelas.
 - c. Kurang cocok untuk materi yang membutuhkan penjelasan mendalam.

Jadi, Model Pembelajaran *Scramble* adalah model pembelajaran aktif berbasis permainan kata/konsep yang diacak, sehingga siswa terdorong untuk belajar lebih cepat, aktif, dan mampu memahami konsep dengan lebih baik.

8. Hasil Belajar :

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar biasanya diukur melalui tes, tugas, observasi, maupun penilaian lain sesuai tujuan pembelajaran.

Menurut Sudjana (2016), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2013), hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu:

- a. Kognitif → pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.
 - b. Afektif → sikap, nilai, minat, dan penghargaan.
 - c. Psikomotorik → keterampilan, tindakan, dan gerakan fisik.
9. Pengertian IPAS :

Ilmu Pengetahuan Alam dan Soaial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam beserta isinya melalui serangkaian proses ilmiah untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. IPAS tidak hanya berupa kumpulan fakta, konsep, dan prinsip, tetapi juga melibatkan cara berpikir, sikap ilmiah, serta keterampilan dalam memecahkan masalah.

Menurut Depdiknas (2006), IPAS adalah ilmu yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPAS bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Menurut Trianto (2010), IPAS merupakan pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Menurut Carin & Sund (dalam Samatowa, 2011), IPAS adalah pengetahuan manusia tentang alam yang diperoleh melalui proses ilmiah.

2.4 Hipotesis Penelitian

Untuk memfokuskan penelitian dalam mencapai hasil yang diinginkan oleh penulis, maka diperlukan pembinaan hipotesis awal dari teori penelitian berdasarkan kerangka konseptual.

Menurut J.Sitorus (1995:15) hipotesa adalah “jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi kebenarannya”. Berdasarkan definisi di atas maka dapat diartikan bahwa hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian ilmiah berdasarkan kajian teoritis dan kertangka berpikir diatas, maka peneliti mengajukan hipotesa atau gagasan sementra yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui penelitian. Adapun hipotesa dari peneliti ini ialah terdapat pengaruh signifikan antara model *Scramble* menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 066668 Medan Johor.