

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata hasil belajar merupakan “realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan atau kapasitas yang dimiliki seseorang yang dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik”.¹ Perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa tergantung dari apa yang ia pelajari selama kurun beberapa waktu. *Output* (hasil) yang diperoleh siswa perubahan dengan pemilikan pengalaman baru, perubahan yang bersentuhan dengan kejiwaan dan mempengaruhi tingkah laku.²

Oxford advanced learners dictionary of current English, mendefinisikan *achievement: a thing that somebody has done success fully, especially using their*

¹Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaj Rosdakarya, 2011), hlm. 102-103

²Syaiful Bahri Djamarah *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hlm. 14

*own effort and skill.*³ (Artinya: Sesuatu yang telah dilakukan seseorang dengan sukses, khususnya menggunakan usaha dan kecakapannya sendiri).

Belajar menurut Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid dalam kitabnya “*At-Tarbiyah Wa Turuku Al-Tadris*” adalah:

إِنَّ التَّعْلِمَ هُوَ تَغْيِيرُ فِي ذِهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يَطْرَأُ عَلَى خُرَّةٍ سَابِقَةٍ
فِيَحْدُثُ فِيهَا تَغْيِيرًا جَدِيدًا

Sesungguhnya belajar merupakan perubahan di dalam orang yang belajar (murid) yang terdiri atas pengalaman lama, kemudian menjadi perubahan baru.⁴

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pelajaran berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan

³Sally Wehmeier, *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, (New York: Oxford University Press, 2000), hlm. 10.

⁴ Sholeh Abdul Azis dan Abdul Azis Abdul Madjid, *Al-Tarbiyah Waturuqu Al-Tadrisi*, Juz.1., (Mesir: Darul Ma'arif, t.th), hlm. 179

lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.⁵

Sehingga dari beberapa pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPA adalah perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai akibat seorang individu mengalami proses belajar IPA.

b. Indikator Hasil Belajar IPA

Indikator hasil belajar IPA yaitu nilai belajar siswa. Yang terkait dalam tiga ranah diantaranya

1) Kognitif (Pengetahuan)

Sebagaimana disitir Muhibbin Syah dalam bukunya kognitif berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, kognitif ialah peroleh, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Menurut para ahli psikologi kognitif, pendayagunaan kapasitas ranah kognitif manusia sudah mulai sejak manusia itu mulai mendayagunakan kapasitas motor dan sensorinya. Hanya cara dan intensitas pendayagunaan kapasitas ranah kognitif tersebut tentu masih belum jelas benar.⁶

Ranah psikologi siswa yang terpenting adalah ranah kognitif. Ranah kejiwaan yang berkedudukan

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB, hlm. 484

⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2003) hlm. 22

pada otak ini, dalam perspektif psikologi kognitif, adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah afektif (rasa) dan ranah psikomotor (karsa). Tidak seperti organ-organ lainnya, organ otak sebagai markas fungsi kognitif bukan hanya menjadi penggerak aktivitas akal pikiran, melainkan juga menara pengontrol, aktivitas perasaan dan perbuatan. Sebagai menara pengontrol otak selalu bekerja siang dan malam.

Upaya pengembangan kognitif siswa secara terarah baik orang tua maupun guru, sangat penting. Upaya pengembangan fungsi ranah kognitif akan berdampak positif bukan hanya terhadap ranah kognitif sendiri, melainkan juga terhadap ranah afektif dan psikomotor. Tugas guru dalam hal ini adalah menggunakan pendekatan mengajar yang memungkinkan siswa menggunakan strategi belajar yang berorientasi pada pemahaman yang mendalam terhadap isi materi pelajaran.

Teriring dengan upaya ini, guru juga diharapkan mampu menjauhkan para siswa dari strategi yang mengarah ke aspirasi asal naik atau lulus. Kepada siswa seyogyanya dijelaskan contoh-contoh dan peragaan sepanjang memungkinkan agar mereka memahami signifikansi materi dan hubungannya

dengan materi-materi lain. Disamping itu, guru juga sangat diharapkan mampu menjelaskan nilai-nilai moral yang terkandung dalam materi yang ia ajarkan, sehingga keyakinan para siswa terhadap faidah materi tersebut semakin tebal dan pada gilirannya kelak akan mengembangkan dan mengaplikasikan dalam situasi yang relevan.

Sekurang-kurangnya ada dua macam kecakapan kognitif siswa yang perlu dikembangkan segera khususnya oleh guru yakni:

- a) Strategi belajar memahami isi materi pelajaran
- b) Strategi meyakini arti penting isi materi pelajaran dan aplikasinya serta menyerap pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut.⁷

Berdasarkan pendapat di atas, jika guru ingin mengembangkan ranah kognitif siswa, maka yang harus dilakukan dalam mengembangkan strategi belajar adalah memahami isi materi pelajaran dan aplikasinya.

