

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang sangat erat. Proses pembelajaran tidak akan terjadi, jika tak ada proses belajar. Namun, tidak berarti sebaliknya belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, tidak harus selalu melalui proses pembelajaran. Sesuai dengan pengertian belajar yang diungkapkan oleh (Sagala, 2010: 13), belajar adalah sebagai suatu proses di mana seseorang berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Banyak hal yang bisa diperoleh dan dipelajari dari pengalaman sendiri, bisa dimana saja dan kapan saja.

Belajar akan lebih terarah dan terkendali jika adanya proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arthur T. Jersild (Sagala, 2010: 12), belajar adalah *“modification of behavior through experience and training”* yaitu perubahan atau membawa akibat perubahan tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan.

Menurut Hamalik (2001, h. 27), belajar merupakan suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan”. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan tingkah laku.

Sementara Siregar (2010, h. 4) mendefinisikan belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah :

- a. Bertambahnya jumlah pengetahuan
- b. Adanya kemampuan mengingat mereproduksi
- c. Adanya penerapan pengetahuan
- d. Menyimpulkan makna

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses atau usaha yang dilakukan oleh seseorang baik sengaja atau tidak agar terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik sebagai hasil akhir atau tujuannya.

Belajar adalah pengalaman terencana yang membawa perubahan tingkah laku. Dilihat dari pengertian belajar dari pendapat ahli, bahwa belajar akan lebih terarah, terencana dan terkendali apabila melalui pendidikan dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat dua orang yang berperan aktif yaitu guru dan peserta didik, dimana guru berperan sebagai orang yang mengajar dan peserta didik berperan sebagai orang yang belajar.

Dikarenakan belajar merupakan perubahan tingkah laku dengan pengalaman yang terencana dan pemberian latihan untuk melihat hasil belajar peserta didik, maka dalam proses pembelajaran guru bertanggung jawab untuk:

- a. Mengidentifikasi perubahan tingkah laku yang diinginkan.
- b. Menyusun sumber-sumber belajar termasuk isi dan media instruksi untuk menyediakan suatu pengalaman dalam mana siswa akan memperoleh kesempatan untuk merubah tingkah lakunya.
- c. Menyelenggarakan sesi pembelajaran (kegiatan belajar pembelajaran)
- d. Mengevaluasi apakah perubahan tingkah laku telah tercapai dan sudah menilai kualitas dan kuantitas perubahan tersebut.

Skinner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut:

- a. Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pembelajaran
- b. Respons si pembelajar
- c. Konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut. Diperkuat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut.

Piaget (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 13) berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.

Sedangkan John Dewey (dalam Sirajuddin, 2010: 12) belajar adalah interaksi antara stimulus dengan respons merupakan hubungan dua arah antara belajar dan lingkungan. Hal ini berarti bahwa dalam belajar siswa akan menerima stimulus dari lingkungan berupa masalah, dan lingkungan pun akan memberikan bantuan-bantuan yang kemudian ditafsirkan oleh sistem saraf otak secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dianalisis, serta dicari pemecahannya.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pengertian belajar, maka dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku secara sadar yang menyangkut aspek-aspek, pengetahuan, sikap, pengertian, keterampilan, kebiasaan, yang dapat dilakukan dengan memberikan stimulus-stimulus maupun pengalaman-pengalaman selama proses belajar berlangsung.

Murshell (dalam Armin, 2008: 33) mengemukakan bahwa mengajar dapat digambarkan sebagai upaya mengorganisasikan belajar, sehingga dengan mengorganisasikan itubelajar menjadi berarti dan bermakna bagi siswa.

Kemudian dikemukakan kembali oleh Nasution (dalam Sirajuddin, 2010: 13) bahwa mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sebagai peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Hal ini berarti bahwa upaya guru menciptakan lingkungan yang kondusif bagi siswa agar dapat melakukan proses belajar.

Merujuk berbagai pendapat mengenai mengajar maka dapat disimpulkan bahwa peranan guru berkembang, guru bukan lagi berperan sebagai sumber informasi tunggal melainkan bertindak sebagai pengarah dan pemberi fasilitas untuk terjadinya proses belajar yang baik. Sebagai fasilitator, guru harus mampu memberikan stimulus-stimulus sehingga siswa terpacu untuk melakukan proses yang dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki setiap siswa.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran sangat berkaitan erat dengan individu (peserta didik) untuk mengubah tingkah laku. Guru harus memperhatikan ranah-ranah yang dimiliki peserta didik yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Ketiga ranah tersebut harus dikembangkan secara optimal.

Hal yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah adanya komunikasi. Komunikasi terjadi dari suatu sumber yang menyampaikan suatu pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan dalam konteks belajar komunikasi adalah sarana penting bagi seorang guru dalam menyelenggarakan proses belajar dan pembelajaran dengan mana guru akan membangun pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan.

b. Ciri-ciri Belajar

Menurut Djamarah (2002: 22) belajar adalah perubahan tingkah laku. Ciri-ciri belajar tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
 - a) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
 - b) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
 - c) Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
 - d) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
 - e) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.
- b. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya,
- c. Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

Ketiga ciri belajar tersebut merupakan acuan terhadap kategori belajar dalam suatu pembelajaran.

c. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan definisi belajar di atas, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa untuk dapat menyampaikan dan mengetahui

sesuatu yang didalamnya terdapat suatu proses belajar dengan tujuan yang hendak dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (Sugandi dkk. 2007: 6) mengartikan pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Selain itu, Sudjana (2004: 28) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara belah pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan. Sedangkan menurut Komalasari (2010: 3), pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut Briggs (Sugandi dkk. 2007: 9-10), pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta belajar sedemikian rupa, sehingga peserta belajar itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan. Unsur utama dari pembelajaran yaitu pengalaman anak sebagai seperangkat event, sehingga terjadi proses belajar.

Dari beberapa definisi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sengaja diciptakan dengan adanya interaksi antara guru dan siswa di dalamnya yang bertujuan untuk membelajarkan.

d. Ciri-Ciri Pembelajaran

Ciri pembelajaran yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (Sugandi dkk. 2007: 15) yang menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- a. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- b. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran.

- c. Aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian
- d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi
- e. Orientasi pembelajaran, penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir
- f. Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

2. Hakikat Pembelajaran IPA

Untuk memahami IPA bisa kita tinjau dari istilah dan dari sisi dimensi IPA. Dari Istilah, IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Hal ini berarti IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa, dan gejala-gejala alam. Ilmu dapat diartikan sebagai suatu ilmu pengetahuan yang bersifat objektif, jadi dari sisi istilah IPA adalah suatu pemahaman yang bersifat objektif tentang alam sekitar beserta isinya. (dalam Sirajuddin, 2010: 11)

Hakikat IPA itu ada tiga jenis yaitu IPA sebagai proses, produk, dan pengembangan sikap. Proses IPA adalah langkah yang dilakukan untuk memperoleh produk IPA. Hakikat antara lain yaitu: 1) *konsep hakikat IPA sebagai proses* adalah urutan atau langkah-langkah suatu kegiatan untuk memperoleh hasil pengumpulan data melalui metode ilmiah. 2) *konsep hakikat IPA sebagai produk* adalah hasil yang diperoleh dari suatu pengumpulan data yang disusun secara lengkap dan sistematis. 3) *konsep IPA sebagai sikap ilmiah* aspek sikap ilmiah yang dapat dikembangkan pada diri anak SD yakni: sikap rasa ingin tahu, sikap ingin mendapatkan sesuatu, sikap kerja sama, sikap tidak putus asa, sikap tidak berprasangka, sikap mawas diri, sikap bertanggung jawab, dan sikap berpikir bebas.

a. Pembelajaran IPA di SD

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata Inggris, yaitu natural science, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA) yang berhubungan dengan alam. Science artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau

science pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti "saya tahu". Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti "pengetahuan". *Science* kemudian berkembang menjadi *social science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan *natural science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan alam (IPA).

Dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar ada dua hal penting, yang merupakan bagian dari tujuan pembelajaran IPA adalah pembentukan sifat dengan berpikir kritis dan kreatif untuk pembinaan hal tersebut, maka perlu memperhatikan karya imajinasi dan rasa ingin tahu peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan karakteristiknya, 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. Pemahaman tentang karakteristik IPA ini berdampak pada proses belajar IPA di sekolah. Sesuai dengan karakteristik IPA, IPA di sekolah 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. Berdasarkan karakteristik IPA pula, cakupan IPA yang dipelajari di sekolah tidak hanya berupa kumpulan fakta tetapi juga proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan menggunakan pengetahuan dasar IPA untuk memprediksi atau menjelaskan berbagai fenomena yang berbeda. Cakupan dan proses belajar IPA di sekolah memiliki karakteristik tersendiri. Uraian karakteristik belajar IPA dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indera, seluruh proses berpikir, dan berbagai macam gerakan otot.
- 2) Belajar IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara. Misalnya, observasi, eksplorasi, dan eksperimentasi.

- 3) Belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membantu pengamatan. Hal ini dilakukan karena kemampuan alat indera manusia itu sangat terbatas.
- 4) Belajar IPA seringkali melibatkan kegiatan-kegiatan temu ilmiah, misalnya seminar, konferensi atau simposium, studi kepustakaan, mengunjungi suatu objek, penyusunan hipotesis, dan yang lainnya. Kegiatan tersebut kita lakukan semata-mata dalam rangka untuk memperoleh pengakuan kebenaran temuan yang benar-benar objektif.
- 5) Belajar IPA merupakan proses aktif. Belajar IPA merupakan sesuatu yang harus siswa lakukan, bukan sesuatu yang dilakukan untuk siswa. Dalam belajar IPA, siswa mengamati obyek dan peristiwa, mengajukan pertanyaan, memperoleh pengetahuan, menyusun penjelasan tentang gejala alam, menguji penjelasan tersebut dengan cara-cara yang berbeda, dan mengkomunikasikan gagasannya pada pihak lain.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan landasan praktek pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends (dalam Suprijono, 2011: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Merujuk pemikiran Joyce (dalam Suprijono, 2011: 46) fungsi model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran

berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Dalam kenyataan sesungguhnya, hasil akhir dan hasil jangka panjang dari proses belajar mengajar ialah kemampuan siswa yang tinggi untuk dapat belajar lebih mudah dan efektif dimasa yang akan datang, karena itu proses belajar mengajar tidak hanya memiliki makna deskriptif dan kekinian, akan tetapi juga bermakna perspektif dan berorientasi ke depan.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Cooperative Learning lahir berdasarkan adanya sebuah gagasan yang ditemukan oleh Piaget dan Vygotsky tentang pembelajaran konstruktivisme. Kedua pakar ini mengemukakan bahwa perubahan kognitif terjadi bila konsep yang telah dipahami sebelumnya diolah melalui proses ketidakseimbangan dalam upaya memahami informasi baru. Kemudian dukungan teori Vygotsky (dalam Suprijono, 2011: 56) terhadap model pembelajaran kooperatif adalah penekanan belajar sebagai proses dialog interaktif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berbasis sosial. Menurut Lie (2008: 28), model pembelajaran ini didasarkan pada falsafah *homo homini socius*. Falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerjasama merupakan kebutuhan yang mutlak bagi manusia sebagai makhluk sosial, tanpa kerjasama akan sulit untuk melakukan sesuatu apabila mengharapkan hasil yang maksimal dari apa yang kita lakukan tersebut. Begitupula dengan pembelajaran, apabila mengharapkan adanya suatu peningkatan, maka harus diupayakan agar proses pembelajaran dapat dirasakan oleh siswa sebagai suatu lingkungan yang alamiah seperti yang mereka rasakan dalam pergaulan dengan teman-teman sebayanya di luar kelas.

Pernyataan di atas sejalan dengan struktur pembentukan kelompok dalam *Cooperative Learning* yang berdasarkan pada perbedaan karakteristik siswa. Di dalam *Cooperative Learning* siswa tidak hanya dibentuk kelompok secara asal-asalan saja, melainkan secara heterogen baik dari segi kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan suku. Tujuan dari pembagian kelompok heterogen adalah agar siswa saling mengisi dan melengkapi demi keberhasilan kelompok sehingga kerjasama diantara siswa akan terjalin dengan sendirinya. *Cooperative Learning* oleh beberapa ahli diartikan sebagai berikut.

Menurut Lie (2008: 28) mengatakan bahwa *Cooperative Learning* adalah kegiatan gotong royong yang merupakan kerjasama yang terdiri dari dua orang atau lebih yang semuanya mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaan. Sedangkan menurut Suprijono (2011: 54) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Cooperative Learning bukan hanya sebatas pada kerjasama atau gotong royong melainkan juga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini dijelaskan oleh Kariadinata bahwa: *Cooperative Learning* adalah suatu pendekatan yang memotivasi siswa untuk aktif bertukar pikiran dengan sesamanya dalam memahami suatu materi pembelajaran, siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, menekankan pada kerjasama, saling membantu, dan berdiskusi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Dengan melihat pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* merupakan pembelajaran gotong royong dimana siswa belajar bersama-sama dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen untuk menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama permasalahan tertentu yang ditugaskan oleh guru. Tidak semua kerja kelompok dikatakan *Cooperative Learning* karena di dalam *Cooperative Learning* terdapat langkah-langkah atau fase-fase yang sistematis dan unsur-unsur tertentu yang harus ada. Menurut Arends (dalam Armin, 2008: 13) terdapat enam fase atau tahapan utama dalam *Cooperative Learning* yaitu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1

Tahapan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

FASE-FASE	KEGIATAN GURU
Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik.	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik.
Fase 2 : Menyajikan Informasi	Mempersentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3 : Mengorganisasi peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien.
Fase 4 : Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya.
Fase 5 : Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 : Memberikan pengakuan dan penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

Roger dan David Jonson (dalam Suprijono, 2011: 58) mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah :

- a) Saling ketergantungan positif (*Positive Interdependence*)
- b) Tanggung jawab perseorangan (*Personal Responsibility*)
- c) Tatap muka (*Face to face*)
- d) Komunikasi antaranggota (*Interpersonal skill*)

e) Evaluasi proses kelompok (*Group Processing*)

Ada beberapa teknik yang digunakan dalam *Cooperative Learning* untuk bisa diterapkan dalam pembelajaran yaitu diantaranya STAD, TGT, Jigsaw, NHT dan sebagainya.

