

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses perubahan atau pendewasaan manusia, berawal dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak paham menjadi paham dan sebagainya. Pendidikan itu bisa didapatkan dan dilakukan dimana saja, bisa di lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga. Menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (2003: 5) dijelaskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam rangka mencapai cita-cita dan tujuan yang diharapkan karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin dengan mengarahkan berbagai faktor yang menunjang, terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Dalam proses pendidikan tersebut terdapat unsur-unsur yaitu, 1) peserta didik, 2) pendidik, 3) interaksi edukatif, 4) tujuan pendidikan, 5) materi pendidikan, 6) alat dan metode, 7) lingkungan pendidikan. Dengan pendidikan kehidupan manusia menjadi terarah dan melalui pendidikan, diri manusia akan tertanam tiga ranah yaitu: 1) kognitif (ilmu pengetahuan), 2) afektif (sikap), dan 3) psikomotor (

keterampilan). Ketiga aspek ini terdapat dalam hasil belajar siswa. Siswa dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa meningkat dengan memenuhi kriteria ketuntasan minimum dan adanya perubahan dalam diri siswa tersebut.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004 : 22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengajaran, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004 : 22).

Adapun faktor-faktor hasil belajar siswa yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana, 1989 : 39). Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981 : 21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa_disekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana,2002: 39). Berdasarkan uraian di atas hasil belajar siswa dilihat dari ketiga aspeknya (afektif, psikomotor dan kognitif). Aspek-aspek tersebut bisa berhasil dan hasilnya memuaskan (mencapai KKM) bila menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Menurut Slavin (2010), model pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaanya. Sedangkan menurut Trianto (2009) model pembelajaran merupakan pendekatan yang luas dan menyeluruh serta dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya),

dan sifat lingkungan belajarnya. Model pembelajaran yang baik digunakan sebagai acuan perencanaan dalam pembelajaran di kelas ataupun tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang sesuai dengan dengan bahan ajar yang diajarkan (Trianto, 2011). Macam-macam model pembelajaran : a) model pembelajaran Example Non Example, b) model pembelajaran Mind Mapping, c) model pembelajaran Snowball Throwing dll. Dari sekian banyak model pembelajaran peneliti memilih model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw dalam pembahasannya.

Teknik mengajar Jigsaw dikembangkan dan diuji oleh Elliot Aronson dan rekan-rekannya di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan kawan-kawan di Universitas John Hopkin (Sugianto, 2010:45). Jigsaw adalah salah satu dari metode-metode kooperatif yang paling fleksibel (Slavin, 2005:246). Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu variasi model Collaborative Learning yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota.

Model pembelajaran Jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain (Zaini, 2008:56). Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa

anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Sudrajat, 2008:1).

Pada kenyataannya di SDN Sekepeuris 02 khususnya kelas V semester I masih menggunakan metode atau pendekatan secara tradisional. Guru hanya menggunakan metode ceramah, dikte saja dalam proses pembelajaran. Pembelajaran terjadi satu arah, sehingga kurangnya partisipasi siswa, dalam proses pembelajaran karena siswa kurang aktif dan kreatif malah cenderung pasif. Dalam hal ini siswa hanya duduk, mendengar, mencatat dan menghafal saja terhadap materi pelajaran. Siswa kurang kerja sama dengan temannya untuk bertukar pikiran. Proses pembelajaran terasa membosankan dan hanya berpusat pada (*Teacher Centered*) yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu pokok bahasa pelajaran yang kurang dipahami siswa kelas V Sekolah Dasar adalah mengenai materi Hubungan Makanan dengan Kesehatan. Setelah melakukan penelitian, dengan cara observasi, wawancara dan melakukan tes terhadap siswa, ternyata peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung di kelas V SDN Sekepeuris 02 Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung, siswa kurang memahami makna dari hubungan makanan dengan kesehatan.

