

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching* (RT)

a. Pengertian Model

Kata "Model" berasal dari bahasa latin "Modulus" yang berarti ukuran kecil, standar, atau contoh. Kata ini mengacu pada sesuatu yang digunakan sebagai representasi atau contoh untuk mempelajari atau menciptakan sesuatu yang lebih besar atau kompleks.

Reda Samudera (2020) berpendapat bahwa Model adalah representasi abstrak dari suatu sistem atau objek, menggambarkan karakteristik pentingnya. Sedangkan ahli lainnya berpendapat bahwa model membantu dalam menganalisis atau merencanakan sistem yang rumit untuk mempermudah pemahaman manusia terhadapnya.

b. Pengertian Model Pembelajaran.

Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang memberikan panduan sistematis dalam merancang proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif. Model pembelajaran mencakup strategi, metode, langkah-langkah, dan alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar.

Menurut Daryanto (2020), model pembelajaran adalah pola atau rancangan yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, serta memberi panduan kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran.

Model pembelajaran dirancang untuk mewakili realitas yang sesungguhnya, walaupun model pembelajaran itu sendiri bukanlah realitas dari dunia yang sebenarnya. Atas dasar pengertian tersebut, maka model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pembelajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dalam belajar guru dapat mengembangkan model belajarnya yang dimaksudkan sebagai upaya memengaruhi perubahan yang baik dalam perilaku siswa, pengembangan model-model pembelajaran tersebut dimaksudkan untuk membantu guru meningkatkan kemampuannya untuk lebih mengenal siswa dan menciptakan lingkungan yang lebih bervariasi bagi kepentingan belajar siswa.

c. Pengertian *Reciprocal Teaching (RT)*

RT adalah pembelajaran timbal balik atau strategi belajar yang melibatkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, atau antar siswa sendiri dalam memahami materi pelajaran, guru dan siswa bergantian menjadi pemimpin diskusi untuk melatih pemahaman belajar. Ciri utama pembelajaran timbal balik adalah pembelajaran kolaboratif yang merupakan pendekatan pembelajaran di mana para

Siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam proses ini, setiap anggota kelompok saling membantu, berdiskusi, dan bertanggung jawab atas kemajuan belajar satu sama lain. Sementara itu, guru lebih berperan sebagai model yang menjadi fasilitator dan pembimbing dalam melakukan *scaffolding*. *Scaffolding* adalah bimbingan yang diberikan oleh orang yang lebih tahu kepada orang yang kurang tahu atau belum tahu.

d. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Reciprocal Teaching*

Adapun langkah-langkah penerapan RT (pengajaran timbal balik) sebagai berikut:

1. Mengelompokkan siswa dan diskusi kelompok, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil.
2. Guru memberikan tugas tentang materi yang sudah dibahas untuk dikerjakan oleh siswa.
3. Menyajikan hasil kerja kelompok, guru bergantian dengan siswa untuk bertindak sebagai pemimpin diskusi dalam kelompok tersebut.
4. Mengklarifikasi permasalahan, siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang dianggap sulit kepada guru. Guru berusaha menjawab agar siswa lebih mengerti.
5. Menyimpulkan materi yang dipelajari, siswa diminta untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas.

e. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Reciprocal Teaching*

1. Kekurangan Model Pembelajaran *RT*

- a) Pendengar (siswa yang tak berperan) sering menertawakan tingkah laku siswa yang menjadi pemimpin diskusi sehingga merusak suasana.
- b) Kurangnya perhatian siswa kepada pelajaran dan hanya memerhatikan aktivitas siswa yang berperan sebagai pemimpin diskusi dengan pembelajaran tersebut.

2. Media Pembelajaran *Power Point (PPT)*

a. Pengertian media

Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan baik untuk bentuk jamak maupun tunggal.

Arsyad (2019) berpendapat bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar. Sedangkan Miarso (2020) mengatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan belajar siswa.

b. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Dalam hal ini Arsyad (2019) dan Miarso (2020) menekankan pentingnya media pembelajaran sebagai alat untuk merangsang proses belajar.

