

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Toeti Soekamto dan Winatapura (1995:78) (dalam Tasdin Tahrim, 2021:39) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisir pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, model pembelajaran memberikan gambaran atau konsepsi tentang bagaimana konsep pembelajaran seharusnya dilakukan. Model adalah rancangan yang dibuat secara khusus dengan Langkah-langkah sistematis untuk diterapkan kegiatan. Selain itu, Model sering disebut sebagai desain yang dirancang untuk diimplementasikan.

Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan ajar, dan membimbing proses pembelajaran dikelas atau tempat lainnya. Model pembelajaran dapat dipilih sesuai kebutuhan, artinya guru memilih kebebasan untuk memilih Model yang paling sesuai dan efisien dalam mencapai tujuan Pendidikan. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran dikelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media, dan alat bantu, hingga alat evaluasi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Harefa dan Sarumaha (2022:2), mengemukakan model pembelajaran adalah kerangka kerja yang akan menyajikan panduan sistematis untuk melaksanakan pembelajaran, sehingga dapat mendukung siswa dalam mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, Model pembelajaran berfungsi sebagai gambaran umum yang tetap terfokus pada tujuan khusus. Sedangkan Joyce, Weil dan Calhoun (dalam Warsono dan Hariyanto, (2013:172), berpendapat bahwa Model pembelajaran merupakan Gambaran lingkungan belajar yang mencakup perilaku guru dalam menerapkannya. Model pembelajaran ini sangat efektif dalam upaya peningkatan

kualitas kegiatan belajar mengajar, karena kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir Tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim/kelompok.

Dari penjelasan dan menurut para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran adalah kerangka atau pola yang dirancang secara sistematis untuk memandu guru dalam mengelola proses belajar, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, sehingga nantinya dapat mendorong terbentuknya lingkungan belajar yang efektif dan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.1.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran**

Model pembelajara memiliki makna yang lebih luas dari pendekatan, strategi, metode dan Teknik. Karena itu, suatu rancangan pembelajaran atau rencana pembelajaran disebut menggunakan Model pembelajaran apabila mempunyai empat ciri khusus, yaiturasional teoritis yang logis yang disusun oleh penciptanya dan pengembangnya, landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang dicapai).

Pada umumnya Model-model pembelajaran yang baik memiliki sifat-sifat atau ciri-ciri yang dapat dikenali secara umum (Octavia, S. A. (2020:13-15) sebagai berikut:

1. Memiliki Prosedur yang sistematis. Jadi, Sebuah Model mengajar merupakan prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa, yang didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu.
2. Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap Model mengajar menentukan tujuan-tujuan khusus hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa secara rinci dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati. Apa yang harus dipertunjukkan oleh siswa setelah menyelesaikan urutan pengajaran disusun secara rinci dan khusus.
3. Penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model mengajar.

4. Ukuran Keberhasilan. Menggambarkan dan menjelaskan hasil-hasil belajar dalam bentuk perilaku yang seharusnya ditunjukkan oleh siswa setelah menempuh dan menyelesaikan urutan pengajaran.
5. Interaksi dengan lingkungan. Semua Model pembelajaran menetapkan cara yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan.

### **2.1.3 Manfaat Model Pembelajaran**

Manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat di pengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (tujuan) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa (Mulyono (2018:90).

1. Bagi Guru
  - a) Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran sebab Langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap siswa, serta ketersediaan media yang ada.
  - b) Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.
  - c) Memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu relative singkat.
  - d) Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan penelitian Tindakan kelas (PTK) dalam rangka memperbaiki atau menyempurnakan kualitas pembelajaran.
2. Bagi Siswa
  - a) Kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
  - b) Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.
  - c) Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.

- d) Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi dikelompoknya secara objektif.