2) Afektif

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif tidak hanya akan membuahkan kecakapan kognitif, tetapi juga menghasilkan kecakapan ranah afektif.

⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, hlm. 50

Sebagai contoh, seorang guru agama yang pandai dalam mengembangkan kecakapan kognitif dengan cara memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan akan berdampak positif terhadap ranah afektif para siswa. Dalam hal ini pemahaman yang mendalam terhadap arti penting materi pelajaran agama yang disajikan guru serta preferensi kognitif yang mementingkan aplikasi prinsip-prinsip tadi akan meningkatkan kecakapan ranah afektif para siswa. Peningkatan kecakapan afektif ini, antara lain berupa kesadaran beragama yang mantap.

Dampak positif lainnya ialah dimilikinya sikap mental keagamaan yang lebih tegas sesuai dengan tuntunan ajaran agama yang telah ia pahami dan yakini secara mendalam. Sebagai contoh, apabila seorang siswa diajak kawannya untuk berbuat tidak senonoh, seperti mencuri, menyalahgunakan narkotik, ia akan serta merta menolak dan bahkan berusaha mencegah perbuatan buruk itu dengan segenap daya dan upayanya.⁸

3) Psikomotor

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif juga akan berdampak positif terhadap perkembangan ranah psikomotor. Kecakapan psikomotor ialah segala amal

⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, hlm 52-53

jasmaniah yang konkret dan mudah diamati, baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka. Namun, kecakapan psikomotor tidak terlepas dari kecakapan afektif. Jadi, kecakapan psikomotor siswa merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya.

Banyak contoh yang membuktikan bahwa kecakapan kognitif itu berpengaruh besar terhadap berkembangnya kecakapan psikomotor. Para siswa yang berprestasi baik (dalam arti yang luas dan ideal) dalam bidang pelajaran agama misalnya sudah tentu akan lebih rajin beribadah shalat, puasa dan mengaji. Dia juga tidak akan segan-segan memberi pertolongan atau bantuan kepada orang yang memerlukan. Sebab, ia merasa memberi bantuan itu adalah kebajikan (afektif), sedangkan perasaan yang berkaitan dengan kebajikan tersebut berasal dari pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran agama yang ia terima dari gurunya (kognitif).⁹

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya guru dalam mengembangkan keterampilan ranah kognitif para siswanya merupakan hal yang sangat penting jika guru tersebut menginginkan siswanya aktif mengembangkan sendiri

⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, hlm 53

keterampilan ranah afektif dan ranah psikomotor, dalam penelitian ini indikator yang diteliti adalah pada kemampuan kognitif.

c. Pengukuran Hasil Belajar IPA

Kegiatan penilaian dan pengujian pendidikan merupakan salah satu mata rantai yang menyatu terjalin di dalam proses pembelajaran siswa. Saifudin Azwar berpendapat “tes sebagai pengukur prestasi sebagaimana oleh namanya, tes prestasi belajar bertujuan untuk mengungkap keberhasilan siswa dalam belajar”.¹⁰

Penilaian atau tes itu berfungsi untuk memperoleh umpan balik dan selanjutnya digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar, maka penilaian itu disebut penilaian formatif. Tetapi jika penilaian itu berfungsi untuk mendapatkan informasi sampai mana prestasi atau penguasaan dan pencapaian belajar siswa yang selanjutnya diperuntukkan bagi penentuan lulus tidaknya seorang siswa maka penilaian itu disebut penilaian sumatif.¹¹

Jika dilihat dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu tes dan non tes. Tes ada yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban

¹⁰ Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 8

¹¹ Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, hlm. 11

secara lisan) ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, ada tes tulisan (menuntut jawaban dalam bentuk tulisan), tes ini ada yang disusun secara obyektif dan uraian dan tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan).

Sedangkan non tes sebagai alat penilaiannya mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala sosiometri, studi kasus.¹² Penelitian ini bentuk tes berupa tes tulis berbentuk pilihan ganda.

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA

Ngalim Purwanto mengklasifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1) Faktor yang bersumber dari dalam diri individu atau faktor individual.