Media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk membantu siswa didalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar ataupun lihat oleh pancaindera sehingga pembelajaran dapat berhasil guna dan berdaya guna.

c. Manfaat media

Manfaat media dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Dapat membantukemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru.
- 2) Melalui alat bantu konsep pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk konkrit.

- 3) Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran.
- 4) Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain.
- 5) Penyampaian materi pembelajaran dapat di seragamkan.
- 6) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

d. Pengertian Media *Power Point (PPT)*

PPT merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh microsoft. Menurut Hutahaean (2020:148) microsoft *PPT* merupakan aplikasi *software* yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa tulisan, gambar, bentuk, foto, aneka warna dan jenis tulisan, fitur, *hyperlink*, audio, video, dan animasi.

Media *PPT* dalam buku Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.

Media *PPT* dapat digunakan di *laptop* dan di *handphone*. Media *PPT* membantu semua gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena media *PPT* akan membantu membuat slide, *outline*,

presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk *clipart* yang menarik, yang semuanya mudah ditampilkan di layar monitor komputer. *PPT* adalah alat bantu presentasi, biasanya digunakan saat menjelaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas didalam slide *PPT*. Aplikasi ini sangat banyak diminati dan banyak digunakan berbagai kalangan, baik itu profesional, praktisi, akademis maupun pemula atau aktivitas presentasi.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media presentasi *PPT* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah *microsoft office*, yang mudah dan sering digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

e. Kelebihan dan kelemahan *Power Point (PPT)*

Menurut Amrina dkk (2019:8) mengemukakan bahwa media *PPT* mempunyai kelebihan dan kelemahan di antaranya, yaitu:

- 1) Kelebihan Media *PPT*
 - a) Menarik
 - b) Merangsang siswa untuk belajar
 - c) Tampilan visual mudah dipahami
 - d) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi
 - e) Bersifat kondisional ,dan
 - f) Praktis

g) Dapat digunakan berulang-ulang

2) Kelemahan media *PPT*

- a) Ketergantungan arus listrik
- b) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan
- c) Ketergantungan pada peralatan

Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran *PPT*. Hal yang perlu dilakukan dan diperhatikan untuk membuat media pembelajaran dengan *PPT* yang efektif menurut Hamdan Husein (2020:2) yaitu :

1. Persiapan

- a) Menentukan topik materi yang akan disajikan
- b) Tampilan yang menarik
- c) Isi yang relevan dan padat
- d) media gambar atau video
- e) Struktur yang jelas
- f) Interaktivitas
- g) Penyajian yang konsisten

2. Langkah-langkah membuat media pembelajaran dengan *PPT* sebagai berikut :

- a) Bukalah program microsoft *PPT* pada komputer
- b) Mulai dengan new file

- c) Pilih slide yang digunakan
- d) Menginput judul utama materi ajar/presentasi yang akan disampaikan pada slide pertama
- e) Selanjutnya menginput poin-poin pokok materi setiap sub secara berurutan pada slide selanjutnya
- f) Bisa juga membuat atau memanfaatkan gambar sesuai materi pada slide dengan menggunakan fasilitas *shapes* dan *clip art* yang telah tersedia pada menu insert pada komputer yang digunakan
- g) Jenis huruf /font yang digunakan adalah yang konsisten
- h) Hindari menggunakan huruf yang terlalu kecil, besar huruf yang digunakan minimal 18 pt, misalnya 32 pt untuk sub judul dan untuk sub-sub judul 22 pt dan seterusnya
- i) Warna pada slide yang digunakan hendaknya serasi dengan tetap memperhatikan aspek kontras
- j) Menggunakan visualisasi gambar, animasi untuk memperjelas fakta atau konsep dan prosedur sesuai isi materi

3. Teknik presentasi dalam pembelajaran

- a) Guru membuat suasana siswa dalam kelas menjadi santai dan rileks untuk belajar.
- b) Sebelum mempresentasikan topik, guru harus mulai menggunakan suara yang akrab/ramah, agar siswa tidak bosan dan jenuh

