

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik merupakan hasil dimana peserta didik mampu mendemonstrasikan pembelajarannya dan mampu melibatkan serta menilai dirinya sendiri sejauh mana pencapaian hasil belajar tersebut.⁹ Hasil belajar siswa meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku).¹⁰

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor atau nilai yang diperoleh dari hasil tes mengenai pelajaran tertentu.¹¹ Hasil belajar adalah wujud dari kemampuan yang diperoleh siswa dari suatu interaksi dalam proses pembelajaran melalui evaluasi hasil belajar baik berupa tes maupun non tes. Hasil belajar siswa diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran.

⁹Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan : Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis*, (Jakarta: PT Imperial Bhakti Utama, 2007), 273.

¹⁰Femi Olivia, *Teknik Ujian Efektif*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011), 73.

¹¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group), 5.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar, karena hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan seorang guru yang telah melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Sehingga dapat diketahui apakah siswa telah menguasai materi pelajaran dengan baik atau tidak.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar berhubungan dengan faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar. Menurut Notoatmodjo sesuai pendapat J. Guilbert bahwa faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar meliputi :

- a. Materi yang dipelajari : materi di sini adalah bahan pelajaran yang digunakan untuk membentuk sikap, memberikan keterampilan atau pengetahuan.
- b. Lingkungan : terdiri dari faktor fisik (suhu, cuaca, kondisi, tempat belajar, ventilasi, penerangan dan kursi belajar) dan faktor sosial (manusia dengan segala interaksinya, status dan kedudukannya).
- c. Instrumental : terdiri dari perangkat keras (perlengkapan belajar dan alat bantu belajar mengajar) dan perangkat lunak (kurikulum, fasilitator, dan metode belajar).

- d. Kondisi individu atau subjek belajar : terdiri dari kondisi fisiologis (keadaan fisik, panca indra, kekurangan gizi dan kesehatan) dan kondisi psikologis (inteligensi, bakat, sikap, daya kreativitas, persepsi, daya tangkap, ingatan dan motivasi).

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar juga dikelompokkan menjadi faktor internal dan eksternal :

a. Faktor Internal atau Endogen

Faktor internal ini berasal dari dalam diri individu, terdiri dari :

1. Faktor Fisiologis :

- a) Kematangan fisik : fisik yang sudah matang ataupun siap untuk belajar akan mempermudah dan memperlancar proses belajar.
- b) Keadaan indra : keadaan indera yang sehat atau normal, terutama pengelihatn dan pendengaran akan memperlancar dan mendukung proses belajar mengajar.
- c) Keadaan kesehatan : Kondisi badan yang tidak sehat termasuk kecacatan ataupun kelemahan akan menjadi kendala dan menghambat proses belajar.

2. Keadaan Psikologis :

- a) Motivasi : belajar yang dilandasi motivasi yang kuat dan berasal dari dalam diri individu akan memperlancar proses belajar.
- b) Emosi : emosi yang stabil, terkendali dan tidak emosional akan mendukung proses belajar.

- c) Sikap : sikap negatif terhadap mata pelajaran, fasilitator, kondisi fisik dan dalam menerima pelajaran dapat menghambat proses belajar.
- d) Minat : bahan pelajaran yang menarik minat akan mempermudah individu untuk belajar dengan sebaik-baiknya.
- e) Bakat : seseorang yang tidak berbakat pada bidang tertentu, apabila mengikuti pelajaran yang tidak sesuai dengan bakatnya akan menimbulkan hambatan dalam proses belajar.
- f) Intelegensi : faktor intelegensi sangat besar pengaruhnya dalam proses belajar dan kemajuan belajar individu. Apabila individu memiliki intelegensi rendah, sulit untuk memperoleh hasil belajar yang baik.
- g) Kreativitas : Individu yang memiliki kreativitas ada usaha untuk memperbaiki kegagalan sehingga akan merasa aman bila menghadapi pelajaran.

b. Faktor Eksternal atau Eksogen

Faktor ini berasal dari luar diri individu, terdiri dari :

1. Faktor sosial : faktor manusia lain yang berada di luar diri subjek yang sedang belajar, antara lain yaitu :
 - a) Orang Tua : orang tua yang mampu mendidik dengan baik, mampu berkomunikasi dengan baik, penuh perhatian terhadap

anak, tahu kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi anak serta mampu menciptakan hubungan baik dengan anak-anaknya akan berpengaruh besar terhadap keberhasilan anak tersebut atau sebaliknya.

