

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar sangat perlu diterapkan di sekolah, karena belajar bertujuan untuk memperoleh pemahaman melalui segala aktivitas belajar peserta didik. Ihsana El Khuluqo (2017:1) menyatakan “Belajar adalah suatu aktivitas belajar dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal”. Ahmad Susanto (2014:1) menyatakan “Belajar merupakan suatu proses dalam membentuk dan mengarahkan kepribadian manusia”. Hasan Basri (2015:13) menyatakan “Belajar merupakan bagian hidup manusia yang berlangsung seumur hidup dalam segala situasi dan kondisi yang dilakukan di sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.

Euis Karwati dan Donni Juni Priansa (2014:188) menyatakan “Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman”. Berdasarkan pengertian dari beberapa sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu pengetahuan, pengalaman yang akan membentuk dan mengarahkan kepribadian seseorang yang dilakukan di sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Setiap guru seharusnya dapat mengajar di depan kelas bahkan mengajar perlu melakukan usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan meningkatkan untuk berlangsungnya proses belajar. guru harus dapat menyampaikan pengetahuan yang ada pada guru dengan mentrasferkan ilmunya kepada siswa. Sardirman (2017:47) menyatakan “Mengajar adalah suatu usaha untuk menciptakan kondisi lingkungan yang mendukung untuk berlangsungnya proses belajar”.

Sardirman (2017:48) menyatakan “Mengajar adalah menyelidiki kondisi yang kondusif yang berperan aktif dan banyak melakukan kegiatan adalah siswanya dalam upaya menemukan dan memecahkan masalah”. Nasution (2015:4) menyatakan “Mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar”. Pulungan Intan & Istariani (2016:3) menyatakan “Mengajar merupakan pemberian pengetahuan dan informasi sebanyak-banyaknya ke dalam diri anak”.

Berdasarkan pengertian dari beberapa sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu usaha untuk mengorganisasikan serta mengarahkan siswa belajar sehingga menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan meningkatkan untuk berlangsungnya proses belajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Setiap guru seharusnya dapat memberikan pembelajaran terhadap peserta didik dengan memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar yang ada di lingkungan sekolah. Ahmad Susanto (2016:18) menyatakan “Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar”. Leli Halimah (2017:36) menyatakan pembelajaran merupakan suatu proses membimbing peserta didik agar belajar sehingga terjadi perubahan tingkat laku pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagaimana yang diharapkan.

Rudi Susilana dan Cegi Riyana (2017:9) menyatakan “Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memproses pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar”. Pulungan Intan & Istariani (2016:3) menyatakan “Pembelajaran merupakan suatu proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa”. Berdasarkan pengertian dari beberapa sumber di atas, dapat disimpulkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar-mengajar yang melibatkan orang lain dalam upaya memperoleh suatu ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dari berbagai sumber.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar digunakan guru sebagai tolak ukur peserta didik untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai pembelajaran yang sudah diajarkan. Ahmad Susanto (2016:5) menyatakan “Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Nana Sudjana (2016:22) menyatakan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Purwanto (2014:45) menyatakan “Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran”.

Berdasarkan pengertian dari beberapa sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran selama berlangsungnya proses belajar mengajar.

2.1.5 Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Muhammedi, dkk (2017:21) mengatakan “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor eksternal” faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor diluar sekolah.

1) Faktor Intern

Faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar meliputi: faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan

2) Faktor Ekstern

Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat.

Slemato (2015:54) menyatakan “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar”

- 1) Faktor Intern adalah faktor yang dalam diri individu yang sedang belajar, meliputi: (a) faktor jasmani, contohnya: faktor kesehatan, cacat tubuh. (b) faktor psikologi, contohnya: inteligensi, perhatian, minat, bakat motif, kematangan dan kesiapan. (c) faktor kelelahan.
- 2) Faktor Ekstern adalah faktor yang ada diluar individu meliputi: (a) faktor keluarga, contohnya: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. (b) faktor sekolah contohnya: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan

siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standart peelajari di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. (c) faktor masyarakat, contohnya: kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pengertian dari beberapa sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor intern dan faktor Ekstern.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dapat membantu guru dalam proses belajar-mengajar.

1) Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

Aris Shoimin (2017:107) menyatakan “Model Pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan salah satu dari strategi pembelajaran kooperatif. Aris Shoimin (2017:108) menyatakan “Model Pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan pengertian dari beberapa sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Numbered Head Together* adalah model pembelajaran berkelompok yang saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lain untuk bertanggung jawab atas tugas kelompoknya masing-masing.

2) Langkah - langkah Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

Aris Shoimin (2017:107) menyatakan “Langkah-langkah Model Pembelajaran *Numbered Head Together*” adalah:

1. Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
2. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya atau mengetahui jawabannya dengan baik.
4. Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan atau menjelaskan hasil kerja sama mereka.

5. Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.
6. Kesimpulan.

3) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

Model Pembelajaran *Numbered Head Together* memiliki Kelebihan dan Kekurangan tersendiri. Aris Shoimin (2017:108) menyatakan:

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

1. Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
2. Murid yang pandai dapat mengajari murid yang kurang pandai.
3. Terjadi interaksi secara intens antarsiswa dalam menjawab soal.
4. Tidak ada murid yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* adalah:

1. Tidak terlalu cocok diterapkan dalam jumlah siswa banyak karena membutuhkan waktu yang lama.
2. Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru karena kemungkinan waktu yang terbatas.

2.1.7 Pengertian *Media Flash Card*

Media Flash Card berasal dari bahasa Inggris, merupakan kartu pelajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.

1) *Media Flash Card*

Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya (2015:211) menyatakan “*Media Flash Card*” adalah:

Media Flash Card merupakan alat belajar yang aktif. Dengan berbagai macam pola permainan, permainan *Flash Card* dapat digunakan dalam berbagai topik bidang studi atau tematik studi. *Flash Card* sebagai media ajar guru yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas permainan. Siswa memainkan *Flash Card* dalam aturan-aturan yang ditentukan guru.

Rudi Susilana dan Capi Riyana (2017:9) menyatakan “*Media Flash Card*” adalah:

Media Flash Card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25×30 cm”. Gambar-gambarnya di buat menggunakan tangan atau foto, yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *Flash Card*. Gambar-gambar yang ada pada *Flash Card* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

Femmy Angreany dan Syukur Saud (2017:140) menyatakan “Media *Flash Card*” adalah:

Media *Flash Card* merupakan salah satu media pembelajaran berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan dan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *Flash Card* tersebut. Media pembelajaran *Flash Card* mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.

Berdasarkan pengertian dari beberapa sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Flash Card* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang digunakan dalam berbagai bidang studi.

2) Cara Pembuatan Media *Flash Card*

Cara pembuatan media *Flash Card* sangat penting bagi seorang guru. Media *Flash Card* dapat diaplikasikan dalam proses belajar-mengajar. Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2017:95) menyatakan “Cara pembuatan media *Flash Card*” yaitu:

- a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti duplek atau dari bahan kardus. kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25×30 cm. buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.
- c. Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS atau kertas karton.
- d. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- e. Pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepannya. nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya indonesia dan bahasa inggris.

3) Persiapan Penggunaan Media *Flash Card*

Adapun yang harus dipersiapkan dalam penggunaan media *Flash Card*. Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2017:96) menyatakan “Persiapan penggunaan media *Flash Card*” yaitu:

- a. Mempersiapkan diri: Guru perlu menguasai bahan pembelajaran tersebut. Kalau perlu untuk memperlancar lakukan dengan latihan berulang-ulang meski tidak langsung dihadapan siswa.
- b. Mempersiapkan *Flash Card*: Sebelum dimulai pembelajaran pastikan bahwa jumlahnya cukup, cek juga urutannya apakah sudah benar, dan perlu atau tidaknya media lain untuk membantu.
- c. Mempersiapkan tempat: Hal ini berkaitan dengan posisi guru sebagai penyaji pesan pembelajaran. Guru sudah tepat berada di tengah-tengah siswa. ruangnya sudah tertata dengan baik, perhatikan juga penerangannya lampu atau intensitas cahaya di ruangan sudah baik, yang terpenting adalah semua siswa bisa dapat melihat isi *Flash Card* dengan jelas dari semua arah.
- d. Mempersiapkan siswa: Sebaiknya siswa ditata dengan baik, diantaranya dengan duduk mengelilingi dihadapan guru. Cara duduk secara melingkar dipastikan semua siswa dapat melihat sajian dengan baik, berbeda dengan berjejer ke belakang, mungkin saja ada siswa yang tidak dapat melihat ke depan karena terhalang teman yang lainnya, atau terlalu jauh sehingga tidak jelas.