4. *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

a. Pengertian Teams Games Tournament (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau jenis model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan dan *reinforcement* di dalamnya (dalam Aris, 2017: 207). Sedangkan menurut Saco (dalam Rusman 2012. h. 224) disebutkan bahwa, dalam pembelajaran TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang juga dapat diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan point bagi kelompoknya. Prinsipnya soal sulit untuk anak pintar dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.

b. Tujuan dari Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Agar siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar yang memuaskan dan mampu berfikir lebih maju serta dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Metode ini juga tidak mengharapkan siswa yang hanya

mendengar, mencatat, dan menghafal materi pelajaran akan tetapi melalui metode *Team Games tournament* (TGT) siswa aktif berkomunikasi, berfikir lebih maju serta memungkinkan siswa belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

c. **Langkah–langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnis. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c. Permainan (*Game*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini nantinya dikumpulkan siswa untuk *tournament* mingguan.

d. *Tournament*

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Adapun cara penskorannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1

Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang baik
40 sampai 49	Tim Baik
50 sampai 59	Tik Baik Sekali
60 ke atas	Tim Istimewa

(Slavin, 1995:144)

d. **Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament (TGT)***

a. Kelebihan Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Kelebihan pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournament (TGT)* adalah sebagai berikut :

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Siswa dituntut untuk aktif dalam belajar
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 6) Memotivasi siswa dalam belajar sehingga tingkat kemauan belajar lebih tinggi
- 7) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi
- 8) Peserta didik dapat bekerja dengan semangat kompetitif dengan kelompok lain.
- 9) Memupuk kerjasama kelompok dan mengembangkan tanggung jawab kelompok sehingga tugas bersama dapat diutamakan.
- 10) Peserta didik dapat merespon dan mengevaluasi kegiatan mereka dalam diskusi kelompok.

11) Meningkatkan hasil belajar siswa baik secara individu maupun kelompok

b. Kekurangan Model *Teams Games Tournament (TGT)*

1) Bagi Guru

Sulitnya dalam mengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kekurangan ini dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan untuk melakukan tournament cukup banyak sehingga terkadang melewati waktu yang telah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2) Bagi Siswa

Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelamahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

5. Hakikat Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Menurut Dave Meiner (dalam Hani, 2011: 10) mengemukakan bahwa belajar berdasarkan aktivitas berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin, sehingga dapat membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Mengajak orang untuk bangkit dan bergerak secara berkala akan menyegarkan tubuh, meningkatkan peredaran darah ke otak serta dapat berpengaruh positif pada belajar.

Aktivitas Menurut Anton M, Mulyono (2001, h. 26). Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan.” Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas.

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas, dalam kegiatan belajar siswa harus aktif berbuat, dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas (Sardiman, 2011, h. 95). Pada proses kemandirian belajar siswa

diperlukan aktivitas, siswa bukan hanya jadi obyek tap subyek didik dan harus aktif agar proses kemandirian dapat tercapai.

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi Piagert menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir (Sardiman, 2011, h. 100)

Hanafiah (2010, h. 26) menjelaskan bahwa aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambahan (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut ini: Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati.

Rohani (dalam www.definisionline.com) menyatakan bahwa belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah siswa giat-aktif dengan anggota badan, membuat suatu permainan atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Kegiatan fisik tersebut sebagai kegiatan yang tampak, yaitu saat siswa melakukan percobaan, membuat konstruksi model, dan lain-lain. Sedangkan siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) terjadi jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam pengajaran. Ia mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, dan sebagainya. Kegiatan psikis tersebut tampak bila ia sedang mengamati dengan teliti, memecahkan persoalan, mengambil keputusan, dan sebagainya. Selanjutnya Hamalik (dalam www.definisionline.com) mengatakan penggunaan aktivitas besar nilainya dalam pembelajaran, sebab dengan melakukan aktivitas pada proses pembelajaran, siswa dapat mencari pengalaman sendiri, memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan siswa, siswa dapat bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri, siswa dapat mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis, dapat mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, suasana belajar menjadi lebih hidup sehingga kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran menyenangkan bagi siswa. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar.

Asas aktivitas digunakan dalam semua jenis metode mengajar, baik metode mengajar di dalam kelas maupun metode mengajar di luar kelas. Penggunaannya dilaksanakan dalam bentuk yang berlainan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan disesuaikan dengan orientasi sekolah yang menggunakan jenis kegiatan tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Dengan melakukan berbagai aktivitas dalam kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri tentang konsep dengan bantuan guru.

a. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Menurut Paul D. Dierich dalam Hamalik (2001, h. 172) Jenis-jenis Aktivitas Belajar dikelompokkan ke dalam beberapa kegiatan, yaitu sebagai berikut yaitu:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan, wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, misal: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan bebrbagai pengertian jenis aktivitas diatas, peneliti berpendapat bahwa dalam belajar sangat dituntut keaktifan siswa. Siswa yang lebih banyak melakukan kegiatan sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan. Tujuan pembelajaran tidak mungkin tercapai tanpa adanya aktivitas siswa. Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu proses pembelajaran di sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal.

b.Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar pada diri seseorang, menurut Purwanto (2004, h. 107) terdiri atas dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Secara rinci kedua faktor tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikhis).

a) Aspek Fisik (Fisiologis)

Orang yang belajar membutuhkan fisik yang sehat. Fisik yang sehat akan mempengaruhi seluruh jaringan tubuh sehingga aktivitas belajar tidak rendah. Keadaan sakit pada fisik/tubuh mengakibatkan cepat lemah, kurang bersemangat, mudah pusing dan sebagainya. Oleh karena itu agar seseorang dapat belajar dengan baik maka harus mengusahakan kesehatan dirinya (Purwanto, 1992: 107).

b) Aspek Psikhis (Psikologis)

Sedikitnya ada delapan faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Faktor-faktor itu adalah perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif (Sardiman 2011, h. 45). Secara rinci faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang diarahkan kepada sesuatu obyek, baik didalam maupun di luar dirinya (Abu Ahmadi, 2003, h. 145). Makin sempurna perhatian yang menyertai aktivitas maka akan semakin sukseslah aktivitas belajar itu. Oleh karena itu, guru seharusnya selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya agar aktivitas belajar mereka turut berhasil.

(2) Pengamatan

Pengamatan adalah cara mengenal dunia riil, baik dirinya sendiri maupun lingkungan dengan segenap panca indera. Karena fungsi pengamatan sangat sentral, maka alat-alat pengamatan yaitu panca indera perlu mendapatkan perhatian yang optimal dari pendidik, sebab tidak berfungsinya panca indera akan berakibat terhadap jalannya usaha pendidikan pada anak didik. Panca indera dibutuhkan dalam melakukan aktivitas belajar (Sardiman, 2011, h. 45).

(3) Tanggapan

Tanggapan adalah gambaran ingatan dari pengamatan, dalam mana obyek yang telah diamati tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan. Jadi, jika prosese pengamatan sudah berhenti, dan hanya tinggal kesan-kesannya saja. (Abu Ahmadi, 2003, h. 64) atau bekas yang tinggal dalam

ingatan setelah orang melakukan pengamatan. Tanggapan itu akan memiliki pengaruh terhadap perilaku belajar setiap siswa (Sardiman, 2011, h. 45).

(4) Fantasi

Fantasi adalah sebagai kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan-bayangan baru. Dengan kekuatan fantasi manusia dapat melepaskan diri dari keadaan yang dihadapinya dan menjangkau ke depan, keadaankeadaan yang akan mendatang. Dengan fantasi ini, maka dalam belajar akan memiliki wawasan yang lebih longgar karena dididik untuk memahami diri atau pihak lain (Abu Ahmadi, 2003, h. 78).

(5) Ingatan

Ingatan (memori) ialah kekuatan jiwa untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan. Jadi ada tiga unsur dalam perbuatan ingatan, ialah: menerima kesan-kesan, menyimpan, dan mereproduksi. Dengan adanya kemampuan untuk mengingat pada manusia ini berarti ada suatu indikasi 5 bahwa manusia mampu untuk menyimpan dan menimbulkan kembali dari sesuatu yang pernah dialami. (Abu Ahmadi, 2003, h. 70).

