

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar.

Belajar juga merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Adapun aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan kegiatan praktik, membuat karya (produk), dan apresiasi.

Menurut Surya, 1997 (dalam Rusman,2017) menyatakan belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Witherington (1952) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Lebih jauh Crow & Crow (1958) menjelaskan bahwa belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap baru. Lebih jauh Hilgard (1962) berpendapat bahwa belajar adalah proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap suatu situasi.

Menurut Drs. Slameto (Djamarah, Syaiful Bahri, Psikologi Belajar;Rineka Cipta; 1999). “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya.”

Pendapat R. Gagne menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.”

Selanjutnya menurut James O. Whittaker menyatakan bahwa “Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. Kata ubah merupakan kata kunci pendapatnya whitaker, sehingga dari kata tersebut mengandung makna bahwa belajar adalah suatu perubahan yang direncanakan secara sadar melalui suatu program yang disusun untuk menghasilkan perubahan perilaku positif tertentu. Intinya bahwa belajar adalah proses perubahan.

Howard L. Kingskey mengatakan bahwa, *learning is the process by which behavior (in the broader sence) is originated or changed through practice or training* (belajar adalah proses dimana tingkah laku [dalam arti luas] ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan). Pendapat Kingskey ini sangat mirip dengan pendapat yang dikemukakan oleh Whitaker, yaitu perubahan yang timbul dilakukan secara sadar dan direncanakan. Kelebihan makna yang dikemukakan oleh Kingskey ini terletak pada kata “praktik”, yang menurut peneliti memiliki penekanan makna pada kegiatan eksperimen. Perubahan perilaku atau hasil belajar dalam pengertian ini sudah termasuk menemukan sesuatu yang baru yang sebelumnya belum ada. Intinya bahwa belajar adalah produk

Oleh karena itu, belajar dapat disimpulkan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) untuk memperoleh tujuan tertentu.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Secara sederhana, mengajar dapat diartikan sebagai interaksi antara siswa dan guru. Mengajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas dalam rangka menciptakan suatu situasi dan kondisi belajar siswa yang kondusif. Pengertian ini tidak membatasi mengajar sebagai interaksi langsung atau tatap muka guru dengan siswa. Situasi dan kondisi yang dimaksud tidak selalu harus

berupa transformasi pengetahuan (*transfer of knowledge*) dari guru kepada siswa, akan tetapi dapat dengan cara lain misalnya belajar melalui media pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya.

Menurut Sanjaya 2007:101 (dalam Rusman,2017) menjelaskan bahwa “Mengajar dalam konteks standar pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar.” Pengaturan lingkungan adalah proses menciptakan iklim yang baik, penyediaan alat dan sumber pembelajaran, dan hal – hal yang memungkinkan siswa betah dan merasa senang belajar sehingga mereka dapat berkembang secara optimal sesuai bakat, minat, dan potensi yang dimilikinya.

Dalam paradigma baru mengajar lebih menekankan pada penciptaan suasana yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien. Artinya dalam mengajar guru harus berusaha mengetahui kemampuan awal siswa, memberikan motivasi yang kuat, mengajak siswa untuk berpikir dan melakukan aktivitas umpan balik, dan menempatkan siswa sebagai subjek yang memiliki kemampuan untuk dikembangkan. Iklim yang mendukung dan menyenangkan untuk belajar, akan membuat siswa merasa aman, nyaman dan fun dalam belajar sehingga lebih memungkinkan untuk berkembang sesuai dengan kebutuhannya.

