

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Tioritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut di tampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan. Ihsana (2017:1) menyatakan bahwa “Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya”. Teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Oleh karena itu, belajar dapat disimpulkan sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Ahmad Susanto (2016:35) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dalam lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas”. Slameto dalam Hamdani (2018:20) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Suyono dan Hariyanto (2016:9) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (experince)”.

Rumidi dkk, dalam Prihantini (2021:14) menyatakan bahwa “Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku, yang mana perilaku hasil belajar tersebut relatif menetap, baik perilaku yang dapat diamati secara langsung maupun tidak dapat diamati secara langsung yang terjadi pada individu sebagai sebuah latihan dan pengalaman sebagai dampak interaksi antara individu dengan lingkungannya”. Selanjutnya Rusman (2017:76) menyatakan bahwa “Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik yang berlangsung terus menerus.

### **2.1.2 Pengertian Mengajar**

Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan pada anak didik. tujuan belajar dari siswa itu hanya sekedar ingin mendapatkan atau menguasai pengetahuan. Sebagai konsekuensi pengertian semacam ini dapat membuat suatu kecenderungan anak menjadi pasif, karena hanya menerima informasi atau pengetahuan yang diberikan oleh gurunya. Guru menyampaikan pengetahuan, agar anak didik mengetahui tentang pengetahuan, agar anak didik mengetahui tentang pengetahuan yang disampaikan oleh guru.

Muhibbinsyah (2017:179) menyatakan bahwa “Mengajar adalah kegiatan mengembangkan seluruh potensi ranah psikologi melalui penataan lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya kepada siswa agar terjadi proses belajar”. S.Nasution dalam Zainal Aqib (2017:67) menyatakan bahwa “Mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi belajar mengajar”. Slameto dalam Ahmad Susanto (2016:20) menyatakan bahwa “Mengajar adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan

kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya”. Moh. Uzer Usman dalam Zainal Aqib (2017:67) menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Selanjutnya Oemar Hamalik (2017:50) menyatakan bahwa “Mengajar adalah kegiatan mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tuntunan masyarakat.

Dari pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada anak didik, agar anak didik mengetahui tentang pengetahuan yang disampaikan oleh guru dan mengembangkan seluruh potensi ranah psikologi melalui penataan lingkungan sebaik-baiknya agar terjadi proses belajar siswa.

### **2.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah aktivitas yang diciptakan agar terjadi proses belajar. Secara harfiah kata pembelajaran berasal dari kata "ajar", ditambahkan awalan "pe" dan akhiran "an" menjadi pembelajaran", yang artinya proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Winkel dalam Ihsana (2017:51) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik. Ahmad Susanto (2016:18) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (BPB), atau belajar mengajar (KBM)”.

Trianto (2017:338) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Komalasari (2017:179) menyatakan bahwa “Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesai, dilaksanakan, dievaluasi, secara sistematis agar subjek didik/pembelajar

dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”. Selanjutnya Rusman (2017:84) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain”. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Ke empat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas yang mendukung proses belajar peserta didik, yang tersusun meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi untuk menciptakan lingkungan belajar agar terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

#### **2.1.4 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang di peroleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberi perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Ahmad Susanto (2016:5) menyatakan bahwa “ Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Agus Suprijono (2015:7) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya pembelajaran yang dikatagorikan oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif”. Husamah (2018:20) menyatakan bahwa “Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dari proses belajar”. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Suyanto dan djihad (2018:235) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan dan pengalaman belajar yang dimiliki siswa setelah melakukan aktivitas belajar yang mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”. Hamalik (2015:88) menyatakan bahwa ”Hasil belajar adalah

perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Moh Suardi (2020:16) menyatakan bahwa “Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar, tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar, hasil belajar ditentukan dengan evaluasi”. Selanjutnya Purwanto (2016:54) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melalui kegiatan proses pembelajaran, perubahan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan belajar.”