- c) Guru memulai mempresentasikan materi pelajaran dalam bentuk media *PPT* melalui LCD sesuai dengan tujuan pembelajaran
- d) Guru dalam membacakan materi sambil menayangkan slide, guru juga bisa menjelaskan point yang kurang jelas untuk dipahami siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai memberi kesempatan kepada siswa untuk mencatat setiap point yang penting
- e) Guru memberi kesempatan kepada siswa bertanya jika masih ada slide yang kurang jelas untuk dipahami siswa
- f) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil dan memberikan LKPD kepada siswa untuk dijawab dan untuk melibatkan mereka sesuai materi yang telah di presentasikan lewat slide
- g) Guru dan siswa bersama-sama mengambil kesimpulan lewat materi yang telah dipaparkan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang relative permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Perubahan ini dapat mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai-nilai yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan (Sutikno:2021).

Berkaitan dengan hal tersebut Thursan Hakim (Fathurrohman dan Sobry, (2020:6) belajar adalah proses perubahan dalam diri manusia yang ditunjukkan

dalam bentuk peningkatan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan lainnya.

Dari pendapat diatas, dapat di simpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi didalam diri setiap orang setelah melakukan aktivitas tertentu. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar.

b. Pengertian hasil belajar

Nama'wi (2019) mengatakan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sejalan dengan itu, Gagne (Suprijono, 2021) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Berdasarkan pemikiran Gagne pernyataan ini menegaskan bahwa hasil belajar mencakup berbagai bentuk kemampuan yang diperoleh melalui proses pembelajaran, baik yang bersifat intelektual, keterampilan maupun sikap.

Sesuai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai pada yang paling kompleks yang

bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, prestasi belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik faktor internal maupun eksternal. Identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang, misalnya dari segi sudut belajar, atau situasi belajar.

d. Indikator hasil belajar

Krisnayanti & Wijaya (2020) memaparkan indikator hasil belajar siswa memiliki ranah utama yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Jenis dan indikator hasil belajar siswa diantaranya:

- 1) Ranah kognitif, terdapat beberapa tingkatan dalam ranah ini yaitu: ingatan, pemahaman, penerapan, menganalisis, menilai dan mencipta.
- 2) Ranah afektif, mencakup beberapa tingkatan yaitu: penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan.
- 3) Ranah psikomotorik, mencakup beberapa tingkatan yaitu: keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.

Zenius (2021) memaparkan beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam proses penilaian untuk melihat sampai mana keberhasilan belajar siswa:

- 1) Menetapkan rencana dan tujuan penilaian.
- 2) Menentukan teknik penilaian yang tepat.
- 3) Melaksanakan proses penilaian.
- 4) Menganalisis penilaian.
- 5) Menyesuaikan pembelajaran.

Eka & Prastiwi (2023) memaparkan bahwa teknik yang dapat digunakan dalam penilaian ada tujuh, yaitu:

- 1) Unjuk kerja, yakni kajian yang dilaksanakan dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Biasanya digunakan dalam penilaian terhadap ranah psikomotor siswa.
- 2) Project work, yakni penilaian pada tugas yang terdiri atas kompetisi-kompetisi yang wajib diselesaikan oleh peserta didik dalam waktu tertentu. Biasanya tugas tersebut berupa penyelidikan terhadap kejadian yang dimulai dengan merencanakan, mengumpulkan, mengkoordinasikan, mengolah data, dan menyajikan data.
- 3) Penilaian tertulis, yakni teknik penilaian yang terdiri atas butir soal atau pertanyaan yang ditulis serta peserta didik menjawab dengan menulis.
- 4) Portofolio, yakni penilaian yang berdasar pada kumpulan data dan informasi yang memaparkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam waktu tertentu.

- 5) Penilaian sikap, yakni penilaian yang dilakukan terhadap aspek afektif yang menentukan berhasil dan tidaknya belajar peserta didik. Biasanya dilakukan dengan mengamati perilaku, bertanya secara langsung, serta informasi pribadi peserta didik.
- 6) Penilaian terhadap diri sendiri, yakni strategi penilaian dimana seseorang diarahkan untuk menilai dirinya sendiri. Biasanya berkaitan dengan proses, status serta pencapaian kompetensi yang dipelajari.