Kemudian menurut Howard, Alvin W. dalam Slameto (2003:32) “Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill*, *attitude*, *ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan), dan *knowledge*.” Definisi ini menekankan makna mengajar sebagai suatu proses membimbing dan menolong siswa agar dapat belajar. Guru berusaha untuk memberikan bantuan termasuk memfasilitasi siswa agar dapat mengembangkan potensinya yang mencakup potensi kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dari pengertian tentang mengajar diatas terdapat kata kunci yaitu aktivitas dan penyampaian. Dari kata kunci tersebut menunjukkan adanya sesuatu yang diberikan atau disampaikan dari guru kepada siswa. Makna penyampaian (*transfer*) dalam konteks pembelajaran tidaklah sama dengan *transfer* dalam konteks ekonomi atau lainnya yang berarti pindah dari satu keadaan ke keadaan

yang lain atau pindah dari satu tempat ketempat lain. Arti transfer dalam konteks pembelajaran adalah transfer pengaruh atau transfer pengalaman atau disebut dengan istilah transfer belajar.

Maka kesimpulan dari mengajar adalah suatu proses menambahkan pengetahuan atau pengaruh kepada seseorang dengan tidak mengurangi pengetahuan yang dimiliki. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hakikat mengajar adalah proses transfer pengetahuan dan pengalaman dari pendidik kepada peserta didik.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat menurut Warista 2008:85 (dalam Rusman,2017) “Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik”. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Pembelajaran itu menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Dan menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan, dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak. Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Hamalik (2003: 30) mengatakan bahwa “pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur manusia, materiel, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk

mencapai tujuan pembelajaran.”

Kemudian menurut Sudjana 2004:28 (dalam Rusman,2017) mengemukakan tentang pengertian pembelajaran bahwa “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Dari pernyataan diatas, pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media dimana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan tentunya.

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori belajar. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, teori-teori psikologis, sosiologis, psikiatri, analisis system, atau teori-teori lain. Joyce & Weil, 1980 (dalam Rusman,2017) mengemukakan Model-model pembelajaran berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce & Weil berpendapat 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 dikelas atau yang lain. (Joyce & Weil, 1908:1). Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai, efektif, dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran adalah pola konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai acuan bagi perancang

pengajaran dan para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dan jenis materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, serta tingkat kemampuan atau kompetensi peserta didik.

Maka disimpulkan dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang efektif. Model pembelajaran juga merupakan 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.

Ciri – ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri, yaitu:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- c. Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu.
- d. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- e. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas. Misalnya, model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- f. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
 - (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*);
 - (2) adanya prinsip-prinsip reaksi;
 - (3) system social; dan
 - (4) sistem pendukung.

Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- g. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.

- h. Dampak tersebut meliputi:
 - (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; dan
 - (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- i. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran *Picture And Picture*

Menurut Suprijono 2009 (dalam Miftahul Huda,2017), *Picture and Picture* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Strategi ini mirip dengan *Example Non-Example*, dimana gambar yang diberikan pada siswa harus dipasangkan atau diurutkan secara logis. Gambar-gambar ini menjadi perangkat utama dalam proses pembelajaran. Untuk itulah, sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta berukuran besar. Gambar-gambar tersebut juga bisa ditampilkan melalui bantuan *powerpoint* atau *software-software* lain. Dan model ini siswa diajak secara sadar dan terencana untuk mengembangkan interaksi diantara mereka agar bisa saling asah, saling asih dan saling asuh. Dan model ini memiliki karakteristik yang inovatif, kreatif, dan tentu saja sangat menyenangkan.

a. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model *picture and picture* memiliki langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam menerapkan pembelajaran dikelas. Langkah dari pelaksanaan model ini sekaligus menjelaskan bagaimana peranan guru dikelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun tujuh tahapan dari pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture*, yaitu:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
2. Guru menyajikan materi sebagai pengantar
3. Guru memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi daur hidup hewan
4. Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis

5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut
6. Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
7. Dan membuat kesimpulan/rangkuman.

Selain itu, (Miftahul, 2017) memiliki pendapat mengenai tahapan dari penerapan model *Picture and Picture* dapat dilihat sebagai berikut:

Tahap 1: Penyampaian Kompetensi

Pada tahap ini, guru diharapkan menyampaikan kompetensi dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian, siswa dapat mengukur sampai sejauh mana kompetensi yang harus mereka kuasai. Disamping itu, guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian kompetensi tersebut untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapainya.