4) Cara Menggunakan Media *Flash Card*

Media *Flash Card* tentu memiliki cara dalam menggunakannya. Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2017:95) menyatakan “Cara menggunakan media *Flash Card*” yaitu:

- a. Kartu-kartu yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- b. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
- d. Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari nama binatang kuda, maka siswa berlari mengahampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda”.

5) Kelebihan dan Kelemahan Media *Flash Card*

Media *Flash Card* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yang dapat membantu dalam proses belajar-mengajar.

1. Kelebihan Media *Flash Card*

Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2017:9) menyatakan “Kelebihan media *Flash Card*” yaitu:

- a. Mudah Di Bawa.
Dengan ukuran yang kecil *Flash Card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun diluar kelas.
- b. Praktis.
Dilihat dari cara penggunaannya, *Media Flash Card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika kita akan menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- c. Gampang Diingat.
Media Flash Card adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, atau tata cara berwujud dan sebagainya.
- d. Menyenangkan.
Media Flash Card dalam penggunaannya bisa melakukan permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *Flash Card* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Berdasarkan kelebihan *Media Flash Card* di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, diperlukan *Media Flash Card* agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

2. Kelemahan *Media Flash Card*

Media Flash Card memiliki beberapa kelemahan yang dapat membantu dalam proses belajar-mengajar. Femmy Angreany dalam Sadiman (2017:141) menyatakan “Kelemahan *Flash Card*” yaitu:

- b. Gambar hanya menekankan persepsi indra mata.
- c. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- d. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam mengatasi kelemahan *Media Flash Card* guru dapat membimbing peserta didik yang kurang aktif agar lebih aktif di dalam kelas dan lebih bertanggung jawab di dalam kelas.

2.1.8 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam tentu memberikan perkembangan yang positif terhadap peserta didik. Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati (2014:22) menyatakan “IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif).

Ahmad Susanto (2016:167) menyatakan “IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan”. Ahmad Susanto (2016:166) menyatakan “IPA merupakan masalah teknik penilaian pembelajaran yang tidak akurat dan menyeluruh”. Berdasarkan pengertian dari beberapa sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu yang dikembangkan untuk memahami alam semesta berdasarkan percobaan yang tepat sasaran.

2.1.9 Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Ahmad Susanto (2016:171) menyatakan “Badan Nasional Standart Pendidikan (BSNP 2006) menyatakan “Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” yaitu:

- a) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan.
- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

2.1.10 Materi Pembelajaran IPA

Tema 6 : Panas dan Perpindahannya

Sub Tema 2 : Perpindahan Panas Atau Kalor Di Sekitar Kita

Pembelajaran Ke : 1

Kompetensi Inti:

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

3.6 Menerapkan Konsep Perpindahan Panas atau Kalor Di Sekitar Kita

Indikator:

- 3.6.1 Mengidentifikasi cara-cara perpindahan panas atau kalor di sekitar kita
- 3.6.2 Mengaplikasikan serta melakukan percobaan sederhana untuk menyelidiki perpindahan panas atau kalor di sekitar kita

1) Pengertian Perpindahan Panas atau Kalor

Perpindahan panas (kalor) adalah suatu bentuk energi yang dapat berpindah karena perbedaan suhu antara dua benda atau lebih. perpindahan panas terjadi dari benda yang lebih panas atau kalornya lebih banyak ke benda yang lebih dingin atau kalornya lebih sedikit. Dari pengertian perpindahan panas (kalor) yang telah dijelaskan di atas maka panas dapat mengalami perpindahan.