#### **2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran *Scramble***

Model *Scramble* merupakan Model pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok, di mana diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman siswa, karena setiap anggota kelompok memiliki tugas masing-masing. Model ini menyenangkan karena siswa diajak belajar sambil bermain. *Scramble* melatih kreativitas siswa dengan menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak menjadi susunan baru yang bermakna, bahkan mungkin lebih baik dari yang asli. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga mereka dapat berkreasi, berpikir, dan mempelajari hal-hal baru dengan santai tanpa merasa bosan. Akibatnya, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Model pengajaran ini melibatkan siswa dalam kelompok untuk mencapai hasil yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran, diperlukan tujuan yang jelas untuk mencapai maksud dari pembelajaran tersebut, serta proses belajar mengajar yang baik. Model pembelajaran *Scramble* adalah Model yang menekankan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok, memerlukan kerjasama antar anggota kelompok, dan mendorong berpikir kritis. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat lebih mudah menemukan jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang diberikan.

Saidah (2022:431) menyatakan bahwa Model *Scramble* adalah Model pembelajaran yang menggunakan kartu pada pembelajaran yang melibatkan siswa untuk perebutan atau adu cepat menjawab pertanyaan. Sedangkan Handini (2020:131) berpendapat bahwa Model pembelajaran *Scramble* adalah model yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik melalui kegiatan menyusun kembali kata, kalimat, atau paragraf yang diacak menjadi susunan baru yang lebih bermakna.

Dari penjelasan diatas begitu juga dengan menurut para ahli tersebut dapat kita simpulkan bahwa Model ini melibatkan siswa dalam menyusun kata, kalimat, atau paragraf yang acak menjadi susunan baru yang lebih bermakna, sehingga proses belajar menjadi menyenangkan dan interaktif. Selain itu, Model ini mendorong kerjasama antar anggota kelompok dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan dan latihan soal secara bersama-sama. Dengan demikian, Model *Scramble* efektif untuk membantu siswa menemukan jawaban dan cara penyelesaian masalah secara kreatif dan kritis.

### **2.1.5 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Scramble***

Huda (2013:304) menyatakan mengenai beberapa Langkah-langkah Model pembelajaran *Scramble* ialah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi terlebih dahulu sesuai dengan topik bahasan
2. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok
3. Guru membagikan lembar soal dengan jawaban yang diacak susunannya.
4. Guru memberi durasi untuk pengerjaan soal.
5. Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.
6. Guru memeriksa jawaban bersama siswa.
7. Guru memberikan apresiasi dan rekognisi kepada siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

### **2.1.6 Manfaat Model Pembelajaran *Scramble***

Menurut Itay (dalam Mulyati, 2015:13) manfaat Model pembelajaran *Scramble* ialah sebagai berikut

#### **A. Manfaat bagi siswa**

1. Siswa yang mengalami kesulitan dalam mengingat istilah yang sulit akan berkurang bebannya.
2. Siswa termotivasi untuk belajar.
3. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan bersosialisasi.

## B. Bagi Guru

1. Sebagai motivasi dalam meningkatkan ketrampilan untuk menentukan strategi pembelajaran yang bervariasi yang akhirnya menyempurnakan pola pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi siswa.
2. Guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan tapi serius.

### 2.1.7 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Scramble*

Kelebihan dan kelemahan dalam model pembelajaran *Scramble* (Huda (2013:303)).

#### 1. Kelebihan Model pembelajaran *Scramble*

- a) Melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat.
- b) Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak.
- c) Melatih kedisiplinan siswa.

#### 2. Kelemahan Model pembelajaran *Scramble* ialah sebagai berikut:

- a) Siswa bisa mencontek jawaban temannya.
- b) Siswa tidak dilatih untuk berfikir kreatif.
- c) Siswa hanya diberi informasi dasar untuk dikerjakan dengan baik.

#### 3. Cara peneliti mengatasi kelemahan dalam Model pembelajaran *Scramble*

- a) Setiap kelompok nantinya akan diberikan soal yang berbeda, sehingga setiap kelompok tidak dapat bekerja sama ataupun menyontek.
- b) Siswa juga bisa membuat soal dan jawaban sendiri dengan bantuan media kartu berisi penjelasan yang sudah diberikan perkelompok.

### 2.1.8 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah” atau “pengantar”. Dalam pendidikan, media pembelajaran adalah sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi agar mudah dipahami peserta didik. Media berperan penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai perantara penyampaian materi, menumbuhkan minat, membangkitkan motivasi, serta memberikan pengaruh psikologis yang positif. Melalui media, informasi dapat tersampaikan dengan lancar dari guru kepada siswa maupun sebaliknya, sehingga

menjadi unsur penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi secara menarik guna meningkatkan minat serta membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap apa yang dipelajari.