Yang termasuk ke dalam faktor individual antara lain:

a) Kematangan/ pertumbuhan

Mengajarkan sesuatu yang baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan pertumbuhan jasmani dan rohani telah matang untuk itu.

b) Kecerdasan

Disamping kematangan, dapat tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dengan berhasil

¹² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 5

baik ditentukan/dipengaruhi pula oleh taraf kecerdasannya.

c) Latihan/ulangan

Karena terlatih, karena sering kali mengulangi sesuatu, maka kecakapan dan pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadi makin dikuasai dan makin mendalam.

d) Motivasi

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.¹³

Seseorang tidak mungkin berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya, jika ia tidak mengetahui betapa penting dan faedahnya hasil yang akan dicapai dari belajarnya itu bagi dirinya.

e) Minat

Minat dapat juga menjadi kekuatan motivasi. Prestasi seseorang selalu dipengaruhi berbagai macam dan intensitas minat-minatnya. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu

¹³ M Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2002) Cet. 5, hlm.102-103.

yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu”¹⁴

2) Faktor yang ada di luar diri siswa atau faktor eksternal

Yang termasuk faktor luar atau eksternal ini antara lain:

a) Faktor Keluarga

Dalam sebuah keluarga yang terjalin hubungan harmonis antara orang tua dan anak atau saudara dapat berpengaruh baik dan positif terhadap belajar anak. Selain itu tersedianya fasilitas yang diperlukan dalam belajar juga memegang peranan yang sangat penting pula.

b) Guru dan cara mengajar

Hal ini khususnya di lingkungan pendidikan formal, misalnya bagaimana seorang guru dalam menyampaikan materi dan metode apa yang sesuai untuk menyampaikan materi pelajaran agar siswa mampu untuk menerima dan memahami materi pelajaran.

Cara belajar yang baik dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat merupakan faktor yang penting dalam menentukan prestasi. Dengan

¹⁴ Moh Uzer Usman., *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 1999), hlm.27

demikian guru juga memiliki peranan dalam menentukan prestasi anak didik.

c) Alat-alat pendidikan pelajaran

Selain guru dan cara mengajar yang baik untuk menunjang proses belajar mengajar perlu adanya alat-alat pelajaran seperti buku-buku pelajaran, alat peraga, alat-alat praktikan dan alat-alat lain yang diperlukan. Dengan adanya guru yang professional dan dilengkapi dengan alat-alat pelajaran maka akan mempermudah dan mempercepat penerimaan pelajaran yang diberikan guru kepada siswa.

d) Motivasi sosial

Motivasi dari lingkungan sosial sekitar akan sangat mendukung anak-anak dalam belajar dan berprestasi misalnya orang tua, guru, teman sepermainan ataupun terdekat dengan dukungan dari orang-orang sekitar anak akan lebih terpacu dalam belajar agar berprestasi baik.

e) Lingkungan dan kesempatan

Faktor lingkungan dan kesempatan sangat berpengaruh dalam prestasi anak. Faktor lingkungan misalnya anak yang tinggal di lingkungan bersih, tenang atau lingkungan sekitar adalah orang-orang berpendidikan dan terpelajar

maka akan berbeda hasil belajarnya dengan anak yang tinggal di daerah kumuh, tidak terawat dan orang disekitar tidak berpendidikan.

Anak yang tinggal di lingkungan orang-orang yang berpendidikan akan lebih terpacu semangatnya dalam belajar, tapi anak yang tinggal di lingkungan yang tidak berpendidikan dia akan lebih condong menghabiskan waktu untuk bermain.¹⁵

Selain lingkungan kesempatan untuk belajar pun sangat berpengaruh misalnya anak yang hidup serba berkecukupan, semua kebutuhan pendidikan terpenuhi, waktunya lebih banyak untuk belajar akan lain hasilnya dengan anak yang hidup jauh dari cukup, untuk biaya sekolah ia harus bekerja sehingga waktu yang seharusnya untuk belajar habis karena untuk bekerja. Dengan demikian anak yang berkesempatan belajar akan mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan anak yang tidak berkesempatan belajar dengan baik.

Berikut ini akan diuraikan lima karakter yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*, hlm. 218.

1) Guru

Guru merupakan elemen yang terpenting dalam sebuah system pendidikan. Ia merupakan ujung tombak. Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh bagaimana siswa memandang guru mereka. Kepribadian guru seperti memberi perhatian, hangat, dan suportif (memberi semangat), diyakini bisa memberi motivasi yang pada gilirannya meningkatkan prestasi siswa.

2) Harapan yang tinggi

Harapan atau keyakinan tidak harus datang dari diri sendiri tapi juga orang lain, dari harapan-harapan, do'a-do'a dan keyakinan orang lain baik orang tua, teman, guru atau siapa saja. Secara psikologis seseorang akan melakukan apa yang orang lain harapkan untuk ia lakukan.

Karenanya, tantangannya adalah bagaimana sekolah menemukan keseimbangan; menguak potensi siswa tanpa secara berlebihan memacu mereka sehingga mereka justru merasa khawatir mengalami kegagalan. Dengan menetapkan standar sebuah prestasi yang bisa mereka capai sesuai dengan kemampuan mereka, kemungkinan besar semua siswa dapat meraih kesuksesan dan sekaligus pengakuan terhadap prestasi mereka.