### **2.1.5 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Slameto (2015:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor estern. faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor estern adalah faktor yang ada di luar individu.

#### **a. Faktor- faktor Intern**

##### **1. Faktor Jasmaniah**

###### **a. Faktor kesehatan**

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan dan bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat, kesehatan seseorang berpengaruh hasil belajarnya.

b. Cacat Tubuh adalah sesuatu yng menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh dan lain-lain.

##### **2. Faktor Psikologis**

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar yaitu adalah: Intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan. Intelegensi, adalah kecakapan yang berdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif mengetahui menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

- a. Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek atau sekumpulan objek.
- b. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.
- c. Bakat atau aptitude adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terelisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Orang yang berbakat mengetik, misalnya akan lebih cepat dapat mengetik dengan lancar dibandingkan dengan orang lain yang kurang/tidak berbakat di bidang itu.
- d. Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif sendiri sebagai daya penggerak/pendorong.
- e. Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang dimana alat-alat tubuhnya sudah siap melaksanakan kecakapan baru.
- f. Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau beraksi. Kediaan itu timbul dari diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan.

### 3. Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetap dapat dibedakan menjadi dua macam, kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

#### 4. Faktor – faktor ekstern :

##### a. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari berbagai cara : Cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

##### b. Faktor sekolah

Yang mempengaruhi belajar ini yang mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran, dan waktu sekolah, standart pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

### **2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran**

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 di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dll. Suyono dan Hariyanto (2015:146) menyatakan bahwa “Model Pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang mendiskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis, dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu”. Moh. Suardi Syofrianisda (2018:41) menyatakan bahwa “Model Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, maretial, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Harjanto dalam Zainal Aqib dan Murtadlo (2016:2) menyatakan bahwa “Model pembelajaran didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran”.

Imas Kurniasih dan Berlin Sari (2017:8) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Joyce dan Weil dalam Rusman (2018:244) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana

pembelajaran jangka panjang) merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Selanjutnya Istarani (2016:1) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyaji materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terikat yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana yang sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.1.7 Model Pembelajaran *Take and Give***

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Take and Give***

Model pembelajaran tipe *Take and Give* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang mengajarkan agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam memberikan materi, menghargai sesama dan juga siswa lebih mampu untuk dapat memahami materi. Imas Kurniasih (2016:102) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *Take and Give* adalah model pembelajaran yang memiliki sintaks dengan menggunakan kartu dengan ukuran 10 x 15 cm untuk sejumlah siswa yang ada kemudian setiap kartu berisi nama siswa, bahan belajar (sub materi), dan nama yang diberi informasi, kompetensi, dan sajian materi”. Shoimin (2016:196) menyatakan bahwa “ Model pembelajaran *Take and Give* adalah suatu model pembelajaran yang memiliki sintaks, menuntut peserta didik mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan guru dan teman sebayanya”.

Miftahul Huda (2017:24) menyatakan bahwa “ Model pembelajaran *Take and Give* adalah suatu strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa”. Slavin dalam Ari Shoimin (2017:195) Model pembelajaran *Take and Give* yaitu pembelajaran yang dapat membuat siswa itu sendiri aktif dan membangun pengetahuan yang akan menjadi miliknya. Selanjutnya Dahar dalam Ari Shoimin (2017:195) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *Take and Give* merupakan proses pembelajaran yang berusaha mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki



siswa”. Pernyataan lebih mengarah ke teori belajar bermakna yang tergolong pada aliran psikologi belajar kognitif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Take and Give* adalah suatu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam memberikan materi, menghargai sesama dan juga siswa lebih mampu untuk dapat memahami materi dengan menggunakan media yang berupa kartu yang berisi materi yang akan dipelajari.

langkah-langkah Model Pembelajaran *Take and Give* sebagai berikut :