Hasil yang dicapai siswa dalam setiap ulangan harian (tes formatif) yang dilaksanakan oleh guru dalam mata pelajaran IPA pada tahun yang lalu menunjukkan bahwa hasil siswa yang dicapai oleh siswa kelas V SDN Sekepeuris 02 kurang memuaskan. Dari jumlah siswa sebanyak 40 siswa, hanya 16 orang

siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) mata pelajaran IPA yang ditentukan yaitu 70 dan sisanya 24 siswa belum memenuhi nilai di atas KKM. Hal tersebut terjadi karena selama ini siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru saja sehingga siswa mudah lupa apa yang telah disampaikan pada mereka. Siswa belum mencapai target pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V, maka didapat beberapa keterangan diantaranya : a) Kurangnya ketersediaan media pembelajaran, b) Kondisi siswa yang sulit diatur, c) latar belakang siswa yang rata-rata dari kalangan menengah ke bawah

Selain dengan guru, peneliti juga mewawancarai beberapa siswa, hasil wawancaranya diantaranya adalah : a) Siswa merasa jenuh dalam pembelajaran IPA, b) Siswa merasa ketakutan menghadapi pelajaran IPA karena masih dianggap sulit, c) Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru yang memiliki peran sebagai motivator, tutor dan fasilitator harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, bermakna dan menyenangkan. Salah satu pendekatan pengajaran dalam pembelajaran IPA adalah penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw. Model Pembelajaran ini akan merangsang siswa untuk berfikir kritis dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Siswa akan lebih termotivasi untuk mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat . Dalam belajar

biasanya siswa dihadapkan pada latihan soal atau pemecahan masalah. Oleh karena itu *cooperative learning* sangat baik dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong menolong mengatasi tugas yang dihadapinya. Dengan penggunaan model *cooperative learning*, siswa dapat terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain melakukan penelitian (observasi, wawancara, tes), peneliti juga melihat dari hasil penelitian terdahulu sebagai acuan dan perbandingannya. Hasil penelitian terdahulu, yaitu :

1. Nama Peneliti : Aan Kurnia

Judul : Penerapan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas IV pada materi Konsep Organ Tubuh Manusia.

Hasil Penelitian : Model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Konsep Organ Tubuh Manusia. Meningkat 75%.

Persamaan : Penggunaan model Pembelajaran yang sama

Perbedaan : Materi pelajaran yang berbeda

2. Nama Peneliti : Ajeng Juliana

Judul : Penerapan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas V pada materi Pesawat Sederhana

Hasil Penelitian : Model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pesawat Sederhana. Dapat meningkat 80 %.

Persamaan : Penggunaan model Pembelajaran yang sama

Perbedaan : Materi pelajaran yang berbeda

3. Nama Peneliti : Fajar Ayu Ningsih

Judul : Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Di Kelas IV

Hasil Penelitian : Model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kepahlawanan dan Patriotisme dapat meningkat 85%.

Persamaan : Penggunaan model Pembelajaran yang sama

Perbedaan : Materi pelajaran yang berbeda

Dari ketiga peneliti terdahulu di atas menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Tujuan peneliti yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam

meningkatkan hasil belajar siswa bagi siswa kelas V di SDN Sekepeuris 02 Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung melalui penggunaan model *cooperative learning* tipe jigsaw.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka, peneliti tertarik untuk mengambil judul ini. Adapun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pengalaman belajar peserta didik yang kurang mendukung terciptanya kemauan belajar peserta didik.
2. Minimnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung pasif.
3. Peserta didik hanya belajar secara individu, tidak adanya pembelajaran yang kooperatif.
4. Peserta didik belum terbiasa untuk bekerja sama dengan temannya dalam belajar.
5. Terbatasnya daya imajinasi peserta didik oleh pembelajaran yang sebagian besar berorientasi pada buku paket.
6. Minimnya penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang beragam dan sesuai dengan materi ajar sehingga memicu rasa bosan pada peserta didik;
7. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SDN Sekepeuris 02 dalam mata pelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

Agar penelitian tidak terlalu luas cakupannya, berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, peneliti merumuskan beberapa pertanyaan sebagai bentuk rumusan masalah.

1. Mampukah strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Sekepeuris 02 Kecamatan Katapang dalam mata pelajaran IPA materi Hubungan Makanan dengan Kesehatan?
2. Bagaimana bentuk perencanaan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* pada materi Hubungan Makanan dengan Kesehatan di kelas V SDN Sekepeuris 02?
3. Bagaimana penerapan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* pada materi Hubungan Makanan dengan Kesehatan di kelas V SDN Sekepeuris 02?
4. Seberapa besar pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Sekepeuris 02 Kecamatan Katapang dalam materi Hubungan Makanan dengan Kesehatan?