Anshor (2015:3), mengemukakan media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar. Media berfungsi memperjelas pesan agar tidak hanya bersifat verbal, mengatasi keterbatasan, membangkitkan minat dan pemahaman siswa, serta menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu sekaligus fasilitator yang memudahkan peserta didik memahami materi dan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh (Rohima, 2023:12) bahwa Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar agar mampu menarik perhatian, minat, pikiran, perasaan serta kekompakan siswa dalam proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi bagi peserta didik agar lebih mudah untuk dipahami, Media pembelajaran yang menarik juga dapat membangkitkan minat, membangkitkan motivasi, serta memberikan pengaruh psikologis yang positif bagi siswa.

### **2.1.9 Tujuan Media Pembelajaran**

Adapun beberapa tujuan Media pembelajaran ialah sebagai berikut :

1. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
2. Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Meningkatkan Minat belajar siswa.
4. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

### 2.1.10 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis Media pembelajaran ialah sebagai berikut:

a) Media visual

Media Visual merupakan jenis media yang dapat dilihat tetapi tidak dapat didengar, seperti gambar, foto, grafik, peta, globe, dan bagan.

b) Media audio

Media audio adalah media yang dapat didengar, memungkinkan peserta didik memberikan respons setelah mendengarkan program audio, seperti radio, podcast, dan lagu.

c) Media audio visual

Media audio visual merupakan kombinasi gambar bergerak dan suara yang membentuk satu kesatuan alur, menyampaikan pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan disimpan melalui proses penyimpanan pada media.

### 2.1.11 Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card*

Media *Flash Card* merupakan kartu belajar yang berisi gambar, teks, atau simbol untuk membantu siswa mengingat, memahami, serta menghubungkan informasi dengan isi kartu. Media ini mampu merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar lebih menyenangkan. Penggunaannya mudah diterapkan, cepat diminati, dan dapat mengurangi kejenuhan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, *Flash Card* bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian, membangun kerja sama tim, serta mengasah kemampuan berpikir kritis. Sejalan dengan pendapat Safitri (2021:129), *Flash Card* sebagai permainan kartu membuat siswa lebih giat belajar, termotivasi menghadapi tantangan dari kartu yang dipilih, dan terdorong berkompetisi secara sehat baik individu maupun kelompok.



Gambar 2.1: Media *Falsh Card*

Sumber: Canva

Menurut Ulfa (2020:162), Media *Flash Card* merupakan sarana pembelajaran yang efektif berisi gambar, teks, atau simbol untuk membantu siswa mengingat informasi, memahami konsep baru, serta meningkatkan minat terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan *Flash Card* dalam pembelajaran di Sekolah Dasar membuat proses belajar lebih menarik bagi siswa sehingga dapat memengaruhi hasil belajar mereka. Sejalan dengan Menurut pendapat Maspa (2023:16), bahwa media seperti *Flash Card* dapat meningkatkan keaktifan dan mendukung pembelajaran yang lebih mendalam.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Falsh Card* adalah sebuah kartu edukatif yang dapat merangsang pikiran dan minat siswa, sihingga mendukung terjadinya proses belajar guna pencapaian tujuan pembelajaran.

### 2.1.12 Kelebihan dan Kelemahan Media *Flash Card*

Kelebihan dan kekurangan media *Flash Card* Menurut (Wahyuni, 2020:159)

#### 1. Kelebihan Media *Flash Card*

- a) *Flash Card* dapat meningkatkan berbagai aspek seperti memori, kemandirian, dan kosakata.
- b) Media *Flash Card* membantu dalam mengingat dan mengulas materi pembelajaran
- c) Bahan yang relatif murah, mudah ditemukan, sederhana dalam penyusunan dan penggunaan, serta ringan sehingga mudah dipindahkan.
- d) *Flash Card* dapat disusun, diatur ulang, atau digandakan untuk mendorong siswa menjadi aktif dalam belajar dan membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik.

