

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara psikologis, “Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Sudjana berpendapat dalam (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:2), “Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar”. Sedangkan menurut Hintzman dalam Muhibbin Syah (2015:88) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat memengaruhi tingkah laku organisme tersebut”. R. Gagne dalam (Ahmad Susanto, 2013:13), berpendapat bahwa “Belajar merupakan suatu proses dimana organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalamannya”.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan serangkaian kegiatan dari pengalaman untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku individu melalui interaksinya dengan lingkungan atau dengan kata lain dapat dikatakan aktivitas merupakan syarat utama dari kegiatan belajar.

2. Pengertian Mengajar

Mengajar adalah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan kepada anak didik atau usaha mewariskan kebudayaan masyarakat pada generasi berikut sebagai generasi penerus. Howard berpendapat dalam (Ahmad Susanto, 2016:20) yang mengatakan bahwa “Mengajar adalah suatu

aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap (attitude), cita-cita (ideals), pengetahuan (knowledge), dan penghargaan (appreciation)". Hamalik dalam (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:8-9) berpendapat bahwa "Mengajar adalah usaha mengorganisir lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa". Sedangkan menurut John R. Pancella dalam (Slameto, 2016:33) mengemukakan "Bahwa mengajar dapat dilukiskan sebagai membuat keputusan (decision making) dalam interaksi dan hasil dari keputusan guru adalah jawaban siswa atau sekelompok siswa kepada siapa guru berinteraksi".

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu pengalaman, kebudayaan yang diwariskan dari generasi ke generasi yang membimbing atau menolong, mengorganisir lingkungan belajar dan membuat keputusan .

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar atau kegiatan belajar mengajar. Dimiyati dan Mudjiono dalam (Syaiful Sagala, 2009:62) menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar". Hamzah B.Uno dalam (Istarani, 2012:2) mengatakan bahwa "Pembelajaran memusatkan perhatian pada bagaimana membelajarkan siswa", dan bukan pada "apa yang dipelajari siswa". Sedangkan Suherman dalam (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:11) "Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap".

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain,

pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan demikian dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah penyerderhanaan dari setiap kegiatan yang dirancang guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Nawawi dalam (K.Brahim, 2016:5) menyatakan bahwa “Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”. A.J Romizowski dalam (Muhibbin Syah, 2013:14) mengatakan “Hasil belajar merupakan keluaran (output) dari suatu sistem pemrosesan masukan (input)”. (Abdurahman, 2013:14) menambahkan, “masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja”. Sedangkan menurut Juliah dalam (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:15) “Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan dan mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar, orang tua, guru dan perangkat lainnya sebenarnya berupaya mendukung keberhasilan kegiatan belajar siswa di sekolah. Betapa tingginya nilai suatu keberhasilan dalam belajar, hingga seorang guru berusaha sekuat tenaga dan pikirannya untuk mempersiapkan program pengajaran

dengan baik dan sistematis, begitu pula dengan perangkat lainnya seperti, kurikulum, silabus, media pembelajaran, hingga kelengkapan sekolah juga berupaya meningkatkan daya serap siswa dalam belajar di kelas, namun terkadang perubahan yang diharapkan tidak sesuai dengan realita yang terjadi.

Wasliman berpendapat dalam (Ahmad Susanto, 2016:13), “hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal”. Secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut :

- a. Faktor Internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan
- b. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Keadaan sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Keadaan masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat, kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

6. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Joyce berpendapat dalam (Imas Kurniasih dan Berlin Sani, 2016:25) “Model Pembelajaran adalah suatu

perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, media (film-film), tipe-tipe, program-program media computer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar)". Sedangkan Eggen dan Kauchak (2016:7) mengemukakan "Model pembelajaran adalah pembelajaran yang memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar".

Beberapa contoh model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses mengajar yaitu ; a.Model picture and picture, b.Examples non Examples, c.Demonstration, d.Mind mapping, e.Role playing, f.Word square, g.Take and give, h.Every one is a teacher here dan lain-lain. Dengan demikian dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

7. Model *Every One is a Teacher Here*

Istilah *Every One is a Teacher Here* berasal dari bahasa Inggris yang berarti setiap orang adalah guru. Jadi *Every One is a Teacher Here* adalah suatu strategi yang memberi kesempatan pada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai "pengajar" terhadap peserta didik lain. Dalam proses belajar tidak harus berasal dari guru, siswa bisa saling mengajar dengan siswa yang lainnya. Strategi ini merupakan strategi yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas dan tanggung jawab individu.