2) Perpindahan Panas (Kalor) terhadap suatu benda dapat digolongkan menjadi 2

a. Benda-benda yang dapat menghantarkan panas (Konduktor).

Konduktor adalah proses perpindahan kalor tanpa disertai perpindahan bagian-bagian zat itu. Konduktor umumnya terjadi pada benda padat. Dalam konduktor yang berpindah hanyalah energi panas. Contoh benda konduktor besi, tembaga, baja, tembaga, perak, air, aluminium, kawat, dan timah.

b. Benda-benda yang tidak dapat menghantarkan panas (Isolator).

Isolator adalah benda yang tidak dapat menghantarkan panas. Contohnya kayu, plastik, kain, kertas, kaca dan air.

3) Cara-cara Perpindahan Panas atau Kalor Di Sekitar Kita

1. Konduksi

Perpindahan kalor secara konduksi disebut juga perpindahan kalor secara hantaran. Perpindahan kalor secara konduksi adalah perpindahan kalor tanpa memindahkan zat perantaranya. Pada peristiwa perpindahan kalor secara konduksi, yang berpindah hanya energi kalornya saja. Umumnya, perpindahan kalor secara konduksi terjadi pada zat padat. Salah satu peristiwa konduksi dapat diumpamakan dengan kegiatan memindahkan buku secara estafet yang dilakukan oleh kamu dan teman-temanmu.



Gambar 2.1 Contoh Perpindahan Panas Secara Konduksi
(Sumber: https://bsd.Pendidikan.id/data/2013/kelas_5sd/siswa/Kelas_05_SD_Tematik_6_Panas_dan_Perpindahannya_Siswa_2017.pdf)

a) Contoh konduksi dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai berikut:

1. Ketika kita membuat teh atau minuman panas, lalu kita memerlukan sendok untuk mengaduk gulanya. Biarkan beberapa menit, maka sendok tersebut menjadi panas. Panas dari air mengalir ke seluruh bagian sendok.
2. Knalpot motor yang menjadi panas pada saat mesin motor dihidupkan.
3. Mentega yang dipanaskan pada wajan yang menjadi meleleh disebabkan karena panas.
4. Tutup panci terasa panas saat panci digunakan untuk memasak.
5. Air akan mendidih pada saat dipanaskan dengan menggunakan panci logam dan sejenisnya.
6. Membuat teh atau lain sebagainya minuman panas.
7. Membakar besi, logam, dan juga sejenisnya.
8. Saat menyetrika baju, panas yang berasal dari setrika berpindah ke baju karena digosokkan dengan secara langsung sehingga baju tersebut menjadi hangat.
9. Pada saat memegang gelas yang panas, maka telapak tangan kita juga akan menerima panas dari gelas tersebut.

2. Konveksi

Perpindahan kalor secara konveksi adalah perpindahan kalor yang disertai dengan perpindahan zat perantaranya. Umumnya peristiwa perpindahan kalor secara konveksi terjadi pada zat cair dan gas. Zat yang menerima kalor akan memuai dan menjadi lebih ringan sehingga akan bergerak keatas. Saat zat yang lebih ringan tersebut pindah keatas, molekul zat yang ada di atasnya akan menggantikannya. Salah satu peristiwa perpindahan secara konveksi dapat diumpamakan dengan kegiatan memindahkan setumpuk buku dari satu tempat ketempat lain.



Gambar 2.2 Contoh Perpindahan Panas Secara Konveksi
(Sumber:https://bsd.pendidikan.id/data/2013/kelas_5sd/siswa/Kelas_05_SD_Tematik_6_Panas_dan_Perpindahannya_Siswa_2017.pdf)

b) Contoh konveksi dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai berikut:

1. Proses mencainya es batu yang dimasukkan ke dalam air panas pada air berpindah bersama dengan mengalirnya air panas ke es batu. Panas tersebut kemudia menyebabkan es batunya meleleh.
2. Gerakan naik dan turun air ketika dipanaskan.
3. Gerakan naik dan turun kacang hijau, kacang kedelai, kacang tanah dan lainnya ketika dipanaskan.
4. Terjadinya angin darat dan angin laut.
5. Gerakan balon udara.
6. Ketika kita merebus kacang hijau pada saat airnya sudah mendidih maka ada pergerakan naik turun dari kacang hijau.
7. Pada saat kita merebus air maka ada pergerakan air yang panas naik dan juga dingin turun.