#### 2. Kelemahan Media *Flash Card*

Kelemahan Media *Flash Card* Menurut (Pradana dan Santosa, 2020).

- a) Pemahaman konten mungkin belum optimal karena *Flash Card* hanya menampilkan informasi secara visual tanpa merangsang seluruh aspek kehidupan manusia
  - b) Mudah robek jika terkena air.
  - c) Mudah rusak dan hilang jika tidak disimpan dengan baik.
  - d) Tulisan yang tertera dalam Media *Flash Card* ini tidak dapat menggunakan ukuran yang terlalu besar.
3. Cara peneliti mengatasi kelemahan media *Flash Card* ialah sebagai berikut:
- a) Buat desain yang semenarik mungkin dan dapat disesuaikan dengan materi yang ingin dibawakan.
  - b) Kita dapat memberikan sampul *laminating* atau sampul buku agar tidak basah dan mudah robek jika terkena air.
  - c) Tidak perlu tulisannya terlalu besar kita dapat menyesuaikannya dan yang terpenting tulisannya masih bisa terbaca dengan jelas dan bisa dipahami.

### 2.1.13 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Sejalan dengan Menurut pendapat Rahman (2022:9) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui proses belajar. Setelah proses tersebut selesai, siswa akan memperoleh hasil belajar yang menjadi tujuan utama kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ini ditentukan melalui evaluasi, yang melibatkan penilaian dan pengukuran pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar juga mencerminkan penilaian diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan diukur dalam kemampuan atau prestasi yang diperoleh sebagai hasil dari pengalaman belajar. Prestasi akademis siswa tercermin dalam hasil belajar melalui ujian, tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian tersebut.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang sebagai bentuk keberhasilan berupa prestasi serta perubahan diri yang terjadi melalui proses interaksi dalam pembelajaran (Dakhi (2020:219). Sedangkan Menurut Abdurrahman (dalam Pareira Meke (2020:862), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar menunjukkan pencapaian tujuan pembelajaran yang diperoleh siswa melalui pengalaman belajarnya.

Hasil belajar bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta didik menguasai materi yang diajarkan serta memahami pembelajaran yang telah diterima. Belajar tidak hanya sebatas penguasaan konsep teori mata pelajaran, tetapi juga mencakup kebiasaan, persepsi, minat dan bakat, penyesuaian sosial, keterampilan, cita-cita, keinginan, serta harapan. Sebagai produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar yang dinilai dapat menunjukkan pengetahuan dan perkembangan yang telah dicapai siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dan bermakna, serta menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dari penjelasan di atas, begitu juga dengan menurut para dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang merupakan produk akhir dari proses tersebut.

#### **2.1.14 Faktor-Faktor Yang Mememngaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah hal penting yang perlu dipahami. Oleh karena itu, seorang guru harus mengetahui berbagai aspek yang mempengaruhi proses belajar siswa Slameto (2010:66).

##### **1. Faktor Internal**

Faktor internal adalah elemen yang ada dalam diri siswa dan terbagi menjadi dua kategori: fisiologis, yang berkaitan dengan aspek jasmani, dan psikologis, yang berkaitan dengan aspek rohani.

Aspek fisiologis ialah sebagai berikut:

###### **a) Faktor Kesehatan**

Kondisi fisik yang mencerminkan tingkat kebugaran organ tubuh dan sendi dapat memengaruhi semangat serta intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Untuk menjaga kesehatan fisik, beberapa hal yang perlu diperhatikan meliputi pola makan dan minum yang teratur, olahraga, serta cukup tidur. Sementara itu Aspek psikologis ialah sebagai berikut:

###### **b) Tingkat Kecerdasan**

Tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa jelas berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar mereka. Artinya, semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa, semakin besar peluangnya untuk mencapai kesuksesan. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi siswa, semakin kecil kemungkinan mereka untuk meraih sukses.

###### **c) Sikap siswa**

Sikap positif siswa dalam merespons guru menunjukkan hal-hal baik, seperti ketertarikan terhadap mata pelajaran yang diajarkan, yang menjadi indikasi awal yang baik untuk proses belajar. Sebaliknya, sikap negatif siswa terhadap guru dan materi pelajaran dapat menghambat mereka, membuat anak kesulitan dalam belajar.