D. Batasan Masalah

Untuk memusatkan penelitian pada permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah penelitian ini meliputi :

1. Strategi pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Cara menggunakan strategi pembelajaran pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Proses pembelajaran yang dicapai peserta didik kelas V di SDN Sekepeuris 02 Kecamatan Katapang melalui penerapan model *Cooperative Learning Type Jigsaw* pada pembelajaran IPA materi Hubungan Makanan dengan Kesehatan.
5. Hal yang diukur pada penelitian ini adalah pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sekepeuris 02 Kecamatan Katapang dalam mata pelajaran IPA materi Hubungan Makanan dengan Kesehatan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw*. Namun secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui perencanaan pembelajaran dalam menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* pada materi Hubungan Makanan dengan Kesehatan pada peserta didik kelas V SDN Sekepeuris 02.

- b. Mengetahui pelaksanaan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* di kelas V SDN Sekepeuris 02 dan mendeskripsikan proses peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan strategi *Cooperative Learning Type Jigsaw*.
- c. Mengukur tingkat keberhasilan peserta didik setelah menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* pada peserta didik kelas V SDN Sekepeuris 02.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Penerapan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw*, diharapkan peserta didik kelas V SD Negeri Sekepeuris 02 Kecamatan Katapang dapat meningkatkan penguasaan konsep pada pembelajaran IPA materi Hubungan Makanan dengan Kesehatan.

2. Bagi Pendidik

Penerapan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw*, pembelajaran diharapkan dapat menjadi masukan bagi pendidik untuk meningkatkan profesionalisme pendidik, masukan agar pendidik menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan dalam melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas. Selain itu, diharapkan guru dapat mengatasi masalah

pembelajaran dan pendidikan di dalam dan di luar kelas sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, dapat memberi sumbangan pemikiran tentang pentingnya memilih dan menerapkan pola pendekatan, strategi dan model pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas V agar lebih menarik, aktif dan diminati peserta didik hingga akhirnya dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar.

3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan motivasi yang positif dalam rangka menciptakan kualitas belajar yang menarik. Dapat meningkatkan kinerja belajar dan kompetensi siswa. Dapat memberikan kontribusi dalam usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah. Memberikan gagasan baru dalam pembelajaran IPA di kelas V SD untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

