

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Definisi Belajar

Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Menurut Winkel, belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Belajar adalah mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di dalam. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan ini bukan hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengetahuan, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri (Ma'rifah Setiawati dkk., 2018).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar itu bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan saja tapi adanya perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan proses belajar, dimana proses belajar itu ada interaksi aktif dengan lingkungan dan perubahan tersebut bersifat permanen.

Ciri-ciri belajar yaitu:

- a. Adanya kemempuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (efektif).
- b. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
- c. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- d. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/ kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan

Terdapat tiga atribut pokok atau ciri utama belajar, yaitu: proses, perilaku, dan pengalaman, dengan pengertian sebagai berikut:

- a. Proses Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif. Aktifitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi terasa oleh yang bersangkutan yang dapat diamati guru adalah manifestasinya, yaitu kegiatan siswa sebagai akibat dari adanya aktifitas pikiran dan perasaan pada diri siswa tersebut.
- b. Perubahan Perilaku Hasil belajar berupa perubahan perilaku atau tingkah laku seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan, ketrampilan, atau penguasaan nilai-nilai sikap.
- c. Pengalaman Belajar adalah mengalami, dalam arti belajar terjadi di dalam interaksi antara individu dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosial

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang ditandai dengan perbaikan sikap mereka dalam tiga dimensi: pengetahuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Seberapa baik siswa memahami apa yang diajarkan oleh guru ditentukan oleh hasil belajar. Namun, perlu diingat bahwa keberhasilan guru tidak hanya tercermin dari hasil belajar siswa; proses pembelajaran juga menunjukkan keberhasilan guru. Faktor internal dan eksternal adalah dua komponen yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Setia Ningsih & Machali, 2022).

Faktor internal terdiri dari tiga komponen antara lain:

- a. Faktor fisiologis atau jasmani yang dibawa oleh orang itu, seperti yang dilihat, didengar, bentuk tubuh, cacat, dan lainnya;
- b. Faktor psikologis yang dibawa oleh orang itu, seperti kecerdasan, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan.
- c. Faktor fisik.

Namun, faktor eksternal terdiri dari empat komponen antara lain:

- a. Faktor sosial, yang mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat;
- b. Faktor budaya, yang mencakup tradisi, ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sebagainya;
- c. Faktor lingkungan fisik, yang mencakup fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim, dan sebagainya;
- d. Faktor spiritual atau agama.

Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa selama pembelajaran matematika, baik dari pengalaman maupun praktik. Guru harus berusaha sekuat tenaga untuk membuat pelajaran matematika mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Tujuan dari ini adalah untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan

menjadikan matematika suatu bidang studi yang menyenangkan dan mudah dipelajari (Setia Ningsih & Machali, 2022).

3. Hakikat Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), keterampilan menulis (writing skills). Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karena bagaimanapun juga guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tidak semua anak dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga tugas guru mengajarkan bahasa Indonesia agar anak dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia (Bahasa dkk., 2020)

b. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan kebutuhan setiap umat manusia. Bahasa pula artinya salah satu unsur budaya serta simbol bagi manusia pada berkomunikasi terhadap semua kebutuhan. Melalui bahasa, manusia bisa memberikan atau menerima aneka macam pesan, baik buat dirinya juga buat orang lain. Bahasa dalam lingkup yang sangat luas

tidak hanya tertuju pada bahasa verbal atau bahasa tertulis. Bahasa merupakan alat komunikasi sosial yang berupa sistem simbol suara yg didapatkan berasal ucapan manusia. manusia menjadi makhluk sosial membutuhkan sarana untuk berinteraksi dengan manusia lainnya pada masyarakat. untuk kepentingan hubungan sosial itu, maka diharapkan suatu sarana komunikasi yang diklaim bahasa. Setiap masyarakat tentunya memiliki bahasa. Secara sederhana, bahasa dapat diartikan sebagai suatu sistem lambang terorganisasi yang disepakati secara umum dan adalah hasil belajar yg dipergunakan buat menyajikan pengalaman-pengalaman pada suatu komunitas. Bahasa merupakan alat primer penyaluran agama, nilai, serta norma, termasuk seni dan religious (Bahasa dkk., 2020).

Bahasa merupakan alat buat berinteraksi menggunakan orang lain dan menjadi indera bantu berpikir. Bahasa erat hubungannya menggunakan budaya mengingat bahasa erat kaitannya dengan pola pikir suatu rakyat. ialah, bahasa memegang peranan yang sangat krusial di dalam proses berpikir dan kreativitas setiap individu. Bahasa bersifat simbolis, merupakan suatu istilah mampu melambangkan arti apapun. Melalui bahasa terjadi pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi selanjutnya (Bahasa dkk., 2020).

4. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah rencana yang digunakan guru untuk mengatur pembelajaran dan menentukan bahan dan alat. Tujuan penggunaan model pembelajaran adalah untuk mendorong siswa untuk memecahkan masalah, menemukan jawaban, dan menarik kesimpulan dari apa yang diajarkan. Spesifik untuk matematika, yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, kreatif, dan logis. Model pembelajaran yang di gunakan yaitu model pemebelajaran berbasi permainan. Media *scramble* berperan sebagai alat permainan edukatif yang bertujuan

untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui kegiatan menyusun atau memecahkan soal matematika (Setia Ningsih & Machali, 2022).

5. Media Pembelajaran

Satu komponen pembelajaran yang sangat penting adalah media pembelajaran. Dalam peran mereka sebagai fasilitator pembelajaran, penggunaan media harus menjadi komponen yang harus diprioritaskan oleh guru. Oleh karena itu, guru harus belajar bagaimana membuat media pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Faktanya, ada banyak alasan mengapa media pembelajaran sering diabaikan. Beberapa di antaranya adalah terbatasnya waktu yang diperlukan untuk menyusun persiapan mengajar bagi guru, kesulitan menemukan model dan jenis media yang tepat, dan, seperti yang disebutkan, kekurangan biaya. Jika semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang media pembelajaran, hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi. Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat mengisi pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa dengan lebih efektif, karena melibatkan alat, orang, dan bahan ajar. Akibatnya, penggunaan media pembelajaran selama proses belajar sangat penting. Menurut Azhar Arsyad, yang dikutip dari Hamalik, penerapan media pembelajaran dalam proses pengajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap siswa, seperti yang ditunjukkan oleh penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran. Ini juga dapat meningkatkan minat dan dorongan untuk melakukan kegiatan belajar. Dari sini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini karena guru sering menghadapi siswa yang malas, jenuh, jenuh, atau perasaan lainnya selama proses pembelajaran. Jika situasi

seperti ini dibiarkan, motivasi belajar siswa akan menurun. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah ini, Anda harus mendorong dan mendorong diri Anda untuk belajar. Guru seringkali tidak mencapai tujuan pembelajaran dengan baik karena mereka tidak memperhatikan aspek lain yang dapat membantu proses pembelajaran, seperti penggunaan metode mengajar yang monoton dan kurangnya penggunaan media yang dapat memberikan gambaran lebih jelas tentang materi yang disampaikan. (Eliyantika dkk., 2022).

6. Scramble Sebagai Media

Salah satu model pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa adalah *scramble*, yang mengharuskan siswa menggunakan kedua otak kanan dan kiri. Dalam Bahasa Indonesia, istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris dan berarti perebutan, pertarungan, atau perjuangan . Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti metode *scramble*. (Sartika dkk., 2022).

Salah satu model pembelajaran yang dikenal sebagai *Scramble* memungkinkan siswa untuk meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir dengan memaksa mereka untuk menggabungkan otak kanan dan kiri mereka; model ini tidak hanya meminta siswa untuk menjawab soal, tetapi juga memaksa mereka untuk menerka dengan cepat jawaban yang sudah tersedia sambil tetap dalam kondisi acak. Salah satu elemen penting dari model pembelajaran *Scramble* adalah ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal. Model ini mengarahkan siswa untuk menyelesaikan masalah dan menemukan jawaban dengan membagikan lembar soal dan jawaban, bersama dengan pilihan jawaban alternatif. (Wahyudi dkk., 2023).

7. Langkah-langkah Model Pembelajaran Scramble

Menurut Arief (2014), model pembelajaran *Scramble* terdiri dari beberapa langkah yaitu:

- a. Guru menggunakan pendekatan saintifik untuk menyampaikan materi;
- b. Guru membagi siswa menjadi kelompok yang berbeda dan memberikan lembar soal dan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok;
- c. Setiap kelompok melakukan diskusi sesuai dengan durasi yang telah ditentukan, dan selama diskusi, masing-masing kelompok bersaing untuk menempelkan kartu jawaban mereka.
- d. Guru memanggil salah satu siswa secara acak untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, dan siswa lainnya memperhatikan temannya persentasi dan memberi tanggapan; dan
- e. Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran.

Hasil belajar siswa sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Serangkaian pengalaman yang dialami siswa yang mencakup domain kognitif, afektif, dan psikomotorik dikenal sebagai hasil belajar. Diharapkan bahwa siswa akan berprestasi lebih baik, memiliki sikap yang lebih baik, dan lebih serius dalam pembelajaran jika model pembelajaran *Scramble* diterapkan di mana siswa terlibat langsung dalam kelompok.

Siswa juga belajar menghargai pendapat temannya.(Wahyudi ddk., 2023).

8. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Scramble*

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *scramble* antara lain:

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

Adapun kekurangan dari model pembelajaran *scramble* antara lain:

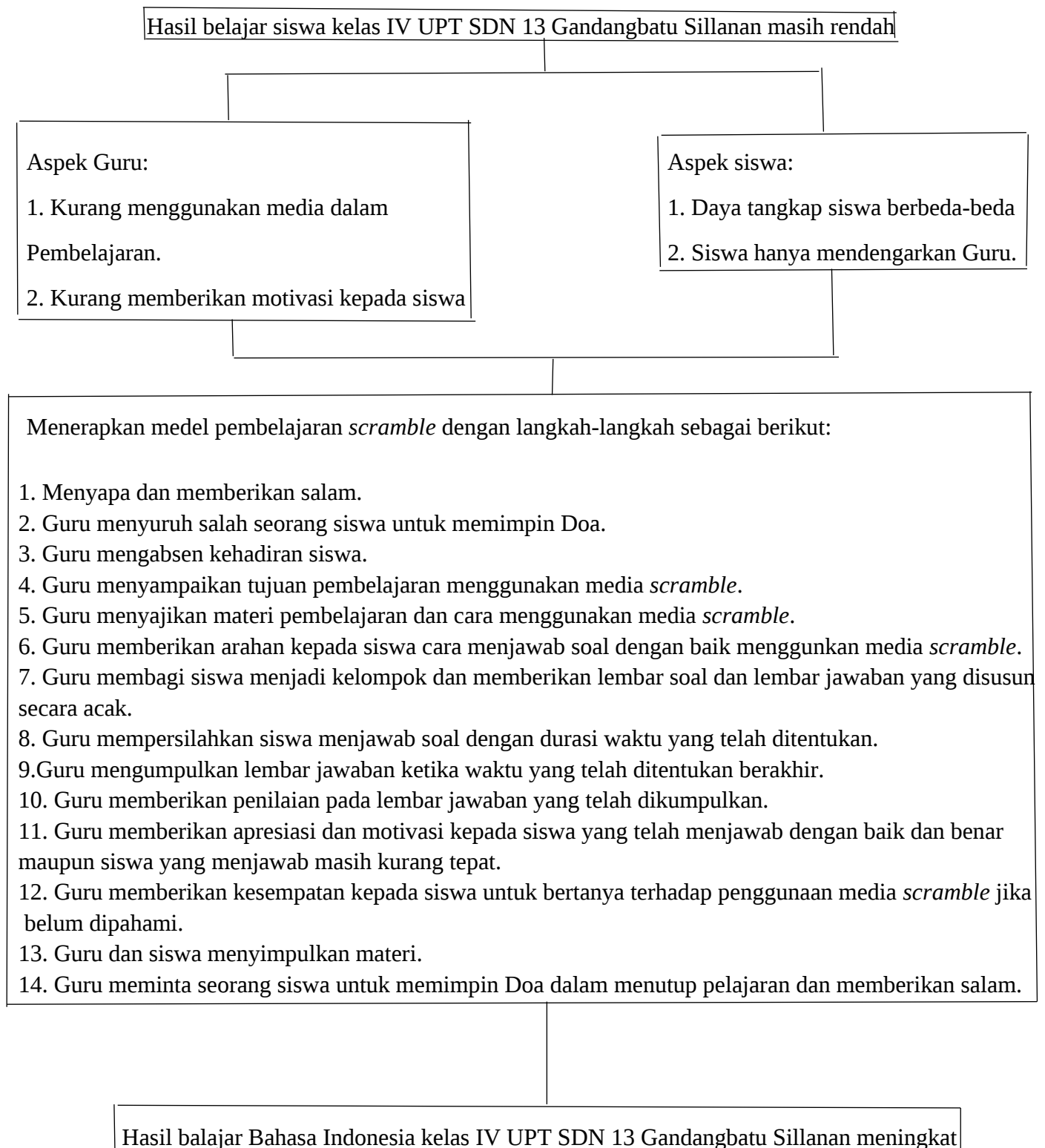
- a. Siswa bisa saja menyontek jawaban temannya.
- b. Siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif.

B. Kerangka Pikir

Dalam pembelajaran matematika banyak siswa yang kurang memahami pelajaran yang diberikan oleh guru disebabkan karena guru yang kurang kreatif dalam mengajarkan materi pelajaran dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan guru. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa dapat meningkat yaitu menggunakan model pembelajaran, untuk itu guru perlu menguasai model yang digunakan agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan.

Penggunaan model pembelajaran *scramble* dalam pembelajaran matematika akan mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa meningkat. Adapun alur kerangka pikir yang diajarkan untuk mengarahkan jalannya penelitian agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan, maka kerangka pikir dituliskan dalam bagan penelitian mempunyai gambaran yang jelas dalam melakukan penelitian. berikut ini adalah bagan kerangka pikir.

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir



C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis atau hipotesa adalah pernyataan yang bersifat sementara, atau kesimpulan sementara, atau dugaan logis tentang suatu populasi. Dalam ilmu statistik, hipotesis didefinisikan sebagai pernyataan parameter populasi yang menunjukkan variabel yang ada dalam populasi dan dihitung dengan menggunakan statistik sampel (Heryana, 2020).

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini yaitu: —menerapkan media *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV UPT SDN 13 Gandangbatu Sillanan.