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk meraih keberhasilan di masa depan. Dengan demikian, setiap individu memiliki bakat yang memungkinkan mereka mencapai prestasi hingga tingkat tertentu. Oleh karena itu, bakat dapat memengaruhi tingkat prestasi belajar seseorang.

e) Minat

Minat adalah komponen psikologis yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan, sehingga mereka bersedia terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan objek yang diminati. Siswa yang memiliki minat besar terhadap pelajaran cenderung memusatkan perhatian lebih dibandingkan siswa lainnya. Pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi inilah yang memungkinkan siswa tersebut untuk belajar lebih giat dan akhirnya meraih prestasi yang diinginkan.

f) Motivasi

Motivasi adalah dorongan atau usaha yang dilakukan secara sadar untuk memengaruhi perilaku seseorang agar tergerak hatinya melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai hasil atau tujuan tertentu

## 2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang memengaruhi proses belajar terbagi menjadi dua, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan *non*-sosial.

### 1. Lingkungan Sosial

a) Masyarakat

Kondisi masyarakat berperan dalam menentukan prestasi belajar. Jika lingkungan tempat tinggal dihuni oleh orang-orang berpendidikan tinggi dan berperilaku baik, hal tersebut akan mendorong anak untuk lebih giat belajar.

b) Keluarga

Keluarga terdiri atas ayah, ibu, kakak, abang, adik serta kerabat yang tinggal bersama. Peran orang tua sangat besar dalam menentukan keberhasilan anak dalam proses belajar.

c) Sekolah

Lingkungan sekolah memengaruhi proses belajar melalui metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, interaksi antarsiswa, kedisiplinan, jadwal pelajaran, dan standar pembelajaran.

2. Lingkungan *Non*-Sosial

a) Gedung Sekolah Dan Rumah

Fasilitas fisik sangat memengaruhi proses belajar. Gedung sekolah yang tidak memadai akan menghambat kegiatan belajar mengajar. Demikian pula, kondisi rumah yang berantakan atau terlalu padat dapat berdampak buruk pada aktivitas belajar siswa.

### **2.1.15 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)**

IPAS adalah mata pelajaran yang dirancang untuk membangun literasi sains. Mata pelajaran ini diperkenalkan seiring dengan implementasi kurikulum merdeka di sekolah. IPAS merupakan gabungan dari pelajaran IPA dan IPS Dimana mata Pelajaran ini merupakan mata Pelajaran yang sebelumnya diajarkan secara terpisah. Dengan adanya IPAS, siswa didorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Rasa ingin tahu ini dapat memotivasi siswa untuk memahami cara kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di Bumi.

Kurikulum merdeka membawa pembaruan dari kurikulum sebelumnya yaitu mengintegrasikan pembelajaran IPA dan IPS menjadi pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial). Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik didorong untuk menumbuhkan keingintahuan mereka terhadap pengetahuan tentang fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

Sebagaimana ditetapkan oleh Agustina (2022:311), kurikulum otonom ini mengintegrasikan pembelajaran antara ilmu alam (IPA) dan ilmu sosial (IPS), dengan ilmu-ilmu sosial menjadi IPAS. Pendidikan antara sains dan IPS berpusat pada menjadi sains. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Sejalan dengan yang dikemukakan

oleh (Sulehayanti, 2023:4) bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah dasar yang memadukan pembelajaran sains dan sosial. Materi di dalamnya mencakup kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, serta kebudayaan. Beberapa teori pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran IPAS antara lain teori konstruktivisme, teori pembelajaran kooperatif, dan teori pembelajaran berbasis proyek.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran baru dalam kurikulum merdeka yang mengintegrasikan IPA dan IPS. Tujuannya adalah membangun literasi sains dan mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena sekitar. Pembelajaran IPAS membantu siswa memahami interaksi antara alam semesta dan kehidupan manusia, serta mempelajari aspek-aspek seperti alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Dengan demikian, IPAS berkontribusi pada pengembangan keingintahuan dan pemahaman siswa tentang dunia.