- b) Manusia yang hadir : manusia yang hadir pada saat orang sedang belajar dapat mengganggu proses belajar.
- c) Bukan manusia yang hadir : dapat berupa film, video, VCD atau kaset yang diputar sehingga dapat mengganggu individu yang sedang belajar.

2. Faktor Nonsosial :

- a) Alat bantu belajar mengajar yang lengkap akan membantu proses belajar atau sebaliknya.
- b) Metode mengajar yang memadai akan membantu proses belajar atau sebaliknya.
- c) Faktor udara, cuaca waktu, tempat, sarana dan prasarana dapat memengaruhi proses belajar.¹²

c. Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tersebut tentu saja pada tingkat kelembagaan. Dalam rangka melancarkan ke arah itu diperlukan seperangkat kelengkapan dalam

¹²Sunaryo, *Psikologi Untuk Keperawatan*, (Jakarta : EGC, 2004), 171.

berbagai bentuk dan jenisnya. Dalam hal ini adalah program sekolah. Di dalamnya mencakup kurikulum, program, sarana dan fasilitas serta guru itu sendiri.¹³

3. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar.

Menurut Bloom menyatakan bahwa, “tujuan belajar siswa diarahkan untuk mencapai tiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, melalui ketiga ranah inilah akan terlihat tingkat keberhasilan siswa dalam menerima hasil pembelajaran atau ketercapaian siswa dalam penerimaan pembelajaran. Dengan kata lain, prestasi belajar akan terukur melalui ketercapaian siswa dalam penguasaan ketiga ranah tersebut. Tiga ranah tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Kognitif

Bloom membagi tingkat kemampuan tipe hasil belajar kognitif menjadi enam, yaitu :

1. Tipe Hasil Belajar Hafalan :

Yang dimaksud dengan pengetahuan hafalan atau yang dikatakan Bloom dengan istilah *knowledge* ialah tingkat kemampuan yang hanya meminta responden atau *testee* untuk mengenal atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah-istilah tanpa harus

¹³ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 180.

mengerti, atau dapat menilai atau dapat menggunakannya. Dalam hal ini *testee* biasanya hanya dituntut untuk menyebutkan kembali atau menghafal saja. Ada beberapa cara untuk menguasai atau menghafal misalnya bicara berulang-ulang atau dengan menggunakan teknik mengingat. Hal ini dapat dilakukan dengan pembuatan ringkasan dan sebagainya.

2. Tipe Hasil Belajar Pemahaman atau Komprehensi

Pengetahuan pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan *testee* mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini *testee* tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi pemahaman konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.

Pengetahuan komprehensi dapat dibedakan menjadi tiga tingkatan, yaitu :

- 1) Pengetahuan komprehensi terjemahan seperti dapat menjelaskan arti Bhineka Tunggal Ika dan dapat menjelaskan fungsi hijau daun bagi tumbuhan.
- 2) Pengetahuan komprehensi penafsiran seperti dapat menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian.
- 3) Pengetahuan komprehensi ekstrapolasi : seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis atau dapat membuat ramalan tentang konsekuensi sesuatu.

Kata kerja operasional yang biasa dipakai dalam rumusan indikator untuk jenjang pemahaman diantaranya : membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan dan mengambil kesimpulan.

3. Tipe Hasil Belajar Aplikasi atau Penerapan

Dalam tingkat aplikasi, responden dituntut kemampuannya untuk menerapkan atau menggunakan apa yang telah diketahuinya dalam suatu situasi yang baru baginya. Dengan kata lain, aplikasi adalah menggunakan abstraksi pada situasi konkret atau khusus. Abstraksi tersebut dapat berupa ide, teori atau petunjuk teknis.

Kata kerja operasional yang biasa dipakai dalam rumusan indikator untuk jenjang aplikasi diantaranya : menggunakan menerapkan, menggeneralisasikan, menghubungkan, memilih, mengembangkan, mengorganisasi, menyusun, mengklasifikasi dan mengubah struktur.