8. Terjadinya angin darat serta angin laut, karena adanya suatu perbedaan pada suhu di daratan dan juga tentu di lautan.
9. Proses mencainya es batu yang dimasukkan ke dalam air panas. Panas pada air tersebut berpindah secara bersamaan dengan mengalirkannya air panas itu ke es batu.

3. Radiasi

Perpindahan kalor tanpa zat perantara disebut dengan radiasi. Radiasi adalah suatu perpindahan panas tanpa zat perantara. Radiasi tersebut biasanya disertai cahaya. Salah satu peristiwa perpindahan secara radiasi dapat diumpamakan dengan kegiatan berkemah kepegunungan, udara di pegunungan sangat dingin. Untuk menghangatkan badan, kamu perlu membuat api unggun.



Gambar 2.3 Contoh Perpindahan Panas Secara Radiasi
(Sumber: <http://www.damartua.com/2018/perindahann-kalor-secara-radiasi>)

- c) Contoh radiasi dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai berikut:
1. Sinar matahari sampai ke bumi.
 2. Petani mengeringkan padi dengan sinar matahari.
 3. Udara terasa panas ketika membakar sampah.
 4. Rasa panas di dekat api unggun.
 5. Dinding rumah terasa hangat karena sinar matahari.
 6. Pakaian yang kering ketika dijemur.
 7. Udara terasa panas saat berada di dekat kompor yang menyala.
 8. Ikan asin menjadi kering ketika di letakkan dibawah terik matahari.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu pengetahuan, pengalaman yang akan membentuk dan mengarahkan kepribadian sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Keberhasilan dalam belajar itu diukur dari hasil yang diperoleh setelah melalui proses belajar mengajar. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, seringkali kita lihat bahwa penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik bahkan tanpa menggunakan model pembelajaran. Hal tersebut dilihat oleh penulis saat pelaksanaan magang di sekolah. Oleh karena itu, siswa tidak tertarik dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, seperti ada siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah, terlebih dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dimana di dalam pembelajaran IPA, banyak sekali istilah-istilah yang sulit diingat siswa dan memerlukan contoh nyata agar lebih mudah dipahami.

Salah satu upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga hasil belajar IPA optimal adalah dengan menggunakan model pembelajaran dengan media. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya.

Media *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25×30 cm². Media *Flash Card* dapat menyajikan informasi edukatif, fakta-fakta, dan penyajian materi pembelajaran. Penggunaan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Media *Flash Card* materi Perpindahan Panas atau Kalor dapat membantu siswa mengamati, melihat dan mengetahui apa-apa saja panas dan perpindahannya yang ada di bumi ini serta mengetahui manfaat dan pengaruhnya untuk kehidupan kita sehari-hari. Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan media *Flash Card*, siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan siswa tetap juga beraktivitas dilingkungannya.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti. Sugiyono (2017:96) menyatakan “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data”.

Berdasarkan pengertian hipotesis diatas, maka penulis mengajukan hipotesis dari penelitian ini adalah : ada pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPA Tema 6 Panas dan Perpindahan Subtema 2 Perpindahan Panas atau Kalor di Sekitar Kita Siswa Kelas V SD Negeri 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2019/2020.

2.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi persepsi terhadap judul penelitian ini maka definisi operasional sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengetahuan, tentang materi perpindahan panas atau kalor yang disampaikan oleh guru.
2. Mengajar adalah suatu usaha yang dilakukan guru dalam menyampaikan pengetahuan tentang materi perpindahan panas atau kalor dengan menggunakan model dan media.
3. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar tentang materi perpindahan panas atau kalor.
4. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa berdasarkan tes saat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Media *Flash Card* pada materi perpindahan panas atau kalor.
5. Faktor yang mempengaruhi belajar yaitu: faktor internal dan faktor eksternal.
6. Media *Flash Card* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi perpindahan panas atau kalor.