Model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* adalah model pembelajaran yang mengakomodasi siswa melatih kemampuan menyimak dan berbahasa lisan. Model ini tepat jika digunakan untuk mengaktifkan kelas secara keseluruhan. Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan model *Everyone is a Teacher Here* membuka peluang bagi setiap siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Kegiatan tersebut akan menciptakan aktivitas belajar yang partisipatif dan aktif (Suprijono, 2009: 10).

a. Langkah-langkah model pembelajaran *Every One is a Teacher Here*, yaitu :

- (1) Guru membagikan kartu indeks kepada setiap siswa, lalu siswa membuat sebuah pertanyaan.
- (2) Guru mengumpulkan kartu lalu mengacak kartu secara adil dan memberikan kartu kembali kepada setiap siswa.
- (3) Siswa mencari jawaban pertanyaan dalam kartu indeks yang diterimanya.
- (4) Guru meminta beberapa siswa untuk membacakan soal dalam kartu indeks yang diterimanya lalu meminta siswa tersebut memaparkan jawabannya di depan kelas.
- (5) Setelah jawaban dibacakan, suruhlah siswa lainnya untuk memberikan tambahan informasi.
- (6) Lanjutkan dengan siswa berikutnya.

Model *Everyone is a Teacher Here* mudah untuk menarik partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Model tersebut juga dapat mendorong siswa untuk berani menyampaikan pendapat di hadapan teman-temannya, dengan demikian siswa lebih percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya.

b. Kelebihan

- (1) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sekalipun ketika itu siswa sedang ribut, yang mengantuk kembali segar.
- (2) Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan.
- (3) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

c. Kekurangan

- (1) Memerlukan banyak waktu ,
- (2) Siswa merasa takut apabila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang
- (3) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa.

8. Hakikat Pembelajaran IPA di SD

Ilmu pengetahuan alam yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan para guru di sekolah. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa hanya untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi ini juga menimpa pada pembelajaran IPA, yang memperlihatkan bahwa selama ini proses pembelajaran sains di sekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan/strategi pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran. Dalam proses belajar mengajar, kebanyakan guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satu sumber belajar mengajar. Hal lain yang menjadi kelemahan dalam pembelajaran yang tidak akurat dan menyeluruh. Proses penilaian yang dilakukan selama ini semata-mata hanya menekankan pada penguasaan konsep yang diujikan dengan tes tulis objektif dan subjektif sebagai alat ukurnya. Dengan cara penilaian seperti ini, berarti pengujian yang dilakukan oleh guru baru mengukur penguasaan materi saja dan itu hanya meliputi ranah kognitif tingkat rendah.

Penyebab utama kelemahan pembelajaran tersebut adalah karena kebanyakan guru tidak melakukan kegiatan pembelajaran dengan memfokuskan pada pengembangan keterampilan proses sains anak. Pada akhirnya, keadaan semacam ini yang menyebabkan kegiatan pembelajaran dilakukan hanya terpusat pada penyampaian materi dalam buku teks saja. Keadaan seperti ini juga

mendorong siswa untuk berusaha menghafal pada setiap kali akan diadakan tes atau ulangan harian atau tes hasil belajar. Padahal, untuk anak jenjang sekolah dasar. Dalam (Marjono, 2016), hal yang diutamakan adalah bagaimana mengembangkan rasa ingin tahu dan daya berpikir kritis mereka terhadap suatu masalah.

Sains atau IPA adalah manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam hal ini para guru, khususnya yang mengajar sains di sekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran IPA guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran. Siswa yang melakukan pembelajaran juga tidak mendapat kesulitan dalam memahami konsep sains. (Sutrisno, 2016:167) mengklasifikasikan Ilmu Pengetahuan Alam menjadi tiga, yaitu ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap.

Pertama, Ilmu pengetahuan alam sebagai produk, yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. Kedua, ilmu pengetahuan alam sebagai proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam, karena IPA merupakan kumpulan fakta dan konsep, maka IPA membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan. Ketiga, ilmu pengetahuan alam sebagai sikap. Sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran sains.