3) Melibatkan siswa

Upaya melibatkan siswa telah menjadi fenomena yang cukup berkembang dalam dunia pendidikan akhir-akhir ini. Siswa akan belajar efektif bila kurikulum dikembangkan secara gradual berdasarkan kebutuhan dan kepentingan siswa. Karena siswa yang memiliki masalah dengan perilakunya merasa tersisihkan jika kurikulum yang diajarkan kepada mereka tidak di desain sesuai dengan kebutuhan mereka. Terlebih lagi jika peraturan-peraturan sekolah tidak disusun fair dan efektif dengan melibatkan mereka.

Adalah penting melibatkan siswa dalam proses pembuatan keputusan seperti dalam penyusunan kurikulum, peraturan dan hal-hal yang berkenaan dengan desain materi pembelajaran.

4) *Peer-Group*

Hubungan yang baik dengan sesama teman mempengaruhi capaian akademik siswa melalui stimulasi dan kondisi belajar yang eksklusif yang mendorong siswa untuk bisa dilakukan. Kelompok belajar yang lebih luas akan membentuk suatu mekanisme dan standar perilaku yang mempengaruhi kehidupan kelas atau sekolah. Peer-group secara signifikan mengurangi atau bahkan menghilangkan

sifat nakal atau masalah anti-sosial lainnya di sekolah. Siswa yang berpartisipasi dalam kelompok yang bersifat kooperatif kemungkinan lebih bisa menerima dan bersifat positif terhadap sesama mereka, lebih bisa saling mendorong terhadap satu sama lain dan mengembangkan perilaku toleran sesama anggota yang kebetulan berasal dari ras atau agama lain.

5) Kondisi sosial kelas

Setting sosial sangat penting untuk membentuk anak menjadi manusia sempurna. Karenanya aturan-aturan dan norma-norma yang melingkupi interaksi sosial di dalam kelas, seperti kerjasama, menghargai orang lain dan bentuk-bentuk partisipasi positif kelompok merupakan faktor-faktor yang sangat mempengaruhi prestasi akademik”.¹⁶

Jadi untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa yang maksimal perlu keterlibatan secara langsung dari siswa dalam proses pembelajaran dan guru.

2. Hakikat Pembelajaran IPA

Carin dan Sund mendefinisikan IPA sebagai “pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil

¹⁶Jamaludin, *Pembelajaran yang Efektif -Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Siswa*, (Semarang, CV. Mekar Jaya, 2003) Cet. 3, hlm.35.

observasi dan eksperimen”¹⁷ Ilmu pengetahuan alam didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya.¹⁸ Proses eksperimen, pengamatan dan deduksi dilakukan untuk membuktikan gejala-gejala yang ada di alam dengan memunculkan pertanyaan yang menyangkut permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga untuk dapat melakukan kegiatan tersebut, Trianto menyatakan terdapat tiga kemampuan dalam IPA yaitu :

- a. Kemampuan untuk mengetahui apa yang diamati,
- b. Kemampuan untuk memprediksi apa yang belum diamati, dan
- c. Kemampuan untuk menguji tindak lanjut hasil eksperimen, dikembangkannya dengan sikap ilmiah.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.¹⁹ Ilmu Pengetahuan

¹⁷ Pusat kurikulum, Balitbang Depdiknas, *Model Pengembangan Silabus Mata Ajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPA Terpadu*, (Jakarta Pusat : Depdiknas, 2003), hlm. 4

¹⁸ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007) cet. 1, hlm. 102

¹⁹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*, hlm. 99

Alam merupakan pengetahuan ilmiah, yaitu ilmu pengetahuan yang mengalami uji kebenaran melalui metode ilmiah, dengan ciri : objektif, metodik, sistematis, universal, dan tentative.²⁰

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.²¹

Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya

²⁰ Pusat kurikulum, Balitbang Depdiknas, *Model Pengembangan Silabus Mata Ajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPA Terpadu*, Jakarta Pusat : Depdiknas, hlm.4

²¹ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB, hlm. 484

- 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/MTs.²²

Sehingga dalam proses pembelajaran IPA diharapkan adanya penggunaan metode ilmiah yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menemukan pengetahuan yang belum diketahui.

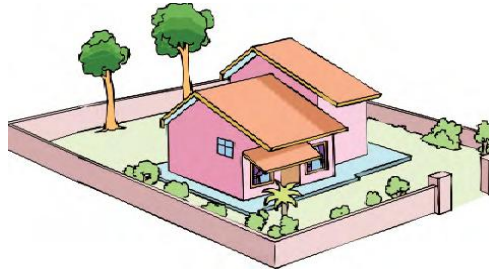
Ruang Lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut.

²² Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006, hlm. 484

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan
- 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.²³

3. Uraian Materi

a. Lingkungan Sehat



Ciri-ciri lingkungan sehat antara lain sebagai berikut:

- 1) Udara bersih, segar, dan terasa sejuk. Selain itu, juga tidak berbau.
- 2) Ada tempat sampah dan keadaannya bersih. Dengan adanya tempat sampah, sampah jadi tidak berserakan.