- a. Langkah – langkah model pembelajaran *Take and Give* :
  1. Guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya dan menjelaskan tujuan pembelajaran serta menjelaskan model pembelajaran yang akan dilaksanakan
  2. Untuk memantapkan penguasaan siswa akan materi yang sudah dijelaskan, setiap siswa diberikan satu kartu untuk dipelajari atau dihapal selama 5 menit
  3. Kemudian perintahkanlah siswa untuk mencari pasangan untuk saling menginformasikan materi yang telah diterimanya.
  4. Tiap siswa harus mencatat nama teman pasangannya pada kartu yang sudah diberikan.
  5. Demikian seterusnya sampai semua siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing .
  6. Setelah selesai semua, guru mengevaluasi keberhasilan model pembelajaran *Take and Give* dengan memberikan siswa pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartunya atau kartu orang lain .
  7. Setelah itu guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan mengenai materi yang telah didiskusikan dan setelah itu guru menutup pelajaran.
- b. Kelebihan Model Pembelajaran *Take and Give*
  1. Dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran.
  2. Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain.

3. Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelas
  4. Memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan.
  5. Meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dibebani pertanggungjawaban atas kartunya masing-masing.
  6. Dapat menghemat waktu dalam pemahaman dan penguasaan siswa akan informasi.
- c. Kelemahan Model Pembelajaran *Take and Give* :
1. Kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok.
  2. Ketidak sesuaian skill antara siswa yang memiliki kemampuan akademik.
  3. Kecenderungan terjadinya free riders dalam setiap kelompok, utamanya siswa-siswa yang akrab satu sama lain.

### **2.1.8 Pembelajaran Konvensional**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Konvensional**

Pembelajaran Konvensional digunakan guru dalam pembelajaran sehari-sehari dengan menggunakan cara lama yaitu dalam penyampaian pelajaran pengajar hanya berpusat pada guru atau satu orang. Sumiati (2016:98) menyatakan bahwa “Pembelajaran Konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan, sejak dahulu guru dalam usaha memerlukan pengetahuannya pada siswa, ialah secara lisan tau ceramah”. Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh para guru. Pembelajaran Konvensional (tradisional) pada umumnya memiliki kekhasan tertentu misalnya lebih mengutamakan hapalan dari pada materi, menekankan kepada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil dari pada proses dan pengajaran berpusat pada guru.

Djamarah (2018) menyatakan bahwa “Pembelajaran Konvensional adalah pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu model ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran”. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan,serta pembagian tugas dan latihan. Ujang Sukandi (2018)

mendefinisikan bahwa “Pendekatan Konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan”. Disini terlihat bahwa pendekatan konvensional yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang lebih banyak di dominasi gurunya sebagai pentrasfer ilmu, sementara siswa lebih pasif “sebagai” penerima ilmu.

Trianto (2018) menyatakan bahwa “Pembelajaran konvensional suasana kelas cenderung teacher-centered sehingga siswa menjadi pasif, siswa tidak diajarkan model belajar yang dapat memahami bagaimana belajar berpikir dan memotivasi diri”. Selanjutnya Wardarita (2018) menyimpulkan bahwa “Pembelajaran Konvensional, tradisional atau parsial ialah pembelajaran yang membagi bahan ajar menjadi unit-unit kecil dan penyajian bahan ajar antara materi yang satu terpisah dengan materi yang lain antara fonem, morfem, kata, dan kalimat tidak dikatakan antara yang satu dengan yang lain tiap materi pembelajaran berdiri sendiri sebagai bidang ilmu, termasuk pula sistem penilaiannya”. Dalam proses belajar mengajar guru lebih mendominasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Konvensional sering disebut dengan metode ceramah, yang lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke siswa, pembelajaran lebih pada penguasaan konsep-konsep bukan kompetensi.