### **2.1.16 Materi Pembelajaran**

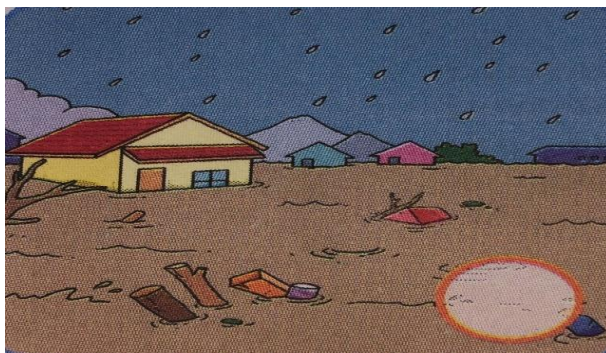
#### **A. Faktor-Faktor yang Menyebabkan Perubahan Kondisi Alam**

Perubahan kondisi alam disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor alam dan faktor manusia.

##### **1. Faktor Alam**

Berikut beberapa faktor alam yang menyebabkan perubahan kondisi alam.

##### **A. Banjir**



Gambar 2.2 Banjir

Sumber: Buku IPAS Kelas V

Banjir terjadi karena air Sungai meluap lantaran tidak mampu menampung debit air. Beberapa penyebab terjadinya banjir, antara lain:

1. Curah hujan yang tinggi.
2. Setidaknya daerah resapan air.
3. Adanya pedangkalan Sungai akibat sampah yang dibuang di Sungai
4. Penebangan hutan dan berkurangnya luas hutan.

## B. Gempa Bumi



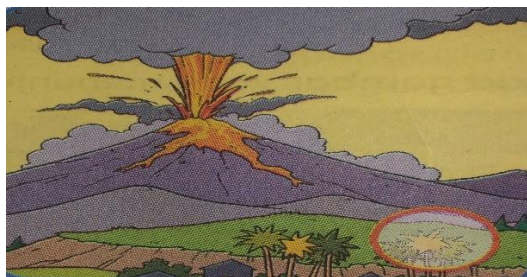
Gambar 2.3 Gempa bumi

Sumber: <https://share.google/images/RTig8Pv0O80wrgY8M>

Gempa merupakan peristiwa berguncangnya bumi yang diakibatkan oleh adanya pergerakan tektonik maupun vulkanik. Gempa bumi dapat menimbulkan kerusakan, seperti bangunan roboh, tanah longsor, hingga terputusnya jalur transportasi. Gempa bumi berkekuatan besar yang terjadi didasar laut dapat mengakibatkan tsunami.

Indonesia adalah negara yang rawan terjadinya gempa. Hal ini akibat letak wilayah Indonesia yang berada dikawasan ‘Cincin Api’ Pasifik. Wilayah Indonesia merupakan pertemuan tiga lempeng Pasifik, dan lempeng Eurasia.

## C. Letusan Gunung Berapi



Gambar 2.4 Letusan Gunung Berapi

Sumber: Buku IPAS Kelas V

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak gunung berapi. Hal ini menyebabkan wilayah Indonesia sangat subur. Satu-satunya wilayah di Indonesia yang tidak memiliki gunung berapi hanyalah pulau Kalimantan.

Dampak letusan gunung berapi antara lain ialah sebagai berikut:

1. Gangguan pernapasan dan penglihatan.
2. Pencemaran sumber air bersih.
3. Rusaknya ladang pertanian.
4. Jatuhnya korban jiwa.
5. Hilangnya tempat tinggal dan harta benda.

## 2. Faktor Manusia

Selain karena faktor alam, perubahan kondisi alam juga dapat diakibatkan karena aktivitas manusia. Aktivitas manusia yang sifatnya negatif dapat mengakibatkan kerusakan lingkungan. Berikut beberapa contoh tindakan manusia yang menyebabkan perubahan alam.

### A. Membuang Sampah Sembarangan



Gambar 2.5 Membuang sampah sembarangan

Sumber: <https://share.google/images/y0nq0RIEC2TuRDt0d>

Membuang sampah secara sembarangan mengakibatkan rusaknya pemandangan, timbulnya bau tidak sedap, bencana banjir akibat tersumbatnya aliran Sungai, dan mendatangkan berbagai penyakit.