²³ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006, hlm. 485

Dengan demikian, tidak menimbulkan bau yang tidak sedap.

- 3) Terdapat saluran air yang bersih dan lancar. Air dalam saluran air akan mengalir dengan lancar. Hal ini karena tidak tersumbat oleh sampah.
- 4) Terdapat berbagai tumbuhan hijau yang terpelihara dan tertata rapi. Dengan adanya tumbuhan, udara akan menjadi lebih bersih. Selain itu, keadaan lingkungan rumah akan terlihat lebih indah.

b. Lingkungan tidak sehat



Ciri-ciri lingkungan tidak sehat antara lain sebagai berikut.

- 1) Udara kotor dan berbau. Udara tersebut akan menyesak napas kita.

- 2) Tidak tersedianya tempat sampah. Sampah menumpuk dan berserakan di mana-mana. Tentu saja hal ini akan merusak pemandangan lingkungan sekitar. Sampah yang menumpuk akan menimbulkan bau yang tidak sedap.
- 3) Tidak ada saluran air. Meskipun ada, tetapi keadaannya kotor. Terdapat sampah yang menyumbat saluran air. Akibatnya, aliran air tidak lancar.
- 4) Tidak terdapat tumbuhan sehingga terlihat gersang. Walaupun ada, tetapi tidak terpelihara. Misalnya, terdapat rumput liar.
- 5) Terdapat banyak hewan liar yang kelihatan kotor.

c. Pengaruh Lingkungan Terhadap Kesehatan

Lingkungan tidak sehat disebabkan oleh pencemaran. Penyebabnya antara lain sebagai berikut.

1) Udara yang kotor

Udara kotor dapat memengaruhi kesehatan kita. Misalnya, mata kita menjadi pedih jika terkena asap. Pernapasan juga menjadi sesak. Pencemaran udara dapat menimbulkan penyakit pernapasan seperti penyakit paru-paru.

2) Sungai yang tercemar



Sungai yang tercemar mengakibatkan ikan-ikan tidak dapat hidup. Zat pencemar yang terkandung di air sungai bersifat racun sehingga dapat mematikan ikan. Kita juga tidak dapat menggunakan air tercemar untuk memenuhi kebutuhan. Mengapa demikian? Air yang tercemar dapat menyebabkan penyakit kulit dan diare. Jika masyarakat menggunakannya untuk mandi dan mencuci, kulit dapat menjadi gatal. Jika menggunakan air tercemar untuk memasak, kita dapat mengalami diare.

d. Cara memelihara kesehatan lingkungan



Rumah yang bagus belum tentu sehat. Rumah sederhana dapat menjadi lingkungan yang sehat. Syarat-syarat rumah sehat antara lain sebagai berikut:

- 1) Terdapat ventilasi pertukaran cahaya matahari dan udara.

- 2) Ada kamar mandi dan WC yang bersih.
- 3) Ada saluran pembuangan limbah yang bersih.
- 4) Ada sumber air yang bersih.
- 5) Ada tempat pembuangan sampah tertutup dan bersih.
- 6) Ada halaman rumah yang bersih.

Hal-hal yang diperhatikan untuk menciptakan halaman yang bersih adalah sebagai berikut.

- 1) Menanam tumbuhan rindang dan menghasilkan buah.

Misalnya jambu, mangga, dan rambutan.

Untuk mempercantik halaman dapat ditanam tumbuhan berbunga. Misalnya, mawar, anggrek, dan melati.

- 2) Membuat selokan air. Selokan air membuat air tidak menggenang. Air yang menggenang dapat menjadi sarang nyamuk.
- 3) Membersihkan sampah di halaman rumah secara teratur setiap hari.
- 4) Menjaga halaman rumah tidak lembap. Oleh karena itu, usahakan cukup cahaya matahari.

4. Model *Picture And Picture*

a. Pengertian Model *Picture and Picture*

Model pembelajaran adalah suatu pola atau kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis

dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.²⁴

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat – perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain – lain. Selanjutnya menurut Joyce sebagaimana di kutip oleh Trianto menyatakan bahwa “setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai”.²⁵

Adapun Soekamto dkk sebagaimana di kutip oleh Trianto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah: “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.” Hal ini sejalan dengan apa

²⁴Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 46

²⁵ Trianto, *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2011), hlm.5

yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.²⁶

Sedangkan *Picture* artinya gambar, sedangkan *Picture and Picture* adalah gambar dan gambar. Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁷

Model *picture and picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.²⁸

Model *picture and picture* berangkat dari teori pentingnya penggunaan media visual, sebagaimana di ungkapkan oleh Levie dan Lanz dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan 4 fungsi media gambar yaitu:

- 1) Fungsi Atensi

²⁶ Trianto, *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*, hlm.5

²⁷ <http://learning-with-me.blogspot.com/2006/09/pembelajaran.html#3>., di kutip pada tanggal 27 September 2014

²⁸ <http://learning-with-me.blogspot.com/2006/09/pembelajaran.html#3>., di kutip pada tanggal 27 September 2014

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

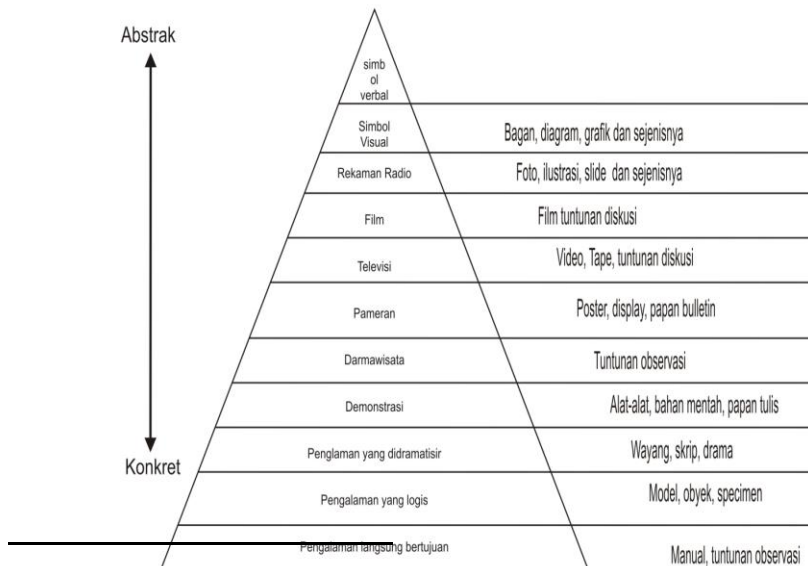
Media visual terlihat dari temuan- temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah untuk membaca juga mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali dengan kata lain media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan

memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.²⁹

Menurut Edgar Dale sebagaimana dikutip Azhar Arsyad membuat jenjang konkret abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian atau benda tiruan, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dalam symbol verbal atau abstrak. Ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut yang disebut kerucut pengalaman (*cone of experience*) sebagai berikut:³⁰



²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 16-17.

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 10

Gambar Kerucut pengalaman Edgar Dale

Dari pengembangan kerucut di atas bukanlah tingkat kesulitan, melainkan keabstrakan, jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu. Ini dikenal dengan *learning by doing* di mana siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan teori di atas maka ketidakaktifan siswa dalam proses pembelajaran bisa diatasi dengan melibatkan langsung siswa melalui media visual (*picture and picture*).

Jadi model *picture and picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan / diurutkan menjadi urutan logis.

b. Unsur-Unsur *Picture and Picture*

Model *picture and picture* sebagaimana pembelajaran berbasis kelompok yang lain memiliki unsur-unsur yang saling terkait, diantaranya:³¹

³¹ Anita Lie, *Cooperative Learning; Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Gramedia, 2005), hlm. 32-35

- 1) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*).

Ketergantungan positif ini bukan berarti siswa bergantung secara menyeluruh kepada siswa lain. Jika siswa mengandalkan teman lain tanpa dirinya memberi ataupun menjadi tempat bergantung bagi sesamanya, hal itu tidak bisa dinamakan ketergantungan positif. Guru Johnson di universitas Minnesota, Shlomo Sharan di Universitas Tel Aviv, dan Robert E. Slavin di John Hopkins, telah menjadi peneliti sekaligus praktisi yang mengembangkan *Cooperative Learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi siswa sekaligus mengasah kecerdasan interpersonal siswa. harus menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Perasaan saling membutuhkan inilah yang dinamakan *positif interdependence*. Saling ketergantungan tersebut dapat dicapai melalui ketergantungan tujuan, tugas, bahan atau sumber belajar, peran dan hadiah.

- 2) Akuntabilitas individual (*individual accountability*)

Model *picture and picture* menuntut adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan bahan belajar tiap anggota kelompok, dan diberikan tentang prestasi belajar anggota-anggotanya sehingga

mereka saling mengetahui rekan yang memerlukan bantuan. Berbeda dengan kelompok tradisional, akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering dikerjakan oleh sebagian anggota.

Dalam model *team quiz*, siswa harus bertanggungjawab terhadap tugas yang diemban masing-masing anggota.

3) Tatap muka (*face to face interaction*)

Interaksi kooperatif menuntut semua anggota dalam kelompok belajar dapat saling tatap muka sehingga mereka dapat berdialog tidak hanya dengan guru tapi juga bersama dengan teman. Interaksi semacam itu memungkinkan anak-anak menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Hal ini diperlukan karena siswa sering merasa lebih mudah belajar dari sesamanya dari pada dari guru.