Tahap 2: Presentasi Materi

Pada tahap penyajian materi, guru telah menciptakan momentum awal pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Pada tahap inilah, guru harus berhasil memberi motivasi pada beberapa siswa yang kemungkinan masih belum siap.

Tahap 3: Penyajian Gambar

Pada tahap ini, guru menyajikan gambar dan mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan. Dengan gambar, pengajaran akan hemat energi, dan siswa juga akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya, guru dapat memodifikasi gambar atau menggantinya dengan video atau demonstrasi kegiatan tertentu.

Tahap 4: Pemasangan Gambar

Pada tahap ini, guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian untuk memasang gambar-gambar secara berurutan dan logis. Guru juga bisa melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif sebab siswa cenderung merasa tertekan. Salah satu caranya adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus benar-benar siap untuk menjalankan tugas yang diberikan.

Tahap 5: Penjajakan

Tahap ini mengharuskan guru untuk menanyakan kepada siswa tentang alasan/dasar pemikiran dibalik urutan gambar yang disusunnya. Setelah itu, siswa bisa diajak untuk menemukan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan kompetensi dasar berdasarkan indikator-indikator yang ingin dicapai. Guru juga bisa menjadi Mengajak sebanyak mungkin siswa untuk membantu sehingga proses diskusi semakin menarik.

Tahap 6: Penyajian Kompetensi

Bedasarkan komentar atau penjelasan atas urutan gambar-gambar, guru bisa mulai menjelaskan lebih lanjut sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Selama proses ini, guru harus memberi penekanan pada ketercapaian kompetensi tersebut. Disini, guru bisa mengulangi, menuliskan, atau menjelaskan gambar-gambar tersebut agar siswa mengetahui bahwa sarana tersebut penting dalam pencapaian kompetensi dasar dan indikator-indikator yang telah ditetapkan.

Tahap 7: Penutup

Diakhir pembelajaran, guru dan siswa saling berefleksi mengenai apa yang telah dicapai dan dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat materi dan kompetensi dalam ingatan siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

I. Kelebihan

Kelebihan model pembelajaran *picture and picture* yaitu:

- 1) Guru lebih mengetahui kemampuan masing – masing siswa
- 2) Siswa dilatih berpikir logis dan sistematis
- 3) Siswa dibantu belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir
- 4) Motivasi siswa untuk belajar semakin dikembangkan, dan
- 5) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

II. Kekurangan

Sementara itu, kekurangan model pembelajaran *picture and picture* yaitu:

- 1) Memakan banyak waktu
- 2) Membuat sebagian siswa pasif
- 3) Munculnya kekhawatiran akan jadi kekacauan dikelas
- 4) Adanya beberapa siswa tertentu yang terkadang tidak senang jika disuruh bekerja sama dengan yang lain,dan

2.1.6 Pengertian Aktivitas Belajar

Menurut kamus besar bahasa indonesia, aktivitas belajar berarti kegiatan, cara kerja (Bambang, 1995). Menurut Mansyur 1998:50 (dalam Sadirman ,2018) “Aktivitas atau kerja merupakan suatu kegiatan yang dilahirkan dari minat, sikap, dan keterampilan. Melakukan aktivitas atau bekerja adalah bentuk pernyataan dari siswa bahwa pada hakikatnya kita bekerja itu adalah melakukan aktivitas atau kerja”.

Dalam uraian ini aktivitas berorientasi pada kegiatan, yaitu kegiatan yang harus ditempuh dan dilakukan untuk mencapai prestasi belajar. Bagi seorang peserta didik belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang peserta didik dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Selanjutnya menurut (Sadirman,2018) “aktivitas belajar siswa adalah kegiatan siswa yang dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung, baik aktivitas yang bersifat fisik/jasmani/rohani.