(6) Bakat

Bakat adalah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada. Hal ini dekat dengan persoalan intelegensia yang merupakan struktur mental yang melahirkan kemampuan untuk memahami sesuatu. Kemampuan itu menyangkut: achievement, capacity dan aptitude (Sardiman, 2011, h. 46).

(7) Berfikir

Berfikir adalah merupakan aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, mensintesis dan menarik kesimpulan (Sardiman, 2011, h. 6).

(8) Motif

Motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Apabila aktivitas belajar itu didorong oleh suatu motif dari dalam diri siswa, maka keberhasilan belajar itu akan mudah diraih dalam waktu yang relative tidak cukup lama (Sardiman, 2011, h. 46).

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri atas: keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, alat-alat pelajaran, motivasi sosial, dan lingkungan serta kesempatan (Purwanto, 2004, h. 102-106). Untuk lebih jelasnya akan diuraikan di bawah ini :

(1) Keadaan Keluarga

Siswa sebagai peserta didik di lembaga formal (sekolah) sebelumnya telah mendapatkan pendidikan di lingkungan keluarga. Di keluargalah setiap orang pertama kali mendapatkan pendidikan. Pengaruh pendidikan di lingkungan keluarga, suasana di lingkungan keluarga, cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi, hubungan antar anggota keluarga, pengertian orang tua terhadap pendidikan anak dan hal-hal lainnya di dalam keluarga turut memberikan karakteristik tertentu dan mengakibatkan aktif dan pasifnya anak dalam mengikuti kegiatan tertentu.

(2) Guru dan Cara Mengajar

Lingkungan sekolah, dimana dalam lingkungan ini siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar, dengan segala unsur yang terlibat di dalamnya, seperti bagaimana guru menyampaikan materi, metode, pergaulan dengan temannya dan lain-lain turut mempengaruhi tinggi rendahnya kadar aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

(3) Alat-alat Pelajaran

Sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya, kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu, akan mempermudah dan mempercepat belajar anak-anak.

(4) Motivasi Sosial

Dalam proses pendidikan timbul kondisi-kondisi yang di luar tanggung jawab sekolah, tetapi berkaitan erat dengan corak kehidupan lingkungan masyarakat atau bersumber pada lingkungan alam. Oleh karena itu corak hidup suatu lingkungan masyarakat tertentu dapat mendorong seseorang untuk aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar atau sebaliknya.

(5) Lingkungan dan Kesempatan

Lingkungan, dimana siswa tinggal akan mempengaruhi perkembangan belajar siswa, misalnya jarak antara rumah dan sekolah yang terlalu jauh, sehingga memerlukan kendaraan yang cukup lama yang pada akhirnya dapat melelahkan siswa itu sendiri. Selain itu, kesempatan yang disebabkan oleh sibuknya pekerjaan setiap hari, pengaruh lingkungan yang buruk dan negative serta faktor-faktor lain terjadi di luar kemampuannya. Faktor lingkungan dan kesempatan ini lebih-lebih lagi berlaku bagi cara belajar pada orang-orang dewasa.

Dari beberapa pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa faktor-faktor yang memepengaruhi belajar itu seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikhis) serta keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, alat-alat pelajaran, motivasi sosial, dan lingkungan serta kesempatan.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses yang bersifat relatif yang menetap dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Hasil belajar dalam pengertian banyak berhubungan dengan tujuan pembelajaran. Menurut Suprijono (2011: 5) mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- a. **Informasi Verbal** yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. **Keterampilan Intelektual** yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis, fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. **Strategi Kognitif** yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. **Keterampilan Motorik** yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. **Sikap** adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (dalam Arikunto 2002: 117) mengklasifikasikan hasil belajar dibagi ke dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Perinciannya sebagai berikut:

a. **Ranah Kognitif**

1) Mengenal (*recognition*)

Dalam pengenalan siswa diminta untuk memilih satu dari dua atau lebih jawaban.

2) Pemahaman (*comprehension*)

Dalam pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa siswa memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.

3) Penerapan atau Aplikasi (*application*)

Untuk penerapan atau aplikasi ini siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan ke dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.

4) Analisis (*analysis*)

Dalam tugas analisis ini siswa diminta untuk menganalisis suatu hubungan atau situasi yang kompleks atas konsep-konsep dasar.

5) Sintesis (*synthesis*)

Apabila penyusun soal tes bermaksud meminta siswa melakukan sintesis maka pertanyaan-pertanyaan disusun sedemikian rupa sehingga meminta siswa untuk menggabungkan atau menyusun kembali (*reorganize*) hal-hal yang spesifik agar dapat mengembangkan suatu struktur baru. Dengan singkat dapat dikatakan bahwa dengan soal sintesis ini siswa diminta untuk melakukan generalisasi.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Apabila penyusun soal bermaksud untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai sesuatu kasus yang diajukan oleh penyusun soal.

b. **Ranah Afektif**

Ranah afektif berkaitan dengan perkembangan emosional individu misalnya sikap (*attitude*), apresiasi (*appreciation*), dan motivasi (*motivation*). Bloom membagi ranah afektif ke dalam lima kategori yaitu:

- 1) *Receiving* (penerimaan)
Mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan terhadap stimulus yang tepat.
- 2) *Responding* (pemberian respon)
Mengacu pada partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Kemampuan ini meliputi keinginan dan kesenangan menanggapi suatu stimulus.
- 3) *Valueting* (penilaian)
Mengacu pada nilai dan kepercayaan pada gejala atau stimulus tertentu. Reaksi-reaksi yang dapat muncul seperti menerima, menolak, atau tidak menghiraukan.
- 4) *Organization* (pengorganisasian)
Meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi suatu sistem nilai. Sikap-sikap yang lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal.
- 5) *Characterization* (karakter)
Mengacu pada keterpaduan sistem nilai yang dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian tingkah lakunya.

c. **Ranah Psikomotor**

Ranah psikomotor berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan gerakanya tubuh atau bagian-bagiannya. Ranah psikomotor dikemukakan oleh Dave (dalam Sirajuddin, 2010: 20) menjadi lima kategori yaitu:

- 1) *Imitation* (Peniruan)
Kemampuan ini dimulai dengan mengamati suatu gerakan kemudian memberikan respon serupa dengan yang diamati.
- 2) *Manipulation* (Manipulasi)
Kemampuan ini merupakan kemampuan yang mengikuti pengarahannya (intruksi) penampilan dan gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan.
- 3) *Precision* (Ketetapan)
Kemampuan ini lebih menekankan pada kecermatan, proporsi, dan kepastian yang lebih tinggi.

4) *Articulation* (Artikulasi)

Merupakan kemampuan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal diantara gerakan-gerakan yang berbeda.

5) *Naturalization* (Pengalamiahan)

Menekankan pada kemampuan yang lebih tinggi secara alami, sehingga gerakan yang dilakukan dapat secara rutin dan tidak memerlukan pemikiran terlebih dahulu.

B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti

Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran, pengertian lainnya bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/indtruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Bahan ajar yang dimaksud bisa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. (*National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Trainin* dalam luk.staff.ugm.ac.id.atu/KTSP-SMK/11.ppt).

Gintings, 2008, h.152 bahan ajar adalah rangkuman materi yang diajarkan yang diberikan kepada siswa dalam bentuk cetak atau dalam bentuk lain yang tersimpan dalam file elektronik baik verbal maupun tertulis. Sedangkan menurut Zamarah dan Zain, 2006 h. 42, menjelaskan bahwa bahan ajar adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar.

Dari uraian diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang telah disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan duru/instruktur dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Berikut akan diuraikan mengenai pengembangan dan analisis bahan ajar dalam penelitian ini.