Bloom membedakan delapan tipe aplikasi sebagai berikut :

- a) Dapat menetapkan prinsip atau generalisasi mana yang sesuai untuk situasi yang baru dihadapi.
- b) Dapat menyusun kembali problemnya sehingga dapat menetapkan prinsip atau generalisasi mana yang sesuai.

- c) Dapat memberikan spesifikasi batas relevansi suatu prinsip mana yang sesuai.
 - d) Dapat mengenali hal-hal khusus yang menyimpang dari prinsip tertentu.
 - e) Dalam mengenali hal-hal khusus yang menyimpang dari prinsip tertentu seperti melihat adanya hubungan sebab-akibat atau menjelaskan proses terjadinya sesuatu.
 - f) Dapat meramalkan sesuatu yang akan terjadi berdasarkan prinsip-prinsip tertentu.
 - g) Dapat menentukan tindakan atau keputusan dalam menghadapi situasi baru dengan menggunakan prinsip yang sesuai.
 - h) Dapat menjelaskan alasan penggunaan prinsip bagi situasi yang baru dihadapi.
4. Tipe hasil belajar Analisis

Yaitu kemampuan untuk menganalisis atau menguraikan suatu situasi tertentu ke dalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya. Hal ini dapat berupa kemampuan untuk memahami dan menguraikan bagaimana proses terjadinya sesuatu, cara bekerjanya sesuatu atau mungkin juga sistematikanya.

Kata kerja operasional yang biasa dipakai dalam rumusan indikator untuk jenjang analisis diantaranya : membedakan,

menemukan, mengklasifikasikan, mengategorikan, menganalisis, membandingkan dan mengadakan pemisahan.

5. Tipe Hasil Belajar Sintesis

Ialah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam suatu bentuk yang menyeluruh. Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Dan berpikir kreatif ini merupakan salah satu hasil yang dicapai dalam pendidikan.

Kata kerja operasional yang biasa dipakai dalam rumusan indikator untuk jenjang sintesis diantaranya : menghubungkan, menghasilkan, mengkhususkan, mengembangkan, menggabungkan, mengorganisasi, menyintesis, mengklasifikasikan dan menyimpulkan.

Kemampuan sistesis dapat diklasifikasikan menjadi tiga tipe, yaitu :

- a) Kemampuan menemukan hubungan yang unik.
- b) Kemampuan menyusun suatu rencana atau langkah-langkah operasional dari suatu tugas atau masalah yang diketengahkan.
- c) Kemampuan mengabstraksi sejumlah besar fenomena, data atau hasil observasi menjadi teori, proporsi, hipotesis, skema atau bentuk lainnya.

6. Tipe Hasil Belajar Evaluasi

Dengan kemampuan evaluasi siswa diminta untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi ataupun lainnya berdasarkan suatu kriteria tertentu.

Kata kerja operasional yang biasa dipakai dalam rumusan indikator untuk jenjang evaluasi diantaranya : menafsirkan, menilai, menentukan, mempertimbangkan, membandingkan, melakukan, mengargumentasikan dan menaksir.

Kemampuan sisstesis dapat diklasifikasikan menjadi enam tipe, yaitu :

- a) Dapat memberikan evaluasi tentang ketepatan suatu karya atau dokumen.
- b) Dapat memberikan evaluasi tentang keajegan dalam memberikan argumentasi, evidensi dan kesimpulannya, logika dan organisasinya.
- c) Dapat memahami nilai serta sudut pandangan yang dipakai orang dalam mengambil suatu keputusan.
- d) Dapat mengevaluasi suatu karya dengan membandingkannya dengan karya lain yang relevan.
- e) Dapat mengevaluasi suatu karya dengan menggunakan kriteria yang telah ditetapkan.

- f) Dapat memberikan evaluasi suatu karya dengan menggunakan sejumlah kriteria yang eksplisit.¹⁴

b. Hasil Belajar Afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila orang yang bersangkutan telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Hasil belajar bidang afektif, kurang mendapat perhatian dari guru dan biasanya dititikberatkan pada bidang kognitifnya saja.

Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti : atensi, perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan lain-lain. Ada beberapa tingkatan bidang afektif, sebagai tujuan hasil belajar antara lain adalah sebagai berikut :

1. *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang di dalam diri siswa baik dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran dan keinginan yang ada dari luar.
2. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan kepada seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Dalam hal ini

¹⁴ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006), 43.

termasuk : ketetapan reaksi, perasaan dan kepuasan dapat menjawab stimulasi yang berasal dari luar.

3. *Valuing* (penilaian), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengambilan pengamalan untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai yang diterimanya.
4. Organisasi, yakni pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, kemantapan serta prioritas nilai yang dimilikinya. Yang termasuk dalam organisasi ini adalah konsep tentang nilai, organisasi dari pada sistem nilai.
5. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Di sini termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

c. Tipe Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu (seseorang). Ada 6 tingkatan keterampilan yang antara lain yaitu:

1. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).

2. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
3. Kemampuan konseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain.
4. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
5. Gerakan-gerakan *skill*, hal ini mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang sangat kompleks.
6. Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursivo* komunikasi, seperti gerakan interpretatif dan ekspresif.¹⁵

B. Pembelajaran IPA

1. Pengertian Pembelajaran IPA

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

¹⁵ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), 53.

pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

2. Tujuan IPA

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-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.
- d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

3. Ruang Lingkup IPA

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

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
- b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
- c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.

- d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.¹⁶

4. Materi Pesawat Sederhana dalam Pembelajaran IPA

Pesawat sederhana adalah alat teknik yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan atau mempermudah melakukan usaha. Jadi fungsi dari pesawat sederhana hanya untuk mempermudah pekerjaan atau usaha. Dari berbagai pesawat sederhana yang ada, secara umum dikelompokkan menjadi tiga yaitu tuas, bidang miring dan katrol.

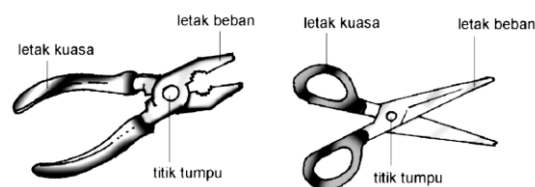
a. Tuas

Dalam kehidupan sehari-hari tuas lebih akrab kita sebut dengan pengungkit. Pada dasarnya sistem kerja sebuah tuas terdiri atas beban, titik tumpu dan kuasa. Tuas dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis.

1) Tuas Jenis Pertama

Urutannya yaitu beban - titik tumpu – kuasa.

Contoh: gunting dan tang.



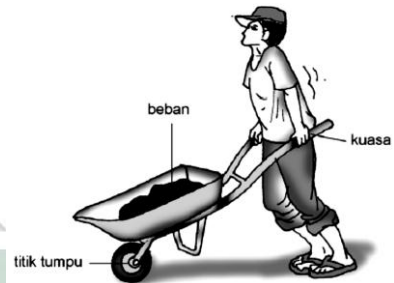
Gambar 2.1. Gunting dan tang

¹⁶ PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL NOMOR 22 TAHUN 2006 Tentang Standar Isi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI).

2) Tuas Jenis Kedua

Urutannya yaitu kuasa - beban - titik tumpu.

Contohnya mendorong gerobak pasir.



Gambar 2.2. Mendorong Gerobak Pasir

3) Tuas Jenis Ketiga

Tuas jenis ketiga hampir sama seperti tuas jenis kedua. Persamaannya titik tumpu berada pada salah satu ujungnya. Adapun perbedaannya terletak pada kuasa. Pada tuas jenis ketiga kuasa terletak di antara titik tumpu dan beban. Contohnya memegang sekop untuk mengambil tanah.

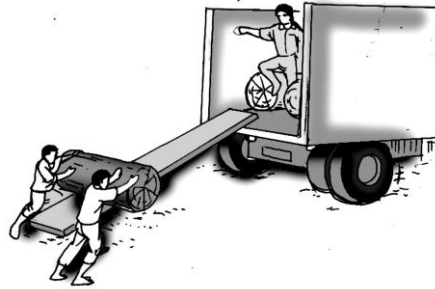


Gambar 2.3. Mengambil Tanah

b. Bidang Miring

Bidang miring adalah letak permukaan-permukaan yang miring. Bidang miring digunakan untuk memudahkan pekerjaan kita. Misalnya,