Dalam belajar tentu adanya sebuah aktivitas yang dilakukan yang pada prinsipnya belajar merupakan berbuat. Berbuat untuk mngubah tingkah laku, jadi harus melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yng sangat penting didalam interaksi belajar-mengajar. Frobel mengatakan bahwa “ manusia sebagai pencipta”. Dalam ajaran agama apapun diakui bahwa manusia adalah sebagai pencipta yang kedua (setelah Tuhan). Secara alami anak didik, memang ada dorongan untuk mencipta. Anak adalah suatu organisme yang berkembang dari dalam. Untuk memberikan motivasi, maka dipepulerkan suatu semboyan “ berpikir dan berbuat”. (Sadirman, 2018: 96)

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan-kegiatan yang dilakukan seseorang dalam proses usahanya memperoleh suatu bentuk peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain yang akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku dalam aktivitas belajar.

Jenis – jenis aktivitas belajar yaitu :

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa disekolah, aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat disekolah sekolah tradisional. Menurut Paul B. Diedrich (dalam Sadirman, 2018) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

- a) *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, music, pidato.
- d) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- g) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

2.1.7 Pengertian Hasil Belajar Siswa

Tingkat kemampuan siswa dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan bagian terpenting berubahnya tingkah laku. Seperti yang dikemukakan

oleh Nana Sudjana dalam Haryanto (2022:28) menyatakan bahwa “Hasil belajar pada hakekatnya yaitu suatu perubahan tingkah laku sebagai bukti dari hasil belajar yang mencakup dalam bidang, afektif, dan juga psikomotorik”. Winkel dalam Purwanto (2017:45) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Mulyono dalam Zaiful, dkk (2019:11) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional”.

Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman.

2.1.8 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

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, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Menurut Samatowa “Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia”. Pengetahuan dalam IPA didasarkan dari gejala yang terjadi di alam. Berdasarkan kajian tersebut, IPA merupakan suatu hal yang didasarkan dari gejala alam, yang mana gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah.

Dari kegiatan metode ilmiah tersebut akan mendapatkan suatu ilmu atau pengetahuan yang dapat diaplikasikan bagi umat manusia. Dikemukakan Triyanto Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara umum meliputi tiga bidang ilmu dasar yaitu Fisika, Biologi dan Kimia. IPA pada hakikatnya merupakan suatu produk, proses dan aplikasi. Sebagai produk IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan kosep. Sebagai proses IPA merupakan suatu proses yang di gunakan untuk mempelajari objek studi menemukan dan

mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi IPA, teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan dalam kehidupan.

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah. IPA didefinisikan sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara alam. Beberapa pengertian tentang IPA antara lain dikemukakan oleh para ahli. “IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain” Abdullah, 1998:18 (dalam Muthmainnah, 2022).

Selanjutnya Ahmad Susanto (2013:167) dalam bukunya yang berjudul Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar “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”. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep.

Menurut Sri Sulistyorini, 2007:39 (dalam Muthmainnah, 2022) Pendidikan IPA disekolah diharapkan dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mempelajari diri dalam lingkungan sekitar, pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran IPA untuk menanamkan sikap ilmiah dan nilai-nilai positif melalui proses pembelajaran dalam memecahkan masalah. Dengan belajar IPA siswa dapat mengenal lingkungan sekitar dan memahaminya melalui proses pembelajaran tersebut serta dapat mengembangkan pikiran siswa melalui lingkungan sekitar yang banyak memberikan pengalaman terhadap diri siswa dengan berinteraksi langsung.