1. Keluasan dan kedalaman Materi

Berdasarkan penjelasan diatas, maka materi merupakan hal yang tak terpisahkan dari suatu bahan ajar.

Keluasan materi merupakan gambaran berapa banyak materi yang dimasukkan kedalam pembelajaran. Sedangkan kedalaman materi, yaitu seberapa detail konsep-konsep yang harus di pelajari dan dikuasai oleh siswa.

Keluasan dan Kedalaman materi struktur rangka manusia dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Keluasan dan Kedalaman Materi Pembelajaran

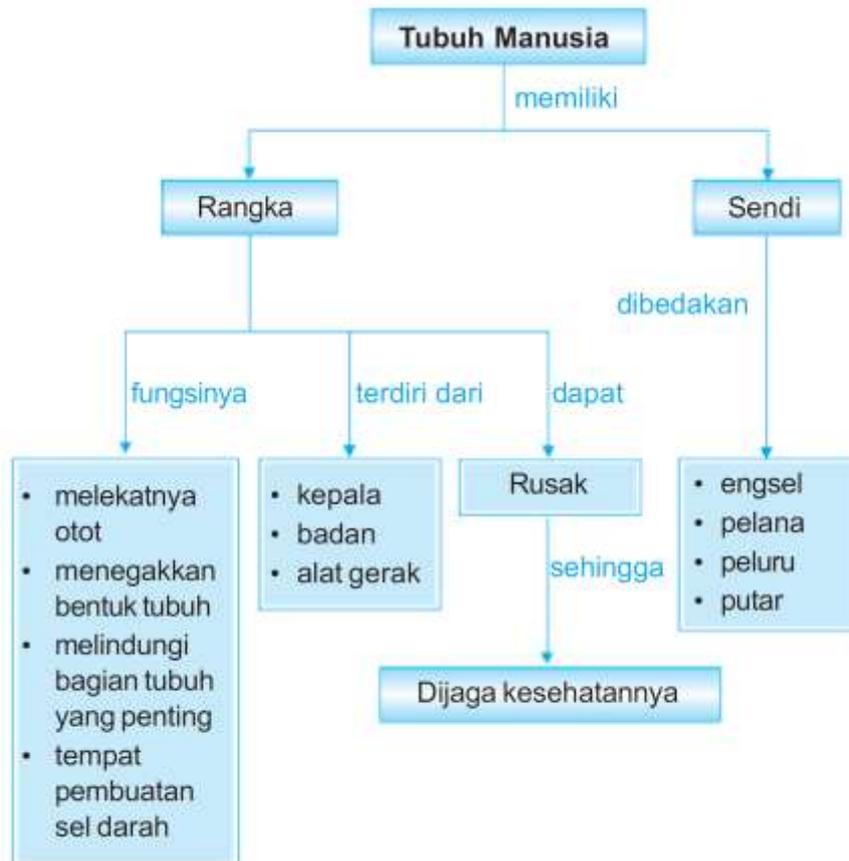
SK/ KD	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang dikembangkan
<p>Standar</p> <p>Kompetensi:</p> <p>1. Memahami hubungan antara struktur organ tubuh manusia dengan fungsinya, serta pemeliharaannya</p> <p>Kompetensi Dasar:</p> <p>1.1. Mendeskripsi-kan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya</p>	<p>Struktur rangka Manusia</p> <p>a. Mengenal Rangka Manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagian rangka • Fungsi rangka <p>Rangka Manusia</p> <p>b. Mengenal</p>	<p>Memahami peta konsep Struktur rangka manusia</p> <p>Menyebutkan rangka kepala</p> <p>Menyebutkan rangka badan</p> <p>Menyebutkan rangka gerak</p> <p>Menyebutkan sendi</p>	<p>Sikap: rasa ingin tahu, tekun, dan tanggung jawab.</p> <p>Pengetahuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) memahami peta konsep tentang struktur rangka manusia 2) menyebutkan bagian rangka kepala, 3) menyebutkan bagian rangka badan 4) menyebutkan bagian rangka gerak dan sendi 5) Memahami cara memelihara rangka manusia 6) Mengemukakan informasi tentang penyakit dan

<p>1.2. Menerapkan cara memelihara kesehatan kerangka tubuh</p>	<p>Rangka Manusia o Memelihara rangka</p>	<p>Menjelaskan cara pemeliharaan rangka manusia</p> <p>Mencari informasi tentang penyakit dan kelainan yang umumnya terjadi pada rangka</p>	<p>kelainan umum yang terjadi pada rangka</p> <p>Keterampilan: Melakukan percobaan membuat alat peraga Sistem rangka manusia</p>
---	--	---	--

Sumber : Muhammad Yusuf Awaludin (2016, h. 33)

Adapun materi pada pembelajaran struktur rangka manusia tergambar dalam peta konsep berikut ini:

Peta Konsep Pembelajaran Materi Sistem Rangka Manusia



Gambar 2.1 Peta Konsep Materi Struktur Rangka Manusia

Materi Ajar Sistem Rangka Manusia

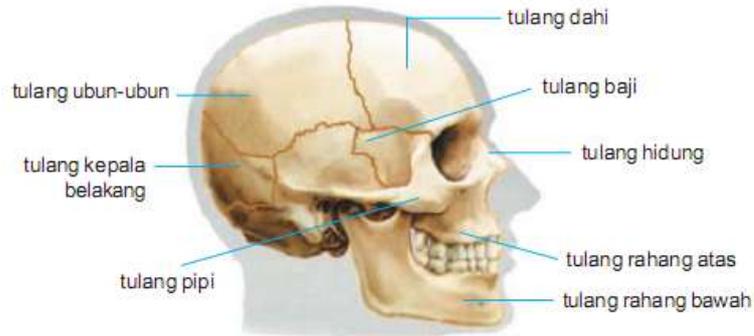
Tulang yang tersusun secara teratur membentuk rangka. Rangka inilah yang menentukan bentuk tubuh kita. Tulang rangka manusia tersusun oleh zat kapur, fosfor, dan zat perekat. Tulang keras banyak mengandung zat kapur, fosfor, dan hanya sedikit zat perekat. Adapun tulang rawan banyak mengandung zat perekat.

A) Tulang-Tulang Penyusun Rangka

Rangka manusia terdiri atas tiga bagian, yaitu rangka kepala, rangka badan, dan rangka alat-alat gerak.

a. Rangka Kepala

Rangka kepala tersusun dari tulang dahi, tulang hidung, rahang atas, rahang bawah dan tulang pipi. Supaya kita lebih memahami gambaran tentang rangka kepala, coba perhatikan



Gambar 2.2 Rangka Kepala

Sumber: Buku BSE Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV oleh Amin Choirul, dkk (2009, h. 5)

Bentuk wajah manusia dipengaruhi oleh rangka kepala bagian depan dan daging yang menempel padanya. Daging biasa disebut dengan otot. Inilah yang menyebabkan bentuk wajah manusia berbeda-beda. Ada yang bulat, lonjong, atau persegi.