## B. Pembuangan Limbah



Gambar 2.6 Pembuangan Limbah

Sumber: <https://share.google/images/CkTqkUVSArj5akZ6r>

Limbah industri adalah sisa bahan buangan yang berasal dari proses Perindustrian. Limbah industri dapat mengakibatkan pencemaran air dan tanah.

## C. Penebangan Liar



Gambar 2.7 Penebangan Liar

Sumber: <https://share.google/images/XLKIV5BVEigNq9n3o>

Penebangan liar mengakibatkan hutan menjadi gundul, peningkatan terjadinya resiko banjir dan tanah longsor, hilangnya habitat flora dan fauna, serta rusaknya kesuburan tanah.

## D. Pembakaran Hutan



Gambar 2.8 Pembakaran Hutan

Sumber: <https://share.google/images/UZ2O99jy991Nwucqb>

Pembakaran hutan biasanya dilakukan untuk membuka lahan baru untuk keperluan Perkebunan dan permukiman. Perubahan alam yang diakibatkan pembakaran hutan sama dengan penebangan liar.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Hasil belajar adalah penilaian diri siswa yang mencerminkan perubahan terukur dalam kemampuan atau prestasi mereka akibat pengalaman belajar. Untuk mengatasi permasalahan ini, guru dapat menggunakan Model pembelajaran secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, selain menerapkan model yang menarik bagi siswa media juga dapat disertakan dalam sebuah pembelajaran.

Model *Scramble* adalah menyajikan sedikit permainan dalam kelompok kecil yang telah dibentuk dan dapat membuat semua siswa yang tergabung dalam kelompoknya masing-masing lebih aktif untuk memecahkan dan mencari jawaban atas pertanyaan maupun soal-soal yang disajikan dengan pembelajaran, meningkatkan keaktifan siswa, melatih kerja sama tim yang baik serta mendorong daya ingat dan keterampilan belajar siswa. Sementara itu Media juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, salah satu cara yang dapat dilakukan guru selain menerapkan Model yang menarik bagi siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai stimulus informasi, Media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses yang sesuai sehingga dapat membangkitkan minat siswa pada mata pelajaran IPAS terkhususnya materi Faktor-faktor yang menyebabkan perubahan kondisi alam

Maka dari itu, salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan Model pembelajaran yang bervariasi yang menyenangkan yang dapat merangsang siswa dalam sebuah pembelajaran salah satunya ialah dengan menggunakan Model pembelajaran *Scramble* berbantuan Media *Flash Card*.

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir diatas dapat diambil suatu hipotesis sebagai berikut:

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Model pembelajaran *Scramble* berbantuan Media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.

$H_o$  : Tidak terdapat pengaruh Model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.

### 2.4 Definisi Oprasional

Adapun beberapa defenisi oprasional sebagai berikut:

1. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menjelaskan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar peserta didik guna mencapai tujuan tertentu.
2. Model pembelajaran *Scramble* adalah pembelajaran kelompok yang mendorong peningkatan kemampuan dan memahami siswa melalui pembagian tugas tiap anggota. Model ini juga menyenangkan karena menggabungkan belajar dengan permainan
3. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi yang mudah dipahami oleh siswa.
4. Media *Flash Card* adalah alat bantu pembelajaran yang terdiri dari kartu kecil,yang berisi informasi seperti kata,gambar, wacana yang membantu siswa untuk meningkatkan daya ingat serta memahami materi dengan mudah.
5. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang sekaligus menjadi tujuan utama dari kegiatan belajar tersebut.
6. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran baru dalam kurikulum merdeka yang mengintegrasikan IPA dan IPS. Tujuannya

untuk membangun literasi sains dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena di sekitarnya. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diajak memahami hubungan antara alam semesta dan kehidupan manusia, sekaligus mempelajari aspek alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.

7. Faktor-faktor yang menyebabkan perubahan kondisi alam ialah faktor alam dan faktor manusia, dimana faktor alam meliputi seperti: banjir, gempa bumi, letusan gunung berapi dan faktor manusia seperti: membuang sampah sembarangan, pembuangan limbah, penebangan liar, dan pembakaran hu