4. Tinjauan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a. Definisi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan kurikulum sekolah dasar yang disusun oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi (Kemendikbud Ristek) yang memadukan antara IPA dan IPS (SD), sedangkan pada periode KTSP kedua mata pelajaran tersebut diajarkan secara terpisah. IPAS menggabungkan mata pelajaran sains tingkat dasar dan ilmu sosial pada kenyataannya, siswa ingin melihat sesuatu secara holistik dan integratif. Selanjutnya, siswa masih berpikir dengan sederhana, level atau dasar dan tidak detail melalui kombinasi ilmu alam dan sosial, kita harus menguasai sepenuhnya lingkungan alam dan sosial (Hermanto, 2022).

IPAS merupakan peleburan dari dua mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPA dan IPS. Kemudian guru juga menilai bahwa IPAS memudahkan guru dan peserta didik dalam belajar karena materi yang terdapat dalam IPAS merupakan

materi esensial yang merupakan irisan dari kedua mata pelajaran sehingga dapat mengurangi beban dalam mengejar materi dan capaian pembelajaran sehingga guru bisa memiliki banyak waktu dalam memfasilitasi peserta didik agar dapat bereksplorasi melalui berbagai model dan metode pembelajaran yang menarik (Rusilowati, 2022).

Marwa (2023), mengatakan guru juga berpendapat bahwa IPAS memang dibutuhkan oleh peserta didik pada zaman sekarang, agar peserta didik senantiasa terbiasa dalam menyeimbangkan antara kegiatan menjaga dan memelihara alam dengan sikap simpati dan empati terhadap sesama manusia. Selain itu juga, guru dinilai sudah siap untuk melaksanakan pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang dibuktikan dengan perencanaan, implementasi dan penelitian yang telah disusun secara matang oleh guru di sekolah dasar.

b. Tujuan mata pelajaran IPAS

Lewat pembelajaran IPAS, diharapkan siswa mampu berkembang sesuai profil pelajar pancasila dan bisa:

- 1) Siswa akan terdorong semangatnya untuk mempelajari fenomena di sekitar manusia dan lingkungan alam serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Bijak dalam menjaga, mengelola sumber daya alam serta melestarikan lingkungan alam sekitar.