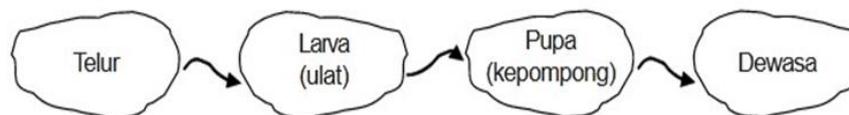
2.1.9 Materi

Daur Hidup Hewan

Daur hidup hewan adalah seluruh tahapan pertumbuhan makhluk hidup. Pada hewan, daur hidup dimulai dari telur sampai dewasa. Daur hidup kupu-kupu, nyamuk, lalat, katak, dan belalang berbeda-beda. Hewan tersebut mengalami perubahan bentuk tubuh dalam pertumbuhannya. Proses perubahan bentuk hewan ini disebut metamorfosis. Dalam daur hidupnya, tidak semua hewan mengalami metamorfosis. Contohnya adalah ayam, kucing, burung dan kambing.

1. Metamorfosis Sempurna

Salah satu hewan yang mengalami metamorfosis adalah serangga. Serangga yang mengalami metamorfosis sempurna selalu melalui tahap kepompong. Bentuk serangga yang baru menetas jauh berbeda dengan induknya. Contohnya kupu-kupu, nyamuk, dan lalat. Tahapan metamorfosis sempurna adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Tahapan Metamorfosis Sempurna

Contoh-contoh hewan dengan metamorfosis sempurna adalah sebagai berikut:

a. Metamorfosis Kupu – Kupu

Kupu-kupu adalah salah satu hewan yang disukai banyak orang. Ini karena warna dan bentuknya yang cantik. Kupu-kupu berkembang biak dengan cara bertelur. Telur kupu-kupu akan menetas menjadi ulat. Ulat makanannya daun-daunan. Selanjutnya, ulat akan berubah menjadi kepompong (pupa). Pada saat kepompong, kupu-kupu berhenti makan dan tidak bergerak. Akan tetapi, dia tidak mati. Kepompong merupakan ulat yang diselimuti oleh benang. Benang tersebut dibuat oleh ulat itu sendiri. Akhirnya, kepompong berubah menjadi kupu-kupu.

b. Metamorfosis Nyamuk

Nyamuk berkembang biak dengan bertelur. Telur-telur nyamuk biasanya dapat kita temui pada genangan air. Nyamuk juga mengalami metamorfosis

sempurna. Telur-telur nyamuk di air akan menetas menjadi jentik-jentik (tempayak). Tahap ini merupakan larva. Dalam bak yang sudah lama tidak dibersihkan, banyak terdapat jentik nyamuk. Selanjutnya, jentik-jentik itu berubah menjadi pupa. Akhirnya, pupa berubah menjadi nyamuk dewasa. Nyamuk termasuk hewan yang menyebabkan penyakit, oleh karena itu jagalah selalu kebersihan rumahmu, agar nyamuk tidak dapat bersarang dirumahmu.

c. **Metamorfosis Katak**

Katak termasuk hewan yang hidup di darat dan air, hewan seperti ini disebut amfibi. Katak berkembang biak dengan bertelur. Katak juga mengalami metamorfosis. Akan tetapi, metamorfosis sempurna katak berbeda dengan kupu-kupu dan nyamuk. Katak bertelur didalam air, telurnya berlendir sehingga terlihat seolah-olah melekat satu sama lain. Telur akan berubah menjadi berudu atau kecebong. Kecebong hidup di dalam air dan bentuknya menyerupai ikan. Selanjutnya, tumbuh sepasang kaki belakang dan sepasang kaki depan. Ekor kecebong semakin pendek seiring pertumbuhan kaki. Lama-kelamaan ekor kecebong akan menyusut dan akhirnya menghilang. Kecebong akan berubah menjadi katak muda, selanjutnya terus tumbuh menjadi katak dewasa. Katak dewasa tidak berekor lagi.

d. **Metamorfosis lalat**

Lalat adalah hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur. Telur lalat akan menetas menjadi belatung (larva). Bentuk belatung mirip dengan cacing yang kecil. Belatung berwarna putih, belatung akan menyerap untuk mencari makanannya, makanan belatung biasanya sisa makanan atau bangkai yang membusuk. Belatung selanjutnya akan berubah menjadi pupa (kepompong) setelah 4-6 minggu, lalat akan bertelur lagi. Selanjutnya memulai daur hidup baru.