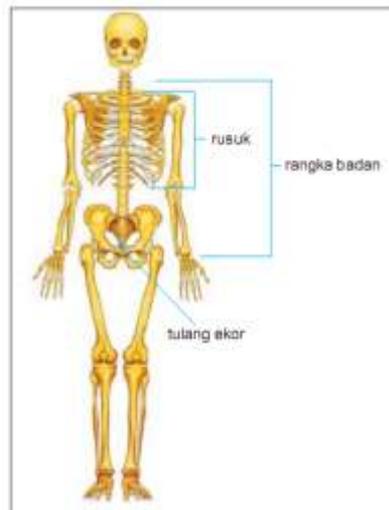
Adapun rangka kepala bagian belakang membentuk batok kepala. Disebut batok karena memang bentuknya seperti batok kelapa.

b. Rangka Badan

Rangka badan bersambung-sambung. Dimulai dari tulang leher sampai tulang ekor. Perhatikan gambar 2.3. Tulang-tulang rusuk melekat pada tulang dada membentuk rongga dada. Sedikit di atas rongga dada terdapat rangka pundak. Rangka ini dibentuk oleh tulang selangka dan tulang belikat.

Perhatikan badan bagian belakang. Tulang leher dibentuk oleh 7 ruas tulang dan bersambungan dengan tulang punggung serta tulang ekor. Tulang punggung hingga tulang ekor terdiri dari 26 ruas tulang. Jadi jumlah ruas tulang dari tulang leher sampai tulang ekor ada 33 ruas tulang. Tulang-tulang ini disebut tulang belakang. Letaknya berada di bagian belakang tubuh.

Pada badan bagian bawah terdapat rangka panggul. Rangka ini terdiri dari tulang pinggul dan tulang kemaluan. Perhatikan tulang rangka badan pada Gambar 2.3. di bawah ini.



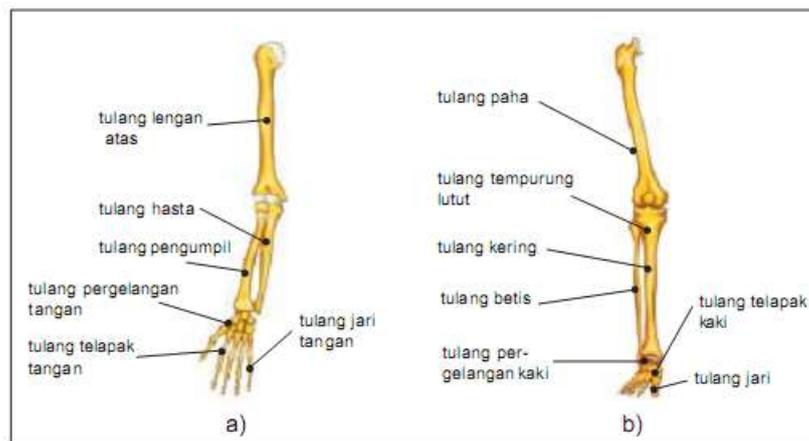
Gambar 2.3 Rangka Badan

Sumber: Buku BSE Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV oleh Amin Choirul, dkk (2009, h. 7)

c. Rangka Alat Gerak

Rangka alat gerak terdiri dari lengan dan kaki. Untuk memudahkan mempelajarinya, kita kelompokkan menjadi dua bagian. Bagian tersebut adalah alat gerak atas dan bawah. Alat gerak atas berupa rangka lengan. Rangka gerak atas terdiri dari: a) tulang lengan atas, b) hasta, c) pengumpil, d) pergelangan tangan, e) telapak tangan, dan f) jari tangan.

Alat gerak bawah berupa rangka kaki. Rangka gerak bawah tersusun dari: a) tulang paha, c) tempurung lutut, d) betis, e) tulang kering, f) pergelangan kaki, g) telapak kaki, dan h) jari kaki.



Gambar 2.4 Rangka Alat Gerak

Sumber: Buku BSE Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV oleh Amin Choirul, dkk (2009, h. 8)

d. Sendi

Sendi merupakan pertemuan antara dua tulang. Adanya sendi menyebabkan tulang dapat digerakkan. Jadi sendi memiliki peran penting bagi pergerakan tubuh. Tubuh kita dapat bergerak karena kerja sama antara tulang, sendi, dan otot. Tubuh manusia memiliki lima jenis sendi. Sendi-sendi tersebut adalah sendi engsel, sendi pelana, sendi peluru, dan sendi putar.

Pernahkah kamu melihat engsel pintu? Gerakan sendi engsel seperti engsel pintu. Sendi ini hanya dapat digerakkan ke satu arah. Contohnya lutut, siku, serta ruas jari tangan dan kaki.

Sendi pelana dapat digerakkan ke kedua arah (ke samping dan ke depan). Contohnya tulang pangkal ibu jari tangan dan tulang pertama pergelangan tangan. Coba gerak-gerakkan ibu jari tanganmu. Bagaimana gerakkan ibu jarimu?

Sendi peluru merupakan pertemuan antara ujung tulang berbentuk bola dan tulang berbentuk mangkuk. Sendi peluru memungkinkan gerakan ke semua arah. Contoh sendi peluru terdapat di antara tulang lengan atas dan gelang bahu. Cobalah gerakan lenganmu secara berputar. Apakah lenganmu dapat diputar? Perhatikan gambar macam-macam sendi berikut ini.



Gambar 2.5 Sendi pada Manusia Beserta Contohnya

Sumber: Buku BSE Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV oleh Amin Choirul, dkk (2009, h. 9)

Sendi putar memungkinkan tulang yang satu berputar mengelilingi tulang lain yang bertindak sebagai poros. Sendi putar terdapat pada pertemuan antara tulang leher pertama dan tulang leher kedua. Sendi putar mengakibatkan kepala dapat diputar.

B) Fungsi Rangka Manusia

Setiap bagian tubuh berhubungan dengan bagian tubuh lainnya. Tidak satupun bagian tubuh yang dapat berdiri sendiri. Manfaat rangka manusia berkaitan erat dengan bagian tubuh yang lain. Rangka menjadikan bagian tubuh yang lain dapat berfungsi dengan baik. Perhatikan beberapa manfaat rangka berikut ini.

e. Rangka adalah Tempat Melekatnya Otot

Tulang yang satu dengan tulang yang lain tersambung. Penghubung antartulang disebut sendi. Adanya sendi memungkinkan tubuh dapat bergerak. Bagian tubuh yang dapat menggerakkan rangka dinamakan otot. Otot melekat pada rangka. Tanpa rangka, otot tidak mempunyai tempat melekat. Tulang merupakan alat gerak pasif. Artinya tulang tidak dapat bergerak tanpa bantuan otot. Adapun otot merupakan alat gerak aktif.

f. Rangka Menentukan Bentuk Tubuh

Coba bayangkan seandainya tubuh kita tanpa rangka. Tubuh kita hanya akan menjadi tumpukan daging yang terkulai tanpa bentuk. Adanya rangka menjadikan tubuh kita mempunyai bentuk. Coba kamu amati bentuk tubuhmu! Bentuk tubuh setiap manusia berbeda. Bentuk tubuh kita juga berbeda dengan hewan. Ini karena perbedaan rangka yang dimiliki.

g. Rangka Melindungi Bagian Tubuh yang Penting

Ada bagian-bagian tubuh kita yang lunak. Bagian tubuh ini rentan terkena benturan benda keras. Contohnya jantung dan paru-paru. Tuhan Maha Bijaksana, meletakkan jantung dan paru-paru kita di dalam rangka dada. Demikian juga otak. Otak terletak dalam rangka batok kepala atau tengkorak yang keras.

h. Rangka Menegakkan Tubuh

Kita mempunyai tulang kaki dan tulang belakang sehingga dapat berdiri tegak. Apa yang terjadi jika kita tidak mempunyai tulang belakang? Tentu saat berdiri tubuh kita akan melengkung ke depan atau ke belakang.

C) Gangguan pada Rangka dan Cara Mencegahnya

Tulang dapat mengalami gangguan atau kelainan. Kelainan dapat terjadi akibat cacat sejak lahir, terserang suatu penyakit, atau akibat kebiasaan sikap tubuh yang salah. Nah, tentu kamu tidak mau tubuhmu bungkuk kan? Berikut merupakan penyebab rusaknya tulang dan rangka.