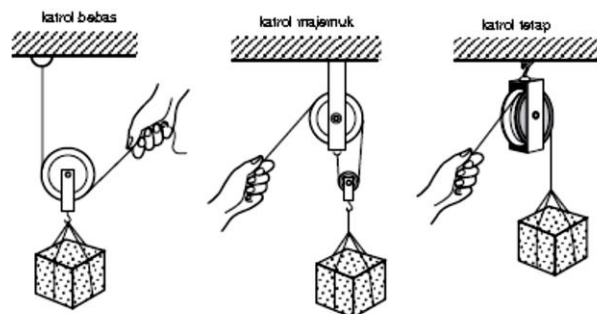
memindahkan kayu ke dalam truk. Keuntungan menggunakan bidang miring adalah tenaga yang dibutuhkan sama, tetapi memudahkan usaha atau kerja. Kelemahan bidang miring adalah jarak tempuhnya menjadi jauh.



Gambar 2.4. Bidang miring

c. Katrol

Katrol adalah sebuah roda kecil yang tepinya beraturan dapat diputar pada porosnya. Satu rangkaian katrol adalah katrol bersama rantai atau troli. Prinsip pembuatan katrol pun berdasarkan pada pengungkitnya. Karena mempunyai titik tumpu, kuasa dan beban. Ada beberapa katrol yang kita kenal, yaitu katrol tetap, katrol bebas dan katrol majemuk. Contoh bentuk katrol dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.5. Katrol bebas, katrol majemuk dan katrol tetap

Berikut adalah keterangan jenis katrolnya :

- 1) Katrol tetap : katrol yang tidak berubah posisinya saat memindahkan benda.
- 2) Katrol bebas : katrol yang berubah posisinya saat memindahkan benda.
- 3) Katrol majemuk: katrol yang terdiri dari beberapa katrol dijadikan satu tali.

d. Roda Berporos

Roda berporos merupakan anggota pesawat sederhana. Roda berporos sangat banyak digunakan pada pesawat sederhana. Roda membantu mempermudah memindahkan suatu benda. Contohnya yaitu gerobak, sepeda, mobil, mainan anak-anak, kereta api dan sebagainya.



Gambar 2.6. Sepeda

Sejak zaman dahulu manusia sudah menggunakan alat untuk memudahkan pekerjaan. Sampai sekarang pun masih dilakukan. Berbagai kegiatan yang menggunakan pesawat sederhana, antara lain: mencabut paku, memindahkan drum ke atas sebuah truk, mendorong kereta dorong

dalam bangunan, membuka tutup kaleng, memecah isi buah sawo, bermain jungkat-jungkit, memancing, mengendarai mobil ke gunung, menimba air, membuka kunci pintu dan masih banyak contoh kegiatan yang menggunakan pesawat sederhana.¹⁷

C. Strategi *Take and Give*

1. Pengertian Strategi

Istilah strategi pada mulanya digunakan dalam dunia kemiliteran. Strategi berasal dari bahasa Yunani *strategos* yang berarti jenderal atau panglima, sehingga strategi diartikan sebagai *ilmu kejendralan* atau *ilmu kepanglimaannya*. Pengertian strategi tersebut kemudian diterapkan dalam dunia pendidikan.

Strategi adalah suatu seni, yaitu seni membawa pasukan ke dalam medan tempur dalam posisi yang paling menguntungkan. Dengan demikian istilah strategi yang diterapkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam dunia belajar mengajar adalah suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran di dalam kelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Strategi belajar mengajar adalah rencana, metode dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

¹⁷ Wiwik Winarti, *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Sekolah Dasar/MI Kelas 5*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Dapertemen Pendidikan Nasional, 2009), 70-74.

Strategi dapat diartikan sebagai rencana kegiatan untuk mencapai sesuatu. Sedangkan metode adalah cara untuk mencapai sesuatu. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa :

- a) Strategi belajar mengajar adalah rencana dan cara-cara membawakan pengajaran agar segala prinsip dasar dapat terlaksana dan segala tujuan pengajaran dapat dicapai secara efektif.
- b) Cara-cara membawakan pengajaran itu merupakan pola dan urutan umum perbuatan guru-murid dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar.
- c) Pola urutan umum perbuatan guru murid itu merupakan suatu kerangka umum kegiatan belajar-mengajar yang tersusun dalam suatu rangkaian bertahap menuju tujuan yang telah ditetapkan.