Dari uraian hakikat IPA di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran sains merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA. Dengan kegiatan-kegiatan tersebut pembelajaran IPA akan mendapat pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana. Pembelajaran yang demikian dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa yang diindikasikan dengan merumuskan

masalah, menarik kesimpulan, sehingga mampu berpikir kritis melalui pembelajaran IPA.

9. Materi Pelajaran Wujud Benda

A. Wujud Benda

Benda dapat dikelompokkan berdasarkan wujudnya yaitu:

1. Benda padat berupa baju, jam, kursi, sendok.

wujud benda padat tidak mengikuti wadahnya walaupun dipindah ditempat yang berbeda-beda. Sifat benda padat memiliki bentuk dan volum yang tetap.



(a) Baju



(b) Jam



(c) Kursi



(d) Sendok

Gambar 2.1 : Benda Padat

2. Benda cair

Benda cair banyak terdapat disekitar kita, misalnya kecap, oli, jus buah, bensin, susu, dan minyak wangi. Benda cair memiliki bentuk yang berubah-ubah. bentuknya selalu mengikuti bentuk wadah yang di tempatinya.



(a) Kecap



(b) Oli



(c) Jus Buah



(d) Bensin



(e) Farfum



(f) Susu

Gambar 2.2 : Benda Cair

3. Benda Gas

Benda gas memang sulit diamati. Akan tetapi, keberadaan benda gas dapat dirasakan. Contoh benda gas yaitu udara dan asap. Saat balon ditiup, seluruh bagian balon akan mengembang. Hal ini menunjukkan bahwa udara menekan ke segala arah. Sifat benda gas ini kita temui saat memompa ban sepeda. Udara yang di alirkan ke dalam ban akan menekan ke seluruh ruang ban tersebut.

B. Perubahan Wujud Benda

1. Mencair (melebur), contohnya:

- a. Es batu dipanaskan, atau es krim dibiarkan di udara terbuka jadi meleleh.
- b. Mentega yang dipanaskan di wajan jadi mencair.
- c. Lilin untuk penerangan dipanaskan.



Gambar 2.3 : Mencair

2. Membeku, contohnya:

- a. Air dimasukkan ke dalam freezer jadi membeku dan menjadi es batu.
- b. Lilin cair didinginkan menjadi padat kembali.
- c. Pembuatan agar-agar.



Gambar 2.4 : Membeku

3. Menguap, contohnya:

- a. Air pada panci dipanaskan terus menerus lama-lama mendidih dan akhirnya menguap.
- b. Pakaian basah yang dijemur di bawah sinar matahari, beberapa waktu kemudian menjadi kering.
- c. Alkohol yang diteteskan di tangan, sehingga tangan kita jadi terasa dingin. Menandakan alkohol di tangan kita menguap.
- d. Cairan parfum di dalam botol yang dibiarkan terbuka, lama-lama akan berkurang.



Gambar 2.5 : Menguap

4. Mengembun, contohnya:

- a. Pada pagi hari, rumput di lapangan terasa basah, padahal sore harinya tidak hujan.
- b. Saat menyimpan es batu di gelas, dinding gelas bagian luarnya menjadi basah, padahal tidak tumpah.



Gambar 2.6 : Megembun

5. Menyublim, contohnya:

- a. Kapur barus di dalam lemari semakin lama ukurannya menjadi semakin kecil.
- b. Biang es yang biasanya digunakan untuk mendinginkan makanan sementara, lama-lama jadi habis.



Gambar 2.7 : Menyublim

a. Tujuan PTK

Melalui Penelitian Tindakan Kelas guru tidak sekedar bertujuan untuk memecahkan masalah, melainkan juga mencari jawaban ilmiah terhadap masalah yang dihadapinya. (Suharsimi Arikunto, 2015:18), mengemukakan tujuan PTK sebagai berikut:

1. Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, serta hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah
2. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya guna mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan di luar kelas
3. Meningkatkan sikap professional pendidik dan tenaga kependidikan
4. Menumbuh kembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta sikap proaktif dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan.

b. Manfaat PTK

Dalam (Suharsimi Arikunto, 2015:19) menjelaskan ada enam manfaat utama yang dapat diperoleh melalui PTK :

1. Peningkatan atau perbaikan terhadap kinerja belajar siswa di sekolah
2. Peningkatan atau perbaikan terhadap mutu proses pembelajaran di kelas
3. Peningkatan atau perbaikan terhadap kualitas penggunaan media, alat bantu belajar lainnya
4. Peningkatan atau perbaikan terhadap kualitas prosedur dan alat yang digunakan untuk mengukur proses dan hasil belajar siswa
5. Peningkatan atau perbaikan terhadap masalah pendidikan anak sekolah
6. Peningkatan atau perbaikan terhadap kualitas penerapan kurikulum dan pengembangan kompetensi siswa di sekolah.

c. Kelebihan PTK

Dalam (Shumsky, 2015:93), mengatakan kelebihan PTK adalah

1. Tumbuhnya rasa memiliki melalui kerja sama dalam PTK .
2. Tumbuhnya kreativitas dan pemikiran kritis lewat interaksi terbuka yang bersifat reflektif dalam PTK.
3. Ada tindakan saling merangsang untuk berubah.
4. Meningkatnya kesepakatan lewat kerja sama demokratis dan dialogis dalam PTK.

d. Kelemahan PTK

Dalam (Shumsky, 2015:93) mengatakan kelemahan PTK adalah

1. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam teknik dasar penelitian pada peneliti sendiri karena terlalu banyak berurusan dengan hal-hal praktis.
2. Rendahnya efisiensi waktu karena peneliti harus punya komitmen untuk terlibat dalam prosesnya sementara peneliti masih harus melakukan tugas rutin.
3. Konsepsi proses kelompok yang menuntut pemimpin kelompok yang demokratis dengan kepekaan tinggi terhadap kebutuhan dan keinginan anggota-anggota kelompoknya dalam situasi tertentu.

B. Kerangka Berpikir

Belajar adalah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan sikap, dan keterampilan. Dalam proses belajar mengajar interaksi antara guru dengan siswa sangat mempengaruhi kualitas dan hasil pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai. Hasil belajar siswa akan optimal apabila terdapat kesenambungan antara factor-faktor intern maupun esktern. Guru sebagai pemeran utama selayaknya mampu menciptakan pembelajaran yang aktif bagi peserta didik dan tujuan pembelajaran yang disampaikan dapat tercapai.

Dalam pembelajaran IPA siswa diajak agar lebih aktif dalam proses belajar. Untuk itu diperlukan model yang tepat agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga hasil siswa dapat optimal melalui *Every One is a Teacher Here*.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Every One is a Teacher Here* maka siswa dapat memahami pembelajaran IPA dan lebih termotivasi dalam belajar IPA dimana model pembelajaran *Every One is a Teacher Here* ini merupakan model yang mengutamakan siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri secara mandiri. Model pembelajaran *Every One is a Teacher Here* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu sebagai media pembelajaran. Penggunaan media kartu ini disusun dan dirancang agar siswa dapat menulis sebuah pertanyaan dan memikirkan apa jawaban yang ada didalam kartu. Pembelajaran dengan model ini dilakukan dalam bentuk individu, melalui kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari siswa lalu di bagikan secara acak kepada siswa, lalu siswa akan termotivasi belajarnya serta diajak untuk dapat berpikir secara kritis dalam menanggapi soal yang diberikan.

Dengan model pembelajaran ini diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat dengan menggunakan Model *Every one is a Teacher Here* pada mata pelajaran IPA pokok bahasan Wujud Benda di kelas IV MIS Alwashliyah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2020/2021.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis sementara pada penelitian ini adalah: “Penggunaan Model *Every One is a Teacher Here* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA pada pokok bahasan Wujud Benda di kelas IV MIS Alwashliyah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu proses menuju perubahan yang bersifat tidak tahu menjadi tahu melalui proses latihan dalam interaksi dengan lingkungan dan meliputi perubahan baik fisik maupun mental.
2. Pembelajaran adalah suatu komunikasi dua arah yaitu antara pendidik dengan yang peserta didik, dimana dalam kegiatan pembelajaran tersebut guru mempersiapkan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran, agar tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar yang telah dilakukan, dengan menggunakan model *examples non examples* materi sumber daya alam.
4. Model pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.
5. Pelaksanaan pembelajaran adalah pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan yang harus memenuhi kategori baik.
6. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajarnya meningkat.