#### b. Langkah – langkah Pembelajaran Konvensional

Adapun langkah – langkah Pembelajaran Konvensional yaitu:

1. Menyampaikan tujuan, guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut.
2. Menyampaikan informasi. Guru menyajikan informasi kepada siswa secara tahap demi tahap dengan metode ceramah.
3. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. Guru mengecek keberhasilan siswa dan memberikan umpan balik.
4. Memberikan kesempatan latihan lanjutan guru memberikan tugas tambahan untuk dikerjakan di rumah.

c. Kelebihan Pembelajaran Konvensional yaitu :

1. Sangat gampang untuk dilaksanakan
2. Bisa diikuti oleh jumlah anak didik yang banyak
3. Guru bisa mengandalikan kelas secara penuh
4. Guru bisa menyampaikan pembelajaran yang luas
5. Mendorong siswa untuk menjadi lebih fokus

d. Kekurangan Pembelajaran Konvensional yaitu :

1. Proses belajar sangat membosankan dan siswa mengantuk
2. Siswa menjadi pasif
3. Ada unsur paksaan untuk mendengarkan
4. Siswa dengan gaya belajar visual akan bosan dan tidak bisa menerima informasi atau pengetahuan, pada anak, dengan gaya belajar auditori hal ini mungkin cukup menarik.
5. Evaluasi proses belajar sulit dikontrol, sebab tidak terdapat poin pencapaian yang jelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pendekatan konvensional dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke siswa, metode pembelajaran lebih pada penguasaan konsep-konsep bukan kompetensi.

### **2.1.9 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

a. Pengertian IPA

IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi eksperimen, menyimpulkan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain. Ahmad Susanto (2018:165) menyatakan bahwa IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Bahwa pembelajaran IPA di SD adalah proses belajar mengajar yang meningkatkan kemampuan siswa melakukan pengamatan yang memberikan interaksi antara guru dengan siswa. Samidi dan Istarani (2016:4) menyatakan bahwa “IPA merupakan

ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum, yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen”.

Wahyana dalam Trianto (2015:136) menyatakan bahwa “IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala- gejala alam”. Wisudawati dan Sulistiyowati (2017:23) menjelaskan bahwa “IPA berarti ilmu yang mempelajari tentang sebab-akibat kejadian-kejadian yang ada di alam”. Pada proses belajar IPA, siswa dituntut untuk dapat menemukan dan membangun pengetahuan secara mandiri sehingga pengetahuan yang siswa miliki lebih bermakna. Selanjutnya Sutrisno dalam Ahmad Susanto (2016:167) menyatakan bahwa “Hakikat pembelajaran Sains yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam, dapat diklarifikasikan menjadi tiga bagian yaitu : Ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses dan sikap”.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan ilmu yang berhubungan dan pengetahuan khusus dengan melakukan observasi, eksperimen serta penyimpulan, dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara lain dan untuk membantu siswa memahami alam sekitar secara mendalam.

#### b. Tujuan Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar siswa :

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu dan sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keretampilan 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.

Dari tujuan pembelajaran IPA di atas, diharapkan para siswa dapat mengenal alam dan dapat dimanfaatkan kekayaan alam, tanpa merusak alam itu sendiri sehingga tidak merugikan makhluk lain, sehingga tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai.

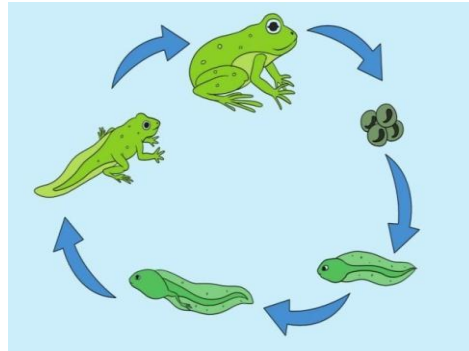
#### **2.1.10 Materi Daur hidup hewan**

Tahapan pertumbuhan hewan dari kecil sampai dewasa disebut daur hidup hewan. Pada daur hidupnya ada hewan yang mengalami perubahan bentuk, ada juga yang tidak. Hewan yang mengalami perubahan bentuk tubuh dalam daur hidupnya dikatakan mengalami proses metamorfosis. Proses metamorfosis yang terjadi pada hewan terbagi menjadi dua yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

1. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna mempunyai bentuk tubuh yang sangat berbeda pada setiap tahap hidupnya. Pada saat telur menetas, bentuk tubuh hewan tidak sama dengan bentuk induknya.