2. Metamorfosis Tidak Sempurna

Belalang, capung, dan kecoak mengalami metamorfosis tidak sempurna. Pada saat menetas, bentuk hewan mudanya mirip dengan induk, ada tiga tahap

perubahan bentuk pada Kelompok hewan ini. Adapun tahapan metamorfosis tidak sempurna adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Tahapan Metamorfosis Tidak Sempurna

Contoh-contoh hewan dengan metamorfosis tidak sempurna adalah sebagai berikut:

a. Metamorfosis Belalang

Metamorfosis pada belalang juga merupakan metamorfosis tidak sempurna. Belalang berkembang biak dengan bertelur, telur belalang menetas menjadi nimfa (muda). Belalang muda memiliki bentuk mirip dengan belalang dewasa. Bedanya belalang muda tidak bersayap, kemudian belalang muda akan berubah menjadi belalang dewasa yang bersayap.

b. Metamorfosis Capung

Metamorfosis pada capung juga tidak mengalami tahap kepompong (pupa). Capung adalah contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, capung berkembang biak dengan bertelur, capung bertelur di dalam air, telur capung akan menetas menjadi nimfa. Nimfa adalah capung muda, capung muda keluar dari air. Selanjutnya ia berubah menjadi dewasa dengan melepas kulitnya, capung dewasa dapat terbang. Capung dewasa kemudian berkembang biak melalui daur hidup yang baru.

c. Metamorfosis Kecoak

Kecoak berkembang biak dengan bertelur. Metamorfosis pada kecoak merupakan metamorfosis tidak sempurna, telur kecoak menetas menjadi nimfa muda tidak jauh berbeda dengan kecoak dewasa. Bedanya, kecoak muda tidak bersayap. Selanjutnya kecoak muda berubah menjadi kecoak dewasa yang bersayap. Dan metamorfosis yang terjadi pada kecoak melalui tahap kepompong.

2.2 Kerangka Berfikir

Pada dasarnya mata pelajaran IPA di sekolah dasar berisi bahan pelajaran yang ditekankan kepada pengalaman dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang dengan pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya. Fungsi dari mata pelajaran IPA di SD adalah membentuk siswa yang aktif dan efektif.

Dalam proses pembelajaran IPA guru diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan melakukan model pembelajaran *Picture and Picture*, siswa diharapkan mampu menggambarkan masalah berdasarkan karakteristik dan hubungannya. Sehingga siswa dengan mudah menjawab permasalahan berdasarkan karakteristik dan hubungan yang telah dibuat dalam urutan gambar-gambar. Ini memberikan kemudahan bagi siswa untuk menguasai materi pelajaran, dan model ini juga cocok diterapkan dalam proses pembelajaran IPA, khususnya pada materi *daur hidup hewan*.

2.3 Defenisi Operasional

1. Belajar adalah interaksi antar siswa dengan guru dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* pada mata pelajaran IPA.
2. Mengajar adalah aktivitas yang dilakukan guru dalam membimbing siswa agar mencapai hasil belajar yang baik dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh guru untuk siswa agar terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik.
4. Model pembelajaran adalah rencana pembelajaran yang digunakan guru untuk merencanakan aktivitas belajar mengajar.
5. Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu model belajar menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis sesuai dengan materi yang dipelajari.
6. Aktivitas belajar siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa.

7. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan model *picture and picture*.
8. Pembelajaran IPA adalah proses pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran untuk meningkatkan kemampuan siswa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2017:63) “Hipotesis merupakan jawaban terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis juga dapat dinyatakan jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Berdasarkan pengertian hipotesis diatas maka peneliti membuat hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar.
 H_1 : Ada pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar.
2. H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap aktivitas belajar.
 H_1 : Ada pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap aktivitas belajar.
3. H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap aktivitas dan hasil belajar.
 H_1 : Ada pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap aktivitas dan hasil belajar.