Strategi belajar mengajar merupakan rancangan dasar bagi guru tentang cara ia membawakan pengajarannya dikelas secara bertanggung jawab¹⁸.

Strategi belajar mengajar merupakan salah satu hal penting yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Pengajaran strategi belajar berlandaskan pada dalil bahwa keberhasilan belajar siswa sebagian besar bergantung pada kemahiran untuk belajar secara mandiri dan memonitor belajar mereka sendiri. Ini menjadikan strategi-strategi belajar mutlak diajarkan kepada siswa secara tersendiri, mulai dari kelas-kelas rendah

¹⁸ W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar (Cover Baru)*, (Jakarta : PT Grasindo), 1.

sekolah dasar dan terus berlanjut sampai sekolah menengah dan pendidikan tinggi.¹⁹

2. Strategi *Take and Give*

Istilah *take and give* sering diartikan ‘saling memberi dan saling menerima’. Prinsip ini juga menjadi intisari dari strategi pembelajaran *take and give*. Strategi *Take and Give* merupakan strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Di dalam kartu ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal masing-masing siswa. Siswa kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai apa yang didapatkannya dari kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dengan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya.

Dengan demikian, komponen penting dalam strategi *take and give* adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan dan saling bertukar informasi serta evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu.²⁰

¹⁹ Trianto, *mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*, (Jakarta: PT fajar Interpretama mandiri, 2009), 139.

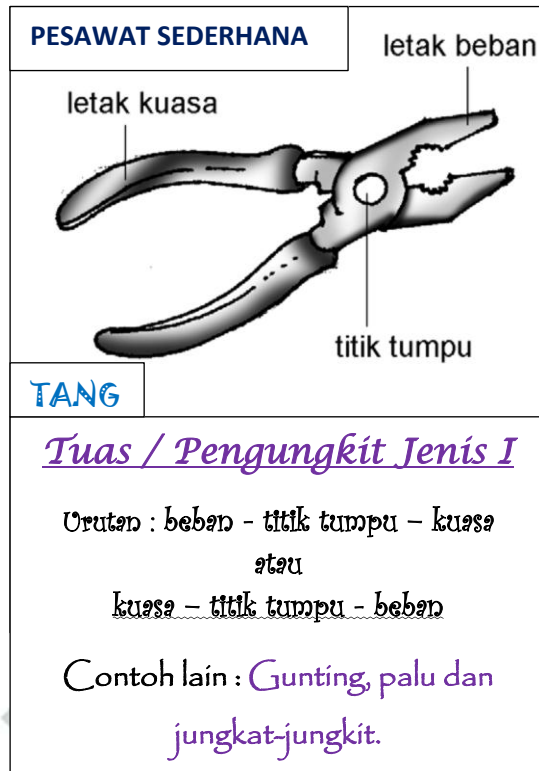
²⁰ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 241.

Pada dasarnya strategi pembelajaran *Take and Give* mengacu pada konstruktivisme, yaitu pembelajaran yang dapat membantu siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar dan membangun pengetahuan yang akan menjadi miliknya. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Take and Give* merupakan proses pembelajaran yang berusaha mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimiliki siswa. Peran guru dalam strategi ini adalah sebagai mediator dan fasilitator.²¹

Jadi strategi pembelajaran *take and give* adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk berbagi mengenai materi yang akan dan sedang disampaikan guru. Dengan kata lain strategi ini melatih siswa terlibat aktif dalam menyampaikan materi yang mereka terima dari teman atau siswa lain secara berulang-ulang. Dalam proses pembelajarannya, strategi *take and give* dibantu dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi materi yang akan dipelajari.²² Dibawah ini adalah contoh kartu yang akan digunakan peneliti dalam penerapan strategi pembelajaran *take and give* saat penelitian.

²¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2014), 195.

²² Siti Amaliah, *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Take and Give terhadap Retensi Siswa dalam Tata Nama Ilmiah pada Konsep Jamur*, (Jakarta, 2011), 16.