- a. Katak

Katak berkembang biak dengan cara bertelur di dalam air. Telur-telur itu akan menetas setelah kurang lebih 10 hari. Telur itu menetas menjadi berudu/kecebong yang hidup di air. Oleh karenanya, berudu memiliki insang, alat pernapasan untuk bernapas di dalam air, seperti pada ikan. Tiga minggu kemudian, insang pada katak akan tertutup oleh kulitnya, kemudian tumbuhlah kaki belakang. Pada usia 8 minggu, berudu berkaki berubah menjadi katak yang berekor. Ekor itu kemudian akan memendek dan ia bernapas dengan paru-paru. Setelah pertumbuhan anggota tubuhnya sempurna, katak akan berubah menjadi katak dewasa.



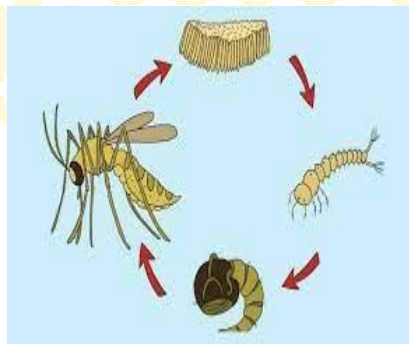
**Gambar 2.1 Daur Hidup Katak**

Sumber: [https://tutorialbahasainggris.co.id/wp](https://tutorialbahasainggris.co.id/wp-content/uploads/2020/06/metamorfosis-sempurna-pada-katak.jpg-tema-6)

[content/uploads/2020/06/metamorfosis-sempurna-pada-katak.jpg-tema-6](https://tutorialbahasainggris.co.id/wp-content/uploads/2020/06/metamorfosis-sempurna-pada-katak.jpg-tema-6)

b. Nyamuk

Nyamuk juga termasuk jenis serangga yang berkembang biak dengan cara betelur di permukaan air. Ketika telur menetas, ia berubah menjadi jentik-jentik atau tempayak. Tempayak ini akan hidup dan menempatkan makanannya dari air yang ia tinggali. Setelah cukup umur, tempayak ini berubah menjadi pupa. Setelah beberapa waktu, pupa akan berubah menjadi nyamuk muda hingga nyamuk dewasa. Nyamuk muda dan dewasa tidak hidup di air. Ia akan kembali ke air ketika hendak bertelur.



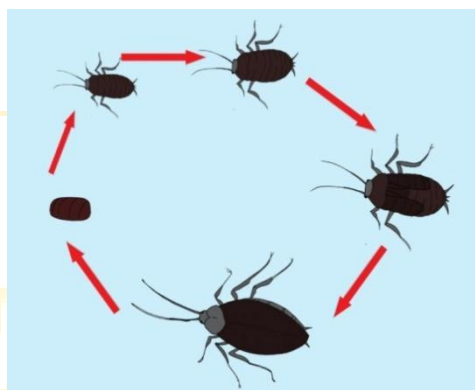
**Gambar 2.2 Daur Hidup Nyamuk**

Sumber: <https://wisnuadi.com/wp-content/uploads/2019/09/metamorfosis-sempurna-pada-nyamuk.jpg-tema-6>

2. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, setelah menetas memiliki bentuk tubuh yang mirip dengan induknya.

a. Kecoa

Kecoa merupakan salah satu serangga yang juga berkembang biak dengan cara bertelur. Setelah beberapa lama, telur kecoa akan berubah menjadi kecoa muda yang disebut nimfa. Bentuk nimfa mirip dengan kecoa dewasa, hanya warna kulitnya yang berbeda. Nimfa beberapa kali mengalami pergantian kulit sampai ia menjadi kecoa dewasa.