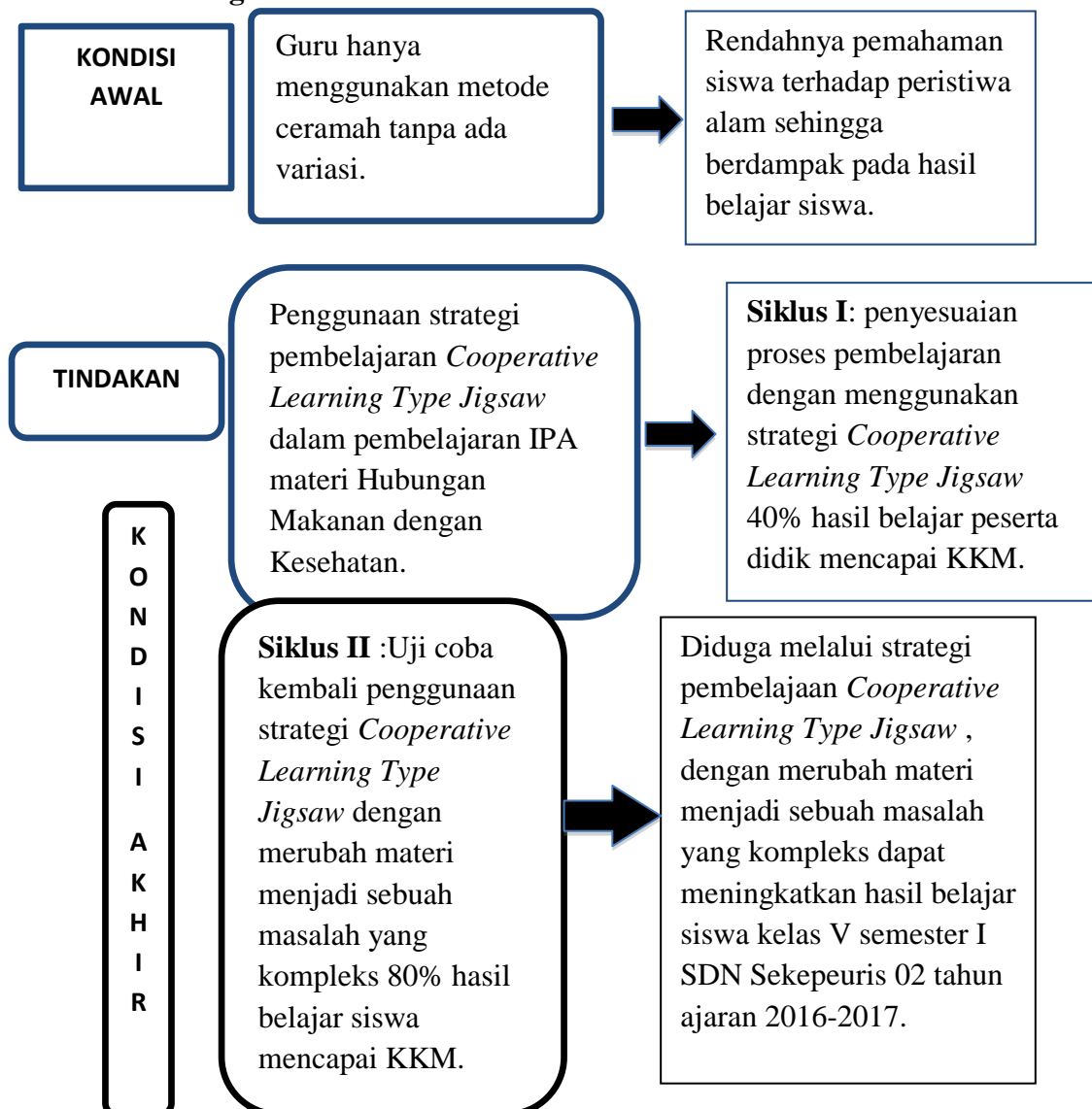
Dapat menambah wawasan dan pengetahuan di dalam ruang lingkup proses pembelajaran baik dari segi pendekatan, model, metode, dan strategi pembelajaran serta penguasaan kelas untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Terutama dalam pembelajaran IPA pada materi Hubungan Makanan dengan Kesehatan. Selain itu, penelitian ini sangat bermanfaat untuk melatih kepekaan peneliti dalam menghadapi berbagai permasalahan di dalam proses pembelajaran sebagai bekal ketika sudah menjadi guru kelak.

5. Bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memberikan gambaran bagi mahasiswa PGSD tentang kegiatan belajar mengajar di SD. Memberikan informasi mengenai salah satu permasalahan dan solusi dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam proses pembelajaran materi Hubungan Makanan dengan Kesehatan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw*.

G. Kerangka Pemikiran dan Asumsi

1. Kerangka Pemikiran



Kondisi awal dalam kegiatan pembelajaran di SDN Sekepeuris 02 pada mata pelajaran IPA materi Hubungan Makanan dengan Kesehatan yaitu cara mengajar atau metode yang digunakan pendidik dari hari ke hari terus menggunakan metode ceramah, dikte dan mengandalkan buku paket , sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan dan bahkan lupa.

Siklus I peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan mencatat deskripsi tentang Hubungan Makanan dengan Kesehatan diakhiri dengan mengerjakan soal. Siklus II peserta didik mengkonstruksikan pengalaman dan pengetahuan awal peserta didik ke dalam sebuah masalah yang lebih kompleks, hal ini untuk membuktikan bahwa melalui strategi *Cooperative Learning Type Jigsaw* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, selain itu observer juga dapat membuktika bahwa strategi peta konsep dapat digunakan sebagai evaluasi.

Kegiatan siklus I, dan siklus II, diharapkan pemahaman peserta didik meningkat dengan bukti hasil belajar yang lebih baik. Kondisi akhir diduga melalui strategi pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi Hubungan Makanan dengan Kesehatan.