1. Kekurangan vitamin D

Tubuh membutuhkan vitamin D untuk pembentukan dan pertumbuhan tulang. Kekurangan vitamin D menyebabkan pertumbuhan tulang tidak sempurna. Selain itu tulang juga menjadi mudah terserang penyakit. Kekurangan vitamin D pada anak-anak menyebabkan penyakit rakitis, kaki O, dan kaki X. Adapun kekurangan vitamin D pada orang dewasa menyebabkan tulang keropos (osteoporosis). Ini dapat menyebabkan tulang retak bahkan bisa patah.

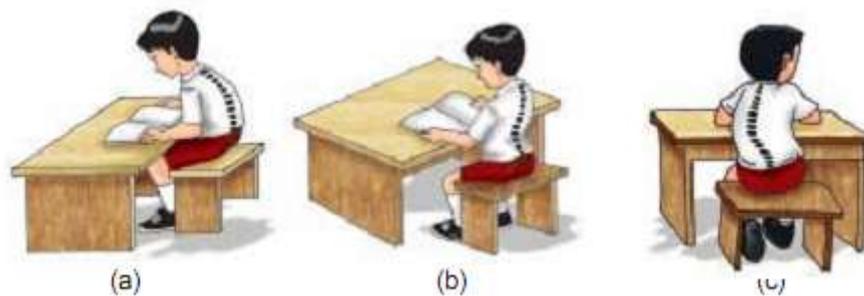
2. Akibat Serangan Kuman

Tahukah kamu penyakit polio? Penyakit ini biasanya menyerang anak-anak. Nama polio diambil dari nama virus penyebabnya, yaitu virus Polio myelitis. Kaki anak yang terserang polio menjadi kecil. Ini terjadi karena kaki tidak dapat tumbuh/berkembang. Bahkan, penderitanya bisa lumpuh. Penyakit ini dapat dicegah dengan imunisasi polio bagi balita. Apakah kamu sudah diimunisasi polio?

3. Akibat Sikap Tubuh yang Salah

Sikap tubuh yang salah dapat menyebabkan gangguan tulang belakang. Beberapa gangguan pada tulang belakang adalah:

- Kifosis**, yaitu tulang punggung terlalu bengkok ke belakang. Hal ini disebabkan sikap duduk dan berdiri yang sering membungkuk.
- Lordosis**, yaitu tulang punggung terlalu bengkok ke depan. Ini disebabkan kebiasaan duduk dan berjalan yang terlalu membusungkan dada ke depan.
- Skoliosis**, yaitu tulang punggung bengkok ke kiri atau ke kanan. Biasanya disebabkan kebiasaan duduk dengan posisi miring. Atau mengangkat beban berat yang tidak seimbang antara bahu kanan dan bahu kiri



Gambar 2.6. a) Kifosis, b) Lordosis, c) Skoliosis

Sumber: Buku BSE Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV oleh Amin Choirul, dkk (2009, h. 12)

4. Akibat Kecelakaan

Kecelakaan berupa benturan keras dapat menyebabkan cedera tulang. Bahkan jika benturannya sangat keras dapat menyebabkan patah tulang. Gerakan yang dilakukan tiba-tiba dan tidak biasa juga dapat mencederai tulang. Keadaan ini biasa disebut terkilir.

D) Menjaga dan Memelihara Rangka

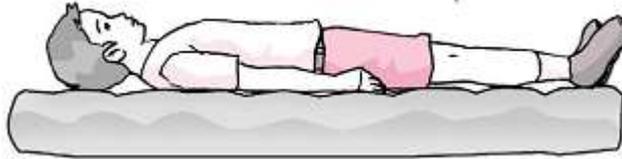
Agar terhindar dari gangguan dan penyakit tersebut, kita harus merawat rangka. Kelainan tulang biasanya terjadi akibat kebiasaan sikap tubuh yang salah, kekurangan zat pembentuk tulang, dan kurang berolahraga. Hal-hal yang perlu dilakukan untuk merawat rangka kita sebagai berikut.

a. Membiasakan Sikap Tubuh yang Benar

- 1) Saat duduk, punggung harus tegap
- 2) Saat berdiri, tubuh harus dalam posisi tegak.



- 3) Saat tidur, tubuh sebaiknya dalam posisi lurus dan telentang. Jangan tidur tengkurap, karena akan mengganggu rangka dan juga pernapasanmu



Gambar 2.7. Posisi duduk, berdiri dan tidur yang benar
Sumber: Buku BSE Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV oleh
Choiril Zamiyawati, dkk (2009, h. 10)

b. Makan Makanan Bergizi

Makanan yang dibutuhkan untuk menjaga kesehatan tulang yaitu makanan yang mengandung kalsium, vitamin D, dan fosfor. Makanan yang mengandung vitamin D antara lain susu, ikan, dan kuning telur. Fosfor terdapat pada jagung, kacang-kacangan, dan ikan. Kalsium terdapat pada susu, buah-buahan, ikan, dan kacang-kacangan.

c. Berolahraga secara Teratur

Berolahraga secara teratur dapat memperkuat tulang. Berolahraga paling baik dilakukan pada waktu pagi hari. Sinar matahari pagi sangat baik bagi kesehatan tulang. Sinar matahari pagi membantu mengubah provitamin D menjadi vitamin D.

2. Karakteristik Bahan Ajar

a) Sifat Materi (Abstrak dan Konkret Materi)

Materi pembelajaran dikelompokkan kedalam materi yang sifatnya abstrak dan konkret. Abstrak dalam kamus besar Bahasa Indonesia dapat diartikan dengan tidak berwujud, tidak berbentuk mujarad, niskala (kebaikan dan kebenaran) <http://kbbi.web.id/abstrak>. Menurut Piaget dalam wahyudin (2010, h. 142) tahapan berpikir anak secara abstrak (usia 11 hingga dewasa), bahwa ia tidak bergantung pada objek-objek nyata atau yang dibayangkan. Artinya pada materi yang bersifat abstrak, anak sudah bisa memahami konsep abstrak tersebut. Sifat materi abstrak berarti materi tersebut masih berupa konsep abstrak. Berdasarkan penjabaran KD dan bahan ajar diatas maka materi sitem rangka pada manusia dapat dikategorikan pada materi abstrak. Hal ini dikarenakan walaupun rangka manusia keberadaanya mutlak ada disetiap manusia namun rangka manusia tidak bisa dilihat langsung dengan menggunakan mata telanjang.

Konkret dalam kamus besar Bahasa Indonesia dapat diartikan dengan nyata: benar-benar ada (wujud dapat dilihat dan diraba) <http://kbbi.web.id/konkret>. Menurut Wahyudin (2010, h. 142) anak pada usia 7-14 tahun berada pada tahapan operasi konkret.

b) Karakteristik Materi

Model *Cooperative Learning* dalam penelitian ini diterapkan pada materi pembelajaran IPA materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan, standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas IV yaitu:

1. Memahami hubungan antara struktur organ tubuh manusia dengan fungsinya, serta pemeliharaannya
 - 1.1. Mendeskripsi-kan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya
 - 1.2. Menerapkan cara memelihara kesehatan kerangka tubuh

Sedangkan Indikator dan tujuan yang diharapkan dari pembelajaran materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan adalah siswa dapat menyebutkan (C2 mengingat) menyebutkan bagian rangka kepala, badan dan sendi, siswa dapat menjelaskan (C1 menjelaskan) cara memelihara rangka manusia, siswa dapat

mengemukakan (C2 mengemukakan) informasi tentang penyakit dan kelainan yang umum terjadi pada rangka.