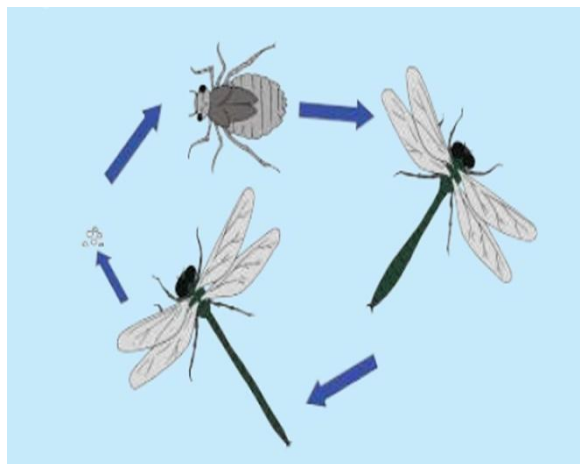
**Gambar 2.3 Daur Hidup Kecoa**

Sumber: <https://wisnuadi.com/wp-content/uploads/2019/09/metamorfosis-tidak-sempurna-pada-kecoa.jpg-tema-6>

b. Capung

Capung juga merupakan serangga yang berkembang biak dengan cara bertelur. Sama dengan kecoa, ketika telur capung menetas ia menjadi capung muda yang disebut nimfa. Setelah kurang lebih mengalami pergantian kulit sebanyak 10 kali, capung berubah menjadi capung dewasa.





**Gambar 2.4 Daur Hidup Capung**

Sumber: <https://assets.pikiranrakyat.com/crop/0x0:0x0/x/photo/2021/12/30/923709269.jpg-tema-6>

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar contentu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Yang menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif). Hasil dari belajar merupakan merupakan prestasi yang dapat diperoleh siswa terhadap suatu materi pelajaran yang diperoleh dalam ukuran waktu tertentu. Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik agar dapat memperoleh hasil belajar sebaik mungkin.

Untuk mendapat hasil belajar IPA yang diharapkan maka proses belajar mengajar harus menarik dan menyenangkan, dengan demikian guru harus menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give*. Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* dapat menjadi aktivitas belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga model pembelajaran *Take and Give* yang diinginkan mampu meningkatkan pelaksanaan serta aktivitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan hasil belajar

IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 060938 Medan Johor Tahun Ajaran 2021/2022.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang mendukung, maka hipotesis penelitian yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah : ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan di kelas IV SD Negeri 060938 Medan Johor Tahun Ajaran 2021/2022.

### **2.4 Definisi Operasional**

Untuk memperjelas masalah penelitian yang akan di teliti maka perlu dibuat definisi operasional yaitu :

1. Belajar merupakan proses usaha yang dilakukan setiap individu untuk menunjukkan perubahan tingkah laku berupa stimulus dan output yang berupa respons baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.
2. Mengajar adalah suatu kegiatan menyampaikan pengetahuan kepada anak didik agar anak didik dapat mengetahui tentang pengetahuan yang disampaikan oleh guru dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sejumlah pengalaman.
3. Pembelajaran merupakan suatu ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Yang direncanakan. Dilaksanakan, dievaluasi, secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.
4. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar.
5. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran untuk menentukan model yang tepat, terhadap proses kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan agar mendapatkan hasil belajar yang baik.

6. Model pembelajaran *Take and Give* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memiliki sintaks dengan menggunakan kartu yang berisi materi yang akan dipelajari.
7. Pembelajaran Konvensional merupakan pembelajaran yang bersifat umum seperti ceramah yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik.
8. Pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala-gejala alam secara sistematis dengan menggunakan observasi, eksperimen, menyimpulkan, penyusunan teori untuk memahami alam sekitar secara mendalam.