4) Ketrampilan Sosial (*Social Skill*)

Unsur ini menghendaki siswa untuk dibekali berbagai keterampilan sosial yakni kepemimpinan (*leadership*), membuat keputusan (*decision making*), membangun kepercayaan (*trust building*), kemampuan berkomunikasi dan ketrampilan manajemen konflik (*management conflict skill*).

Ketrampilan sosial lain seperti tenggang rasa, sikap sopan kepada teman, mengkritik ide, berani

mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi yang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan.

- 5) Proses Kelompok (*Group Processing*) Proses ini terjadi ketika tiap anggota kelompok mengevaluasi sejauh mana mereka berinteraksi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Kelompok perlu membahas perilaku anggota yang kooperatif dan tidak kooperatif serta membuat keputusan perilaku mana yang harus diubah atau dipertahankan.

Jadi unsur-unsur dari model *picture and picture* mengarah pada Siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong dan atau dikehendaki untuk bekerjasama pada suatu tugas bersama, dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya. Model ini disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi dalam pembelajar kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah

tujuan bersama, maka dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah

c. Tujuan Model *Picture and Picture*

Tujuan model *Picture and Picture* adalah sebagai berikut:

- 1) Melatih ketrampilan tertentu, baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
- 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
- 3) Melatih memecahkan masalah.
- 4) Meningkatkan kegiatan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.
- 5) Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.
- 6) Melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok.
- 7) Menumbuhkan daya kreatif peserta didik.
- 8) Melatih peserta didik untuk mengembangkan sikap toleransi.³²

d. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model *Picture and Picture*.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Picture and Picture* adalah sebagai berikut:

³² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm 63-64.

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Menyajikan materi sebagai pengantar
- 3) Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
- 4) Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian memasang / mengurutkan gambar-gambar menjadi gambar atau urutan yang logis
- 5) Guru menanyakan alasan atau dasar urutan pemikiran urutan gambar tersebut
- 6) Dari alasan/urutan gambar tersebut guru mulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- 7) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran.³³

Adapun langkah-langkah dari pelaksanaan *Picture and Picture* ini menurut Jamal Ma'mur Asmani terdapat tujuh langkah yaitu:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.

Di langkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan apa yang menjadi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Siswa dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai

³³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*, hlm 125.

dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.

2) Menyajikan materi sebagai pengantar

Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.

3) Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.

Dalam proses penyajian materi, guru mengajak siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau oleh temannya. Dengan gambar kita akan menghemat energi kita dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya sebagai guru dapat memodifikasikan gambar atau mengganti gambar dengan video atau demonstrasi yang kegiatan tertentu.

- 4) Guru menunjuk / memanggil siswa secara bergantian untuk memasang / mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.

Di langkah ini guru harus dapat melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan siswa merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang harus diberikan. Gambar-gambar yang sudah ada diminta oleh siswa untuk diurutkan, dibuat, atau di modifikasi.

- 5) Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran dari urutan gambar tersebut.

Siswa dilatih untuk mengemukakan alasan pemikiran atau pendapat tentang urutan gambar tersebut. Dalam langkah ini peran guru sangatlah penting sebagai fasilitator dan motivator agar siswa berani mengemukakan pendapatnya.

- 6) Dari alasan / urutan gambar tersebut, guru mulai menanamkan konsep atau materi, sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Dalam proses ini guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal ingin dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan

indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa siswa telah menguasai indikator yang telah ditetapkan.

- 7) Siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya.

Kesimpulan dan rangkuman dilakukan bersama dengan siswa. Guru membantu dalam proses pembuatan kesimpulan dan rangkuman. Apabila siswa belum mengerti hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam pengamatan gambar tersebut guru memberikan penguatan kembali tentang gambar tersebut.³⁴

e. Kelebihan dan Kekurangan Model *Picture and Picture*

Dalam setiap model pembelajaran tentu ada kelebihan dan kekurangannya, kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *picture and picture* adalah:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *picture and picture*:
 - a) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
 - b) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.

³⁴ Amal M. Asmani, *Tujuh Tips Aplikasi PAKEM*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 39

- c) Dapat meningkat daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada.
 - d) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
 - e) Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.³⁵
- 2) Kelemahan model pembelajaran picture and picture:
- a) Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pelajaran.
 - b) Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
 - c) Baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.
 - d) Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.³⁶

5. Kerangka Berfikir

³⁵ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*, (Medan: Media Persada, 2011), hlm. 8

³⁶ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, hlm. 8

Model mengajar adalah bentuk yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, oleh karena itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Dengan metode diharapkan tumbuh beberapa kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru. Dengan demikian maka akan terciptalah interaksi edukatif. Dalam interaksi ini dimana guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, proses interaksi ini akan berjalan dengan lancar apabila siswa banyak aktif dibandingkan dengan guru. oleh karena itu metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa.³⁷

Jadi seorang pendidik atau guru itu tidak hanya mendidik yang berfungsi sebagai orang dewasa yang bertugas profesional memindahkan ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) atau penyalur pengetahuan (*transmitter of knowledge*) yang dikuasai kepada anak didik, melainkan lebih dari itu sebagai penuntun, pendidik dan pembimbing dikalangan anak didik. Jadi disini pendidikan merupakan kebutuhan hidup manusia yang mutlak harus dipenuhi untuk mencapai kesejahteraan serta kebahagiaan dunia dan akhirat.

³⁷ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 2001) hlm. 76

Di era kompetensi ada satu metode yang dikenal yang dapat menjadikan pembelajaran yang lebih berarti bagi peserta didik adalah model pembelajaran *picture and picture*, pada pembelajaran IPA lingkungan yang sehat dan tidak sehat, model ini menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran dan selanjutnya mereka dapat memahami materi lingkungan sehat karena proses keaktifan yang mereka lakukan bukan karena pendiktean yang dilakukan guru.

Dalam interaksi model pembelajaran *picture and picture* guru menciptakan suasana belajar yang mendorong anak-anak untuk saling membutuhkan, inilah yang dimaksud *positive interdependence* atau saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan positif ini dapat dicapai melalui ketergantungan tujuan, ketergantungan tugas, ketergantungan sumber belajar, ketergantungan peranan dan ketergantungan hadiah.³⁸

Menerapkan model pembelajaran *picture and picture* dengan menekankan aspek kerjasama, berfikir aktif dan cepat dalam proses belajar mengajar di kelas. Metode ini menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang terlibat aktif dalam menyerap pengetahuan karena guru yakin bahwa *student centered* akan lebih efektif dari pada *teacher*

³⁸ Mulyana Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 121.

centered yang pada akhirnya meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa.

B. Kajian Pustaka

Dalam pembahasan ini akan di deskripsikan tentang hubungan antara permasalahan yang penulis teliti dengan kerangka teoritik yang penulis pakai serta hubungannya dengan peneliti terdahulu yang relevan.

1. Penelitian Uswatun Khasanah NIM 053811372 berjudul *Pengaruh Pembelajaran Model Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Materi Pertumbuhan dan Perkembangan pada Manusia Siswa Kelas VIII MTs Sunan Kalijaga Bawang Batang*. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelompok eksperimen ialah 75,36 dan kelompok kontrol adalah 69,34 sehingga nilai kelompok eksperimen lebih tinggi dan nilai kelompok kontrol. Pada uji perbedaan dua rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh $t_{hitung} = 4,3169$ dan $t_{tabel} = 1,658$. karena hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol yang tidak mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran *picture and picture* dan harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* berpengaruh positif terhadap hasil belajar materi pertumbuhan dan perkembangan pada manusia siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijaga Bawang Batang..

2. Penelitian yang dilakukan oleh Indana Zulfa NIM. 053811424 berjudul *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Biologi Materi Pokok Sel Peserta Didik Kelas XI MAN 2 Pekalongan*. Hasil penelitian menunjukkan Hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus I yakni rata-rata aktivitas peserta didik dengan guru adalah 61,56% dan rata-rata aktivitas peserta didik dengan peserta didik adalah 66,79%, Dan jumlah keseluruhan aktivitas peserta didik adalah 77,78%. Untuk hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus II aktivitas peserta didik dengan guru adalah 78,43% dan rata-rata aktivitas peserta didik dengan peserta didik adalah 83,78%, dan jumlah keseluruhan aktivitas peserta didik 94,44 %.
3. Penelitian Warsiyah NIM 4401404049 berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil belajar Konsep Saling Ketergantungan di Kelas VII B SMPN 5 Magelang*. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran ini dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari siklus I sampai siklus III hasil belajarnya semakin meningkat yaitu : pada siklus I nilai rata-rata sebesar 74 pada siklus II meningkat menjadi 76, dan pada siklus III meningkat sebesar 82, begitu juga dengan ketuntasan belajar siswa mengalami

peningkatan pada setiap akhir siklus yaitu pada siklus I 78%, siklus II 84% dan siklus III 92%.

Dari penelitian di atas terdapat kesesuaian dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan yaitu model pembelajaran aktif, namun penelitian yang dilakukan peneliti lebih spesifik pada penerapan model *everyone is a teacher here* pada pembelajaran IPA yang tentunya berbeda dengan penelitian di atas.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan tindakan yang di duga akan dapat memecahkan masalah yang ingin diatasi dengan penyelenggaraan PTK.³⁹ hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah model *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA materi lingkungan yang sehat di kelas III MI Matholibul Huda Ruwit Wedung Demak Semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015.

³⁹ Subyantoro, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Semarang: CV. Widya Karya, 2009), hlm. 43