Perubahan perilaku hasil belajar yang diharapkan berdasarkan analisis KD dan indikator hasil belajar dari aspek kognitif (pengetahuan) adalah siswa diharapkan mampu memahami peta konsep tentang system rangka manusia, menyebutkan bagian-bagian rangka pada tubuh manusia. Selanjutnya, siswa dapat memahami istilah dari *Osteoporosis*, *scoliosis*, *lordosis* dan istilah lainnya yang ada pada materi system rangka manusia, siswa dapat memahami (C2 mengingat) penyakit atau kelainan yang berhubungan dengan system rangka dan cara memelihara kesehatan rangka.

Aspek afektif (sikap) yang diharapkan dari pembelajaran materi system rangka manusia adalah siswa mampu menunjukkan sikap rasa ingin tahu, tekun, dan tanggung jawab. Sikap ini bisa dilihat atau dinilai oleh guru pada pembelajaran langsung secara individual ketika siswa melakukan kerja secara berkelompok.

Aspek psikomotor (keterampilan) yang diharapkan dari pembelajaran materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan adalah siswa mampu berkerjasama dalam kelompok saat melakukan percobaan, penilaian bisa dilihat dari keterampilan siswa membuat proyek atau membuat karya yang ditugaskan oleh guru. Dalam pembelajaran ini siswa diminta untuk membuat alat peraga pernapasan pada manusia.

3. Bahan dan Media

a) Pengertian Bahan dan Media Pembelajaran

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich dalam Daryanto 2012. h.4).

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang bentuk jamak dari kata *medium*. yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi penerima informasi.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

b) Manfaat Bahan dan Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Akan tetapi menurut Daryanto (2012, h.5) secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci yaitu sebagai berikut :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sealain itu kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton, 1985 dalam Daryanto (2012, h.5) adalah sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.

- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif dan produktif.

c) **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling sederhana dan murah sampai media yang paling canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, overhead proyektor (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Meskipun demikian, sebagai seorang guru alangkah baiknya kita mengenal beberapa jenis media pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar mendorong kita untuk mengadakan dan memanfaatkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Anderson (1976) dalam Permana (2014, h.35) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara.
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televisi
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model, spesimen
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10.	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Tabel 2.2 Pengelompokkan media menurut Anderson (1976)

Sumber : Handout Media Pembelajaran IPS SD

d) Bahan dan Media Pembelajaran yang Digunakan pada Materi Sistem Rangka Manusia

Berdasarkan hasil analisis karakteristik bahan ajar yang telah dijelaskan, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi system rangka. Adapun Bahan dan mesu yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran IPA materi Sistem Rangka, yaitu :

- a) *Handout* adalah bahan tertulis yang di sampaikan oleh guru untuk memperkaya pengetahuan siswa. *Handout* diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan/KD dan materi pokok yang harus dikuasai siswa.

- b) Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikir dari pengarangnya. Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis.
- c) Lember kerja siswa (LKS) adalah lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas.
- d) Foto atau gambar sebagai bahan ajar tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian foto/gambar siswa dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih KD.

4. Strategi Pembelajaran

Proses pembelajaran didahului dengan aktivitas guru merencanakan atau merancang pembelajaran yang akan dilaksanakan. Keberhasilan pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh variasi dalam kegiatan penyajian atau inti dari berbagai aktivitas belajar mengajar, oleh karena itu penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dapat mempermudah proses belajar mengajar dan memberikan hasil yang memuaskan. (Tria, 2015. h.64)

a) Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Strategi pembelajaran didalamnya mencakup pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik. Adapun beberapa pengertian tentang strategi pembelajaran menurut para ahli adalah sebagai berikut.

Menurut Sanjaya, (2007, h.126) dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Dick dan Carey (1986) dalam Sanjaya (2007, h.126) mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah komponen-komponen dari suatu set materi termasuk aktivitas sebelum pembelajaran, dan partisipasi peserta didik yang merupakan prosedur pembelajaran yang digunakan kegiatan selanjutnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu perencanaan tentang serangkaian kegiatan pembelajaran termasuk di dalamnya penggunaan metode pembelajaran yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan.

b) Strategi Pembelajaran yang Digunakan pada Materi Sistem Rangka Manusia

Penggunaan model *Cooperative Learning*, ingin mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah metode ekspositori yaitu siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke metode *Cooperative* dimana siswa dituntut untuk bekerjasama untuk menemukan informasi. Dalam mengaplikasikan metode *Cooperative learning*, ada beberapa strategi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPA materi sistem rangka manusia adalah:

1. Strategi pembelajaran lebih dipusatkan kepada siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas mengelola lingkungan belajar yang kondusif selama pembelajaran berlangsung.
2. Strategi pembelajaran interaktif yaitu strategi pembelajaran yang menekankan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya maupun siswa dengan guru melalui kegiatan diskusi untuk memecahkan masalah
3. Strategi pembelajaran empiric yaitu strategi pembelajaran yang menekankan sepadan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
4. Bahan pelajaran yang disampaikan tidak dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir .

5. Sistem Evaluasi

a) Pengertian Evaluasi

Menurut Echols, (1975) dalam Siregar, (2010, h.142) kata evaluasi merupakan penyaduran bahasa dari kata *evaluation* dalam bahasa Inggris, yang

lazim diartikan dengan penaksiran atau penilaian. Kata kerjanya adalah *evaluate*, yang berarti menaksir atau menilai, sedangkan orang yang menilai atau menaksir disebut *evaluator*.

Di sisi lain, Nurkanca (1983) dalam Siregar (2010, h.142) menyatakan bahwa evaluasi dilakukan berkenaan dengan proses kegiatan untuk menentukan nilai sesuatu. Sementara Raka Joni (1975) dalam Siregar (2010, h.142) mengartikan evaluasi adalah suatu proses mempertimbangkan sesuatu barang atau gejala dengan pertimbangan pada patokan- patokan tertentu. Patokan tersebut mengandung pengertian baik- tidak baik, memadai tidak memadai, memenuhi syarat tidak memenuhi syarat, dengan perkataan lain menggunakan *value judgment*.

Dengan mendasarkan pada pengertian diatas, maka dapat ditemukan bahwa evaluasi adalah suatu proses menentukan nilai seseorang dengan menggunakan patoka-patokan tertentu untuk mencapai tujuan. Sementara itu, evaluasi hasil belajar pembelajaran adalah suatu proses menentukan nilai prestasi belajar pembelajaran dengan menggunakan patokan-patokan tertentu agar mencapai tujuan pengajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

b) Fungsi dan Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Berdasarkan pengertian hasil belajar kita dapat menengarai tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol. apabila tujuan utama kegiatan evaluasi hasil belajar ini sudah terealisasi, maka hasilnya dapat difungsikan dan ditujukan untuk berbagai keperluan.

Menurut Arikunto (2012, h.5) tujuan atau fungsi evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

c) Penilaian Berfungsi Selektif

Dengan cara penilaian guru mempunyai cara untuk mengadakan seleksi atau penilaian terhadap siswanya.

d) Penilaian Berfungsi Diagnostik

Apabila alat yang digunakan dalam penilaian cukup memenuhi syarat, maka dengan melihat hasilnya guru dapat mengetahui kelemahan siswa. Disamping itu akan diketahui pula sebab-sebab kelemahan itu. Jadi dengan mengadakan penilaian guru sebenarnya melakukan diagnosis kepada siswanya.

e) Penilaian Berfungsi sebagai Penempatan

Setiap siswