

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Strategi

Menurut Pringgowidagda dalam Mulyadi dan Risminawati (2012:4) menyatakan bahwa strategi diartikan suatu cara, teknik, taktik, atau siasat yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sedangkan menurut Surtikanti dan Santoso (2008:28) strategi mempunyai pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.

Menurut Joni dalam Anitah (2008:124) berpendapat bahwa strategi adalah ilmu atau kiat didalam memanfaatkan segala sumber yang dimiliki dan atau yang dapat dikerahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan suatu cara, teknik, taktik, siasat, kiat dan ilmu didalam memanfaatkan segala sumber yang berisi garis besar haluan yang dilakukan seseorang untuk bertindak dalam rangka mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditentukan.

b. Pengertian Pembelajaran

Menurut Alwi dalam Sufanti, M. (2010:30) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses, cara, dan perbuatan menjadikan seorang belajar. Menurut Smith dan Ragan dalam Rusmono (2012:6) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas penyampaian informasi dalam membantu siswa mencapai tujuan, khususnya tujuan-tujuan belajar, tujuan siswa dalam belajar. Sedangkan Driscoll dalam Kasmadi dan Sunariah (2013:3) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar untuk mengelola kejadian atau peristiwa belajar dalam memfasilitasi pembelajar sehingga memperoleh tujuan yang dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses, cara, perbuatan dan usaha yang dilakukan oleh seseorang secara sadar untuk mengelola informasi, kejadian, atau peristiwa belajar dalam memfasilitasi pembelajar sehingga memperoleh tujuan yang dipelajari.

c. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely dalam Kasmadi dan Sunariah (2013:30) berpendapat bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam suatu lingkungan pembelajaran. Romizowsky dalam Rusmono (2012:22) mendefinisikan strategi pembelajaran adalah kegiatan yang digunakan seseorang dalam usaha memilih strategi pembelajaran.

Strategi pembelajaran adalah pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Surtikanti dan Santoso, 2008:31). Sedangkan menurut Senjaya dalam Subadi (2011:118) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien dan efektif

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara, pola-pola umum yang dilakukan oleh guru dan anak didik untuk memilih strategi pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran dalam perwujudan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah digariskan dapat dicapai secara efisien dan efektif.

2. Strategi Pembelajaran Scramble

a. Pengertian Strategi Pembelajaran Scramble

Menurut Rober B. Taylor dalam Huda (2013:303), *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam metode ini mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode

pembelajaran *scramble*. Skor siswa ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan.

Vita (2013) berpendapat mengenai pengertian metode *scramble* sebagai berikut:

Metode *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Metode permainan ini diharapkan dapat memacu minat siswa dalam pelajaran membaca pemahaman bahasa Jerman. (sumber:<http://pgsd-vita.blogspot.com/2013/01/metode-pembelajaran-scramble.html> diakses tanggal 20 oktober 2013)

Menurut Martina (2013), model pembelajaran *scramble* yaitu model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep yang dimaksud. (sumber:<http://martinapuspitasi.blogspot.com/2013/05/penerapan-model-pembelajaran-scramble.html> diakses tanggal 20 oktober 2013)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *scramble* adalah strategi pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Siswa tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak.

b. Kelebihan Strategi pembelajaran Scramble.

Setiap strategi pembelajaran mempunyai kelebihan, kelebihan dari strategi scramble adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama, setiap anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, setiap anggota kelompok akan dikenai evaluasi, setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan setiap anggota kelompok akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif, sehingga dalam teknik ini, setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu di kelompok diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.
- 2) Strategi pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan.
- 3) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, strategi scramble juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.

- 4) Materi yang diberikan melalui salah satu strategi pembelajaran ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- 5) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

c. Kekurangan Strategi Pembelajaran Scramble.

Kekurangan dari strategi scramble adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- 2) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- 3) Metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.

d. Solusi dari kekurangan Strategi Pembelajaran Scramble

- 1) Guru terlebih dahulu harus mengetahui kebiasaan belajar siswa setelah itu guru merencanakan materi yang sesuai dengan kondisi siswa.
- 2) Menyesuaikan waktu dengan materi yang akan diajarkan. Pemilihan materi harus dipertimbangkan dengan waktu yang tersedia.
- 3) Guru senantiasa mengawasi dan membimbing siswanya selama diskusi dan memberikan suatu peraturan-peraturan diskusi agar mengurangi suasana gaduh dan diskusi berjalan lancar.

e. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Scramble

Menurut Huda, M. (2013:304) langkah-langkah strategi pembelajaran scramble adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyajikan materi sesuai topik.
- 2) Guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunanya.
- 3) Guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal.
- 4) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.
- 5) Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.
- 6) Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik siswa yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu.
- 7) Guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar.
- 8) Guru memberi apresiasi dan rekognisi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

3. Strategi Pembelajaran Word Square

a. Pengertian Strategi Pembelajaran Word Square

Word Square dalam arti bahasa terdiri atas dua suku kata diantaranya *Word* yang berarti kata dan *square* yang berarti pencari. Jadi menurut bahasa arti dari *Word Square* adalah pencari kata. Mulyadi dan Risminawati (2012:71), menjelaskan bahwa strategi Word Square sarat dengan permainan yang menggunakan kertas sebagai media, keuntungannya adalah meningkatkan kecerdasan anak dalam olah huruf menjadi kata yang berserak dalam satu bingkai kotak, dimana siswa diminta untuk menghubungkan huruf dengan

cepat baik secara menurun atau mendatar. Kecepatan menjadi kunci utama kemenangan setiap kelompok atau individu didalam kelas.

Menurut Pramudiyanti (2012), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran Word Square merupakan strategi pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban yang telah tersedia.

Nurahim (2012) berpendapat mengenai pengertian metode Word Square sebagai berikut:

Word square berisi pertanyaan-pertanyaan penting suatu konsep atau sub konsep. Setelah itu siswa berdiskusi untuk mendapatkan jawaban dan menemukannya pada kotak-kotak word square. Pada akhir pembelajaran, siswa menyimpulkan materi bahasan yang telah didiskusikan dengan demikian siswa memperoleh pengalaman belajar yang berarti. Word square memerlukan pengetahuan dasar dari siswa sehingga sebelumnya siswa harus membaca materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari, dengan demikian siswa akan terlatih atau memanfaatkan buku sumber dan terampil mandiri. Word square merupakan pembelajaran kooperatif yang menuntut kerjasama siswa dalam menemukan kata-kata dalam kotak kata.
(sumber:<http://dwinurahim.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-kooperatif.html> diakses tanggal 20 oktober 2013).

Dari ketiga definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Word Square* adalah suatu strategi pembelajaran yang didalamnya berisi permainan acak kata huruf menjadi kata yang berserak dalam satu bingkai kotak, dimana siswa diminta untuk menghubungkan huruf dengan cepat baik secara menurun atau mendatar secara berkelompok dalam sebuah media kertas, strategi pembelajaran ini melatih siswa untuk melatih kerjasama antar

kelompok dalam menemukan jawaban pertanyaan dan memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban yang telah tersedia.

b. Kelebihan Strategi Pembelajaran Word Square

Strategi word square mempunyai kelebihan sebagai berikut :

- 1) Word square cenderung menggali pengetahuan siswa dalam pembelajaran, karena word square berupa permainan kotak kata yang berisi kumpulan huruf.
- 2) Penggunaan word square lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa yang akan menegaskan pemahaman materi siswa.
- 3) Membantu siswa membiasakan diri membaca buku pelajaran, karena word square memerlukan pengetahuan dasar dari siswa.
- 4) Siswa dapat berlatih kreatif dan terampil belajar mandiri dalam membuat pertanyaan dan memanfaatkan buku sumber.
- 5) Dapat melatih sikap teliti dan kritis.
- 6) Merangsang siswa untuk berpikir efektif.

c. Kekurangan Strategi Pembelajaran Word Square

- 1) Metode pembelajaran seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh, hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.
- 2) Siswa tidak dapat mengembangkan materi yang ada dengan kemampuan atau potensi yang dimilikinya.
- 3) Dalam model pembelajaran ini siswa tidak dapat mengembangkan kreativitas masing-masing, dan lebih banyak berpusat pada guru.

Karena siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru, dan jawaban dari lembar kerja pun tidak bersifat analisis, sehingga siswa tidak dapat menggali lebih dalam materi yang ada dengan model pembelajaran word square ini.

d. Solusi dari kekurangan Strategi Pembelajaran Word Square

- 1) Guru senantiasa mengawasi dan membimbing siswanya selama diskusi dan memberikan suatu peraturan-peraturan diskusi agar mengurangi suasana gaduh dan diskusi berjalan lancar.
- 2) Alangkah baiknya guru menyajikan materi yang telah dimodifikasi sehingga potensi siswa semakin berkembang.
- 3) Guru membuat soal yang bersifat analisis dan jawaban dari soal tersebut berbentuk jawaban singkat, hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa.

e. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Word Square

Menurut Pramudiyanti (2012) langkah-langkah strategi pembelajaran Word Square adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.
- 2) Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
- 3) Guru menjelaskan bagaimana cara mengerjakan lembar kerja Word square.
- 4) Guru membagikan lembar kerja Word square.
- 5) Siswa menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban secara vertikal, horizontal maupun diagonal.
- 6) Guru membimbing siswa yang belum paham.
- 7) Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya.
- 8) Guru memeriksa hasil pekerjaan siswa.

- 9) Guru bersama siswa mengadakan tanya jawab tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam mengerjakan lembar kerja Word square.
- 10) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.

4. Pembelajaran IPA

a. Hakikat IPA

1) Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Wahyana dalam Triyanto (2010:136) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersesusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang mengkaji ilmu ilmiah berdasarkan fakta dan teori (Sulistyorini .S, 2007:1)

Sedangkan menurut Fowler dalam Dewiki dan Yuniati (2006:2.9) berpendapat bahwa IPA ialah ilmu yang sistematis dan dirumuskan. Ilmu ini berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan terutama didasarkan atas pengamatan dan induksi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa IPA adalah kumpulan pengetahuan atau mata pelajaran yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya terbatas pada gejala-gejala alam, gejala-gejala kebendaan dan dalam perkembangannya

tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta dan teori, tetapi oleh adanya sikap ilmiah dan metode ilmiah.

2) **Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam**

Menurut Prihantoro dalam Trianto (2010 : 137) Ilmu pengetahuan alam hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagian produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

Rustaman, N. (2010:1.5) berpendapat mengenai pengertian hakikat IPA sebagai berikut:

Hakikat IPA adalah produk, proses dan penerapannya (teknologi), termasuk sikap dan nilai yang terdapat di dalamnya. Produk IPA yang terdiri dari fakta, konsep, prinsip, hukum, dan teori yang dicapai melalui penggunaan proses IPA, yaitu melalui metode- metode sains atau metode ilmiah (scientific methods), bekerja ilmiah (scientific inquiry).

Banyak orang berpendapat bahwa yang penting agar siswa menguasai IPA adalah dengan memberikan produk IPA sebanyak-banyaknya. Tentunya hal itu tidak tepat. Yang benar adalah memberikan siswa yang belajar kesempatan berbuat, berpikir dan bertindak seperti ilmuwan. Dengan demikian, belajar IPA atau membelajarkan IPA kepada siswa adalah memberikan kesempatan

dan bekal untuk memproses IPA dan menerapkan dalam kehidupannya sehari-hari melalui cara-cara yang benar dan mengikuti etika keilmuan dan etika yang berlaku dalam masyarakatnya. (Rustaman, N., 2010:1.5)

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA adalah produk, proses, aplikasi (penerapannya) termasuk nilai dan sikap yang terdapat didalamnya yang merupakan hasil dari berbuat, berfikir dan bertindak melalui metode ilmiah dan bekerja ilmiah.

b. Tujuan Mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP) dalam Susanto (2013:171) menyebutkan beberapa tujuan mempelajari pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar antara lain :

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

c. Fungsi Mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai pendidikan, bukan hanya semata-mata membekali anak didik dengan pengetahuan yang membebani mereka, melainkan membekali mereka dengan pengetahuan lingkungan Alam yang berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, menurut Sumaji, dkk (2009:35) pentingnya pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam berfungsi :

- 1) Memberi bekal pengetahuan dasar, baik untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengembangkan ketrampilan-ketrampilan dalam memperoleh, mengembangkan, dan menerapkan konsep-konsep IPA.
- 3) Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.
- 4) Menyadarkan siswa akan keteraturan alam dan segala keindahannya, sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan penciptanya.
- 5) Memupuk daya kreatif dan inovatif siswa.
- 6) Membantu siswa memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang IPTEK.
- 7) Memupuk serta mengembangkan minat siswa terhadap IPA.

d. Manfaat mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Sulistyorini (2007:6) ada beberapa manfaat mempelajari pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam antara lain :

- 1) Memberikan rasa ingin tahu yang tinggi baik pengalaman langsung apabila guru Ilmu Pengetahuan Alam memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar.
- 2) Kemampuan mengembangkan pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta mempersiapkan diri untuk terjun sebagai anggota masyarakat.
- 3) Melakukan kegiatan-kegiatan yang berguna terhadap lingkungan dengan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah lingkungan yang terjadi di masyarakat sekitar.

- 4) Memunculkan kesadaran berinteraksi diri dengan lingkungan.

5. Hasil belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Sufanti (2010:30) berpendapat bahwa belajar adalah proses membangun makna/pemahaman terhadap informasi dan/ atau pengalaman. Sedangkan menurut Margono dalam Surtikikanti dan Santoso (2008:12) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Belajar adalah usaha secara sengaja yang dilakukan oleh individu atau peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik kognitif, afekif maupun psikomotorik (Marsudi, S. dan Samino, 2013 : 26).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses membangun makna/pemahaman yang dilakukan secara sengaja oleh individu atau peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik kognitif, afektif, psikomotorik sebagai hasil latihan atau pengalaman.

b. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Menurut Arikunto dalam Marsudi, S. dan Samino (2013:48) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh

mana bahan pengajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa. Menurut Oemar Hamalik (2006:30) “Hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dari tidak mengerti menjadi mengerti.”

Sedangkan Rusmono (2012:10) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. (Susanto, 2013:5)

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan atau hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pengajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima dan dicapai siswa berupa perubahan tingkah laku meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2) Ranah hasil belajar

Menurut Bloom dalam Samino dan Marsudi (2013:49) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

a) Ranah kognitif

Ranah kognitif merupakan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu :

- (1) Pengetahuan atau ingatan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan.
- (2) Pemahaman mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- (3) Aplikasi/Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru
- (4) Analisis, mencakup kemampuan marinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- (5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya tamapa di dalam kemampuan menyusun suatu program kerja.
- (6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Sebagai contoh menilai hasil karangan.

b) Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni:

- (1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- (2) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan
- (3) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- (4) Organisasi, yang mencakup kemamuan membentuk suatu system nilai sebagai pedoman dengan pegangan hidup.
- (5) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

c) Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan hasil belajar yang berkenaan dengan ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotorik terdiri dari tujuh aspek yakni:

- (1) Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milah sesuat secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
- (2) Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini

mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental), misalnya posisi start lomba lari.

- (3) Gerakan terbimbing, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
- (4) Gerakan terbiasa, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
- (5) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau ketrampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien, dan tepat.
- (6) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- (7) Kreativitas, yang mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

Dalam penelitian ini yang dimaksudkan dengan hasil belajar adalah hasil post test siswa setelah menyelesaikan keseluruhan materi dalam bab yang telah dipelajari. Sedangkan ranah hasil belajar yang akan diteliti adalah ranah kognitif.

3) Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Samino (2013:56) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses kegiatan untuk mendapatkan perubahan tingkah laku bagi peserta didik atau subyek belajar. Akan tetapi dalam kenyataan banyak faktor yang ikut mempengaruhi, yang biasa dibagi menjadi faktor intern (dari dalam) diri peserta didik dan faktor ekstern (dari luar) peserta didik.

a) Faktor internal

Faktor intern pada dasarnya dapat dilihat dari dua sisi yaitu dari sisi fisiologis dan sisi psikologis. Pada sisi fisiologis

terletak pada kondisi fisik peserta didik, misalnya kesehatan badan sedang prima atau lelah, gizi makanan sedang terpenuhi atau kekurangan gizi, badan sedang kurang sehat atau sakit, dan lain sebagainya.

Thomas F. Station dalam Samino (2013:57) menguraikan enam macam faktor psikologis, yaitu

(a) motivasi, peserta didik akan berhasil belajarnya manakala dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar, (b) konsentrasi, memusatkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar, (c) reaksi, dalam kegiatan belajar diperlukan keterlibatan unsur fisik maupun mental, sebagai wujud reaksi, (d) organisasi, belajar juga dapat dikatakan sebagai kegiatan mengorganisasikan, menata atau menempatkan bagian-bagian bahan pelajaran ke dalam suatu kesatuan pengertian, (e) pemahaman, menguasai sesuatu dengan pikiran dan, (f) ulangan, mengulang-ulang suatu pekerjaan atau fakta yang sudah dipelajari membuat kemampuan peserta didik untuk mengingat akan semakin bertambah atau semakin kuat.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa faktor intern sangat menentukan hasil belajar, baik secara fisiologis maupun psikologis.

b) Faktor-faktor eksternal

Menurut Syah dalam Samino (2013:62) faktor eksternal siswa sendiri terdiri dari dua macam yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

(1) Lingkungan Sosial

(a) Lingkungan sosial sekolah seperti guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.

- (b) Lingkungan sosial siswa adalah masyarakat, tetangga, teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut.
 - (c) Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri.
- (2) Lingkungan non sosial
- Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu mengemukakan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan permasalahan penelitian ini. Fungsi tinjauan pustaka adalah untuk mengemukakan uraian sistematis tentang hasil-hasil peneliti yang diperoleh peneliti tentang hasil-hasil peneliti terdahulu dan ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan.

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti :

Arnita Wulandari (2013:46) dalam penelitiannya yang berjudul “Perbandingan penggunaan strategi *word square* dan *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa pembelajarn biologi materi ekosistem kelas VIII SMP Negeri 1 Karangmalang Sragen tahun ajaran 2012/2013” dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan strategi *word square* dan *showball throwing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar biologi pada materi ekosistem. Sedangkan perbandingan kedua strategi tersebut, strategi

snowball throwing lebih baik dibandingkan strategi *word square* pada pembelajaran biologi materi ekosistem.

Indri Fadilawati (2011:43) dalam penelitiannya yang berjudul “Perbandingan penggunaan model pembelajarn kooperatif tipe *reciprocal teaching* dan *scramble* dengan media animasi pada sub pokok materi belajar biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Jumapolo tahun ajaran 2010/2011” dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *reciprocal teaching* dan *scramble* terhadap hasil belajar biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Jumapolo.

Rini Setyoningsih (2011:57) dalam penelitiannya yang berjudul “Perbedaan strategi *index card match* dan *scramble* terhadap hasil belajar matematika pokok bahasan pecahan siswa kelas IV SD Negeri Gumpang 01 Kartasura tahun ajaran 2010/2011” menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara strategi pembelajaran *scramble* dan strategi *index card match*. Sedangkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi *index card match* lebih baik dari hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan strategi *scramble*.