2. Asumsi

Peneliti berasumsi bahwa dengan penggunaan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan alasan sebagai berikut, bahwa dengan menggunakan strategi

Cooperative Learning Type Jigsaw, diharapkan peserta didik akan berfikir kritis , akan lebih termotivasi untuk mengemukakan pendapatnya , menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat ,sehingga terjalinnya kerja sama dan saling tolong menolong dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapinya, dan akan lebih mudah mengingat dan mengerti tentang materi yang sudah dijelaskan.

3. Hipotesis

Berdasarkan pendapat diatas maka penulis menarik hipotesis sebagai berikut :

- a) "Jika pada perencanaan pembelajaran IPA materi tentang hubungan makanan dengan kesehatan , menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* maka hasil belajar siswa SD kelas V SDN Sekepeuris 02 Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung akan meningkat."
- b) " Jika dalam pelaksanaan pembelajaran IPA materi tentang hubungan makanan dengan kesehatan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* maka hasil belajar siswa SD kelas V SDN Sekepeuris 02 Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung dapat meningkat "
- c) "Jika dalam penggunaan model Pembelajaran Cooperative Learning Type Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang Hubungan Makanan dengan Kesehatan di kelas V SDN Sekepeuris 02."

H. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan definisi dari variabel yang telah dipilih oleh peneliti. Logikanya, boleh jadi, antara peneliti yang satu dengan yang lain bisa beda definisi operasional dalam 1 judul skripsi yang sama. DO (Definisi Operasional) boleh merujuk pada kepustakaan.

1. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya, Hendro Darmojo (Samatowa, 2006:2). IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen (Samatowa, 2006 :2).

2. Model Cooperative Learning

Model pembelajaran kooperatif (Cooperative learning) merupakan salah satu pengejaran *cooperative learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja / belajar dilaksanakan dalam pembelajaran, meningkat pada saat ini para siswa hanya menekankan pada kompetisi di kelas.

3. Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw

Cooperative Learning Tipe Jigsaw merupakan bentuk pembelajaran kelompok di mana siswa bergabung menjadi sebuah kelompok yang heterogen, salah satu perwakilan kelompok membentuk sebuah tim ahli yang mendiskusikan topic permasalahan serta dituntut untuk menyampaikan hasil pada kelompok asalnya.

4. Definisi Belajar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri siswa. Perubahan pada hasil belajar siswa dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Gagne (Dimiyati dan Mudjiono, 2008: 10) mengemukakan bahwa: Belajar merupakan kegiatan yang kompleks, hasil belajar merupakan kredibilitas, setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Selain itu belajar terdiri dari tiga komponen penting yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar.

Dengan demikian belajar selain suatu kegiatan yang kompleks juga berupa suatu perilaku yang menghasilkan respons lebih baik karena memiliki keterampilan pengetahuan.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata dasar yaitu hasil dan belajar, istilah hasil dapat diartikan sebagai sebuah prestasi dari apa yang telah dilakukan sedangkan belajar adalah suatu proses usaha seseorang yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dapat disimpulkan hasil belajar adalah prestasi yang dicapai individu setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

6. Hubungan Makanan dengan Kesehatan

Tahukah kamu mengapa kamu merasa lapar? Jika tidak makan, tidak akan bisa bermain dan belajar. Juga kegiatan yang lain. Akhirnya kamu bisa jatuh

sakit. Makanan diperlukan makhluk hidup karena merupakan sumber energi. Makanan bermanfaat untuk menjaga tubuh tetap tumbuh dan sehat.

a) Makanan Yang Berasal Dari Tumbuhan yaitu :

1. Akar

Akar merupakan bagian pada tumbuhan yang tumbuh di dalam tanah. Air dan mineral yang dibutuhkan oleh tumbuhan diserap oleh akar dari dalam tanah. Tumbuhan yang akarnya dijadikan bahan makanan, Contohnya : singkong, bengkoang, wortel, dan lobak.

2. Daun

Bayam dan kangkung merupakan tumbuhan yang dimanfaatkan daunnya sebagai bahan makanan. Selain bayam dan kangkung, tumbuhan lain yang juga dimanfaatkan daunnya sebagai bahan makanan adalah melinjo dan selada.