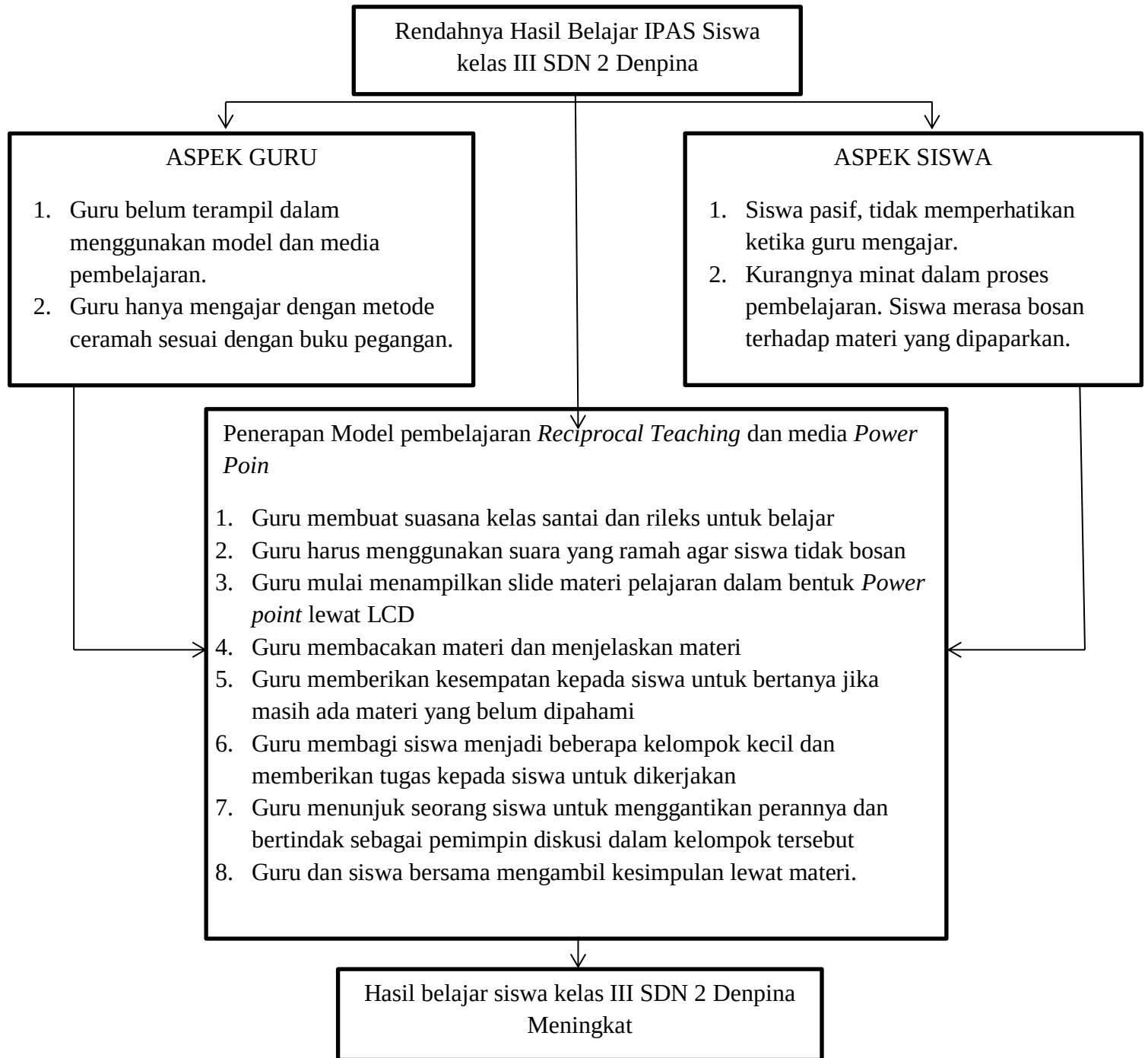
- 3) Memahami diri sendiri serta lingkungan tempat tinggalnya, sehingga mampu mencari makna perubahan hidup manusia dan masyarakat setiap waktu.
- 4) Melakukan aksi nyata untuk merancang rumusan hingga penyelesaian suatu masalah.

c. Karakteristik IPAS

- 1) Dinamis, setiap zaman ilmu pengetahuan mengalami perubahan karena itu sangat dibutuhkan pengkajian.
- 2) Pendekatan holistik penggunaan sudut pandang yang luas terhadap disiplin ilmu lainnya sangat diperlukan dalam mendapatkan pengetahuan baru.

B. Kerangka Pikir

Kondisi awal siswa kelas III SDN 2 Denpina tergolong masih rendah ini terbukti dari kebanyakan siswa yang mendapat nilai dibawah KKTP, selain itu, keterampilan siswa juga masih rendah, hal ini disebabkan karena guru dalam proses pembelajaran yang kurang kreatif. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa dalam pembelajaran kurang bersemangat dalam belajar, siswa mudah bosan, rasa ingin tahu siswa rendah, siswa pasif dalam pembelajaran. Dengan demikian dilakukan penggunaan model dan media dalam pembelajaran yaitu penggunaan model pembelajaran *Recopocal Teaching(RT)* berbantuan media *Power Point (PPT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, melalui model dan media pembelajaran dalam menerima materi pelajaran siswa tidak merasa bosan melainkan siswa akan mampu memahami materi. Dengan dasar inilah sehingga calon peneliti menjadikan sebagai landasan pemikiran bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *RT* berbantuan media pembelajaran *PPT* dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun bentuk skema dari kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2020), Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana jawaban tersebut masih perlu di uji kebenarannya melalui data empiris. Hipotesis ini disusun berdasarkan kerangka teori, kajian literature, dan pemahaman awal terhadap permasalahan penelitian. Dengan kata lain hipotesis adalah prediksi atau dugaan sementara yang akan dibuktikan dalam proses penelitian.

Maka berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir hipotesis dalam penelitian ini yaitu: “Jika menggunakan Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbantuan Media *Power Point* maka hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Denpina meningkat”