Dian Ambarwati (2011:57) dalam penelitiannya yang berjudul “upaya meningkatkan hasil belajar IPA pada materi fungsi dan bagian-bagian tumbuhan dengan strategi pembelajaran *scramble* kelas IV SD Negeri Sidodadi 02 Masaran Sragen tahun ajaran 2010/2011” menyimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Sidodadi 02 Masaran Sragen tahun ajaran

2010/2011. Hal ini ditunjukkan pada nilai rata-rata kognitif untuk nilai awal 57,813, siklus I 60,313, siklus II 71,875 dan siklus III 82,5.

Tabel 2.1

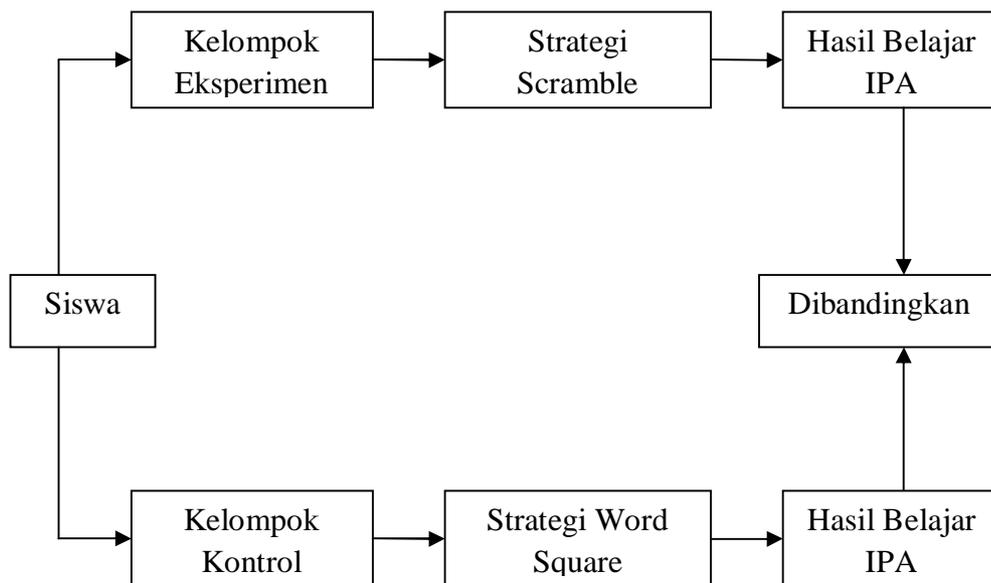
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Peneliti	Variabel					
		Snowball Throwing	Word Square	Reciprocal Teaching	Scramble	Index Card Match	Hasil belajar
1.	Arnita	√	√				√
2.	Indri			√	√		√
3.	Rini				√	√	√
4.	Dian					√	√
5.	Peneliti		√			√	√

Dari beberapa hasil penelitian yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari strategi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA hal ini mendukung penelitian yang akan dilakukan yaitu pembelajaran IPA melalui strategi pembelajaran *scramble* dan *word square* terhadap hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Agar kerangka pemikiran yang ditujukan untuk mengarahkan jalannya penelitian tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka tindakan pemecahan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam para siswa SD Negeri Ngadirejo 01 dalam penelitian ini adalah dengan membandingkan strategi pembelajaran *scramble* dan strategi pembelajaran *word square*. Kerangka pemikiranya digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1

Gambar kerangka berfikir

Pada gambar di atas, guru dalam hal ini peneliti melakukan strategi pembelajaran *scramble* pada saat proses belajar IPA dikelas IIIA sebagai kelas eksperimen, selanjutnya guru menggunakan strategi pembelajaran *word*

square pada saat proses pembelajaran IPA dikelas IIIB sebagai kelas kontrol. Kemudian hasilnya dibandingkan sebagai hasil belajar siswa.

D. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori tersebut di atas, peneliti mengajukan tindakan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajara *scramble* dan strategi pembelajaran *word square* pada kelas III SD Negeri Ngadirejo 01 tahun ajaran 2013/2014.
2. Hasil belajar IPA yang diajar menggunakan strategi pembelajaran *scramble* lebih baik jika dibandingkan yang menggunakan strategi pembelajaran *word square* di SD Negeri 01 Ngadirejo tahun ajaran 2013/2014.