3. Batang

Selain akar, pada beberapa tumbuhan batang dimanfaatkan sebagai bahan makanan. Contoh tumbuhan yang dimanfaatkan batangnya sebagai bahan makanan adalah tebu, sagu, dan enau. Pada beberapa tumbuhan bagian batangnya ada yang berubah fungsi menjadi umbi batang, contohnya kentang dan ubi jalar.

b) Makanan yang berasal dari Hewan yaitu:

1. Susu

Susu berasal dari hewan ternak, yaitu sapi dan kambing. Susu adalah minuman yang paling menyehatkan. Susu *mengandung hampir semua gizi yang dibutuhkan tubuh*. Susu dapat dinikmati dalam berbagai bentuk. Ada susu yang

langsung diminum, ada juga yang diolah menjadi jenis makanan tertentu contohnya makanan yang berasal dari susu adalah *keju*.

2. Telur

Telur yang kita nikmati sehari-hari berasal dari hewan unggas, yaitu : ayam, bebek, dan burung puyuh. Telur *mengandung protein yang sangat dibutuhkan oleh tubuh*. Telur mengandung banyak gizi yang dibutuhkan oleh semua orang, anak balita sangat baik jika seirng memakan telur setengah matang. Demikian pula para pekerja berat dan olahragawan.

3. Daging

Daging banyak *mengandung protein dan lemak*. Protein dan lemak merupakan zat gizi yang dibutuhkan oleh pertumbuhan tubuh. Akan tetapi, kamu sebaiknya tidak memakan gajih (lemak) daging terlalu banyak. Gajih (lemak) daging dapat mengakibatkan kegemukan dan naiknya *kolesterol* tubuh. Tingkat kolesterol yang tinggi dapat mengakibatkan penyakit jantung.

c) **Hubungan Makanan Dengan Kesehatan :**

Manusia membutuhkan makanan untuk kelangsungan hidupnya. Dengan mengonsumsi makanan seimbang maka :

- 1) Pertumbuhan fisik, baik, sehat dan kuat.
- 2) Meningkatnya daya tahan tubuh.
- 3) Bertambahnya energi /tenaga.

Bahan makanan juga dapat menjadi media untuk berkembang biaknya bakteri patogen dan non patogen.

d) Aspek-Aspek yang perlu di perhatikan dari makanan :

- 1) Values (Nilai) : Kandungan Gizi.
- 2) Whole Someness : Kemurnian dan Kesegaran.
- 3) Hygiene and Sanitation : Kebersihan.

e) Makanan dapat membahayakan kesehatan:

1. Sifat asli bahan makanan itu sendiri :

- keracunan HCN pada singkong
- keracunan asam jengkol pada jengkol.

2. Bukan sifat asli bahan makanan itu sendiri :

- Sudah ada pada bahan makanan sebelum di olah, misalnya ; cacing pita pada daging.
- Kontaminasi pada saat bahan makanan itu diolah ;
Misalnya : pengotoran debu, tempat penyimpanan, pembungkus, air yang di gunakan, pembuat makanan.

f) Fungsi Makanan Bagi Tubuh Manusia

- untuk menghasilkan energi
- untuk mengganti sel-sel yang telah usang atau rusak
- untuk pertumbuhan dan pembentukan tubuh

I. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian
- D. Batasan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Kerangka Pemikiran, Asumsi, dan Hipotesis Penelitian
- H. Definisi Operasional
- I. Struktur Organisasi Skripsi

Bab II Kajian Teoritis

- A. Kajian Teori
- B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti
 - 1. Keluasan dan Kedalaman Materi
 - 2. Karakteristik Materi
 - 3. Bahan dan Media
 - 4. Strategi Pembelajaran
 - 5. Sistem Evaluasi

Bab III Metode Penelitian

- A. Setting Penelitian
- B. Subjek Penelitian
- C. Metode Penelitian
- D. Desain Penelitian
- E. Tahapan Pelaksanaan PTK
- F. Rancangan Pengumpulan Data
- G. Pengembangan Instrumen Penelitian
- H. Rancangan Analisis Data
- I. Indikator Keberhasilan

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- A. Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian
- B. Pembahasan Penelitian

Bab V Simpulan dan Saran

- A. Simpulan
- B. Saran