Gambar 2.7. Contoh bagian depan kartu yang digunakan strategi *take and give*

Nama Siswa :

Sub Materi :

Nama Siswa yang diberi :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Gambar 2.8. Contoh bagian belakang kartu yang digunakan strategi *take and give*

Kartu diatas digunakan siswa untuk mengambil dan memberi pelajaran pada siswa yang lainnya. Beberapa ahli percaya bahwa suatu mata pelajaran benar-benar dikuasai banyak apabila peserta didik mampu mengajarkan pada peserta lain. Mengajar teman sebaya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang baik pada waktu yang sama saat ia menjadi narasumber bagi yang lain.²³

²³ Ulfa Rahmayanti, *Metode atau Model Pembelajaran Take and Give*, diakses dari <https://ulfarayi.wordpress.com/2013/01/28/metode-atau-model-pembelajaran-take-and-give/> pada 15 Desember 2014 pukul 22.00.

3. Tujuan Strategi *Take and Give*

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui strategi “*take and give*” yaitu :

- a) Meningkatkan kemampuan siswa untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat, karena sesuatu yang ditemukan itu secara langsung.
- b) Memotivasi keaktifan siswa dalam proses belajar, sebab bila sesuatu baru ditemukan berbeda antara satu dengan lainnya maka dapat saling mengoreksi antara sesama siswa baik kelompok maupun antar siswa itu sendiri.
- c) Memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang diberikan. Dengan kartu tersebut siswa harus menyampaikan informasi yang diduplikasinya kepada orang lain. Jika siswa bisa menyampaikan informasi yang diduplikasinya berarti siswa paham tentang isi materi yang ada di dalam kartu.
- d) Membangun suasana pembelajaran yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme serta menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari jenuh menjadi riang.

4. Manfaat Strategi *Take and Give*

Melalui strategi pembelajaran “*take and give*” manfaat yang diperoleh antara lain yaitu:

- a) Menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik.
- b) Menambah wawasan.
- c) Menumbuhkan semangat belajar peserta didik.
- d) Menjadikan ajang untuk berbagi informasi.
- e) Menumbuhkan keakraban antar siswa dan pendalaman materi.
- f) Menciptakan proses pembelajaran yang baik, kondusif, menarik dan menyenangkan.
- g) Mewujudkan rasa saling menghargai dan saling menasehati antara pendidik dan peserta didik.

5. Langkah-Langkah Strategi *Take and Give*

Langkah-langkah strategi *take and give* dapat dilihat sebagai berikut:

- a) Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- b) Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya.
- c) Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- d) Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal.
- e) Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya.

- f) Demikian seterusnya hingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*take and give*).
- g) Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberi pertanyaan yang sesuai dengan kartu.
- h) Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan.
- i) Guru menutup pelajaran.²⁴

6. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Take and Give*

Setiap strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing jika diterapkan dalam pembelajaran. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan strategi *take and give* :

- a) Kelebihan :
 - 1) Dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran.
 - 2) Melatih siswa untuk bekerja sama, bersosialisasi 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.²⁵

²⁴ Miftahul Huda, *op. cit.*, hal 240.

- 6) Upaya mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri.
- 7) Siswa akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi karena mendapatkan informasi dari guru dan siswa yang lain.
- 8) Meningkatkan motivasi belajar (partisipasi dan minat), harga diri dan sikap-tingkah laku yang positif serta meningkatkan prestasi belajarnya.
- 9) Dapat menghemat waktu dalam pemahaman dan penguasaan siswa akan informasi.²⁶

b) Kekurangan :

- 1) Kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok.
- 2) Ketidaksesuaian skill antara siswa yang memiliki kemampuan akademik yang baik dengan siswa yang kurang memiliki kemampuan akademik.
- 3) Kecenderungan terjadinya *free riders* dalam setiap kelompok, utamanya siswa-siswa yang akrab satu sama lain.²⁷
- 4) Bila informasi yang disampaikan siswa kurang tepat (salah) maka informasi yang diterima siswa lain pun akan kurang tepat.²⁸

²⁵ *Ibid.*, hal 241.

²⁶ Aris Shoimin, *op. cit.*, hal 197.

²⁷ Miftahul Huda, *op. cit.*, 241.

²⁸ Aris Shoimin, *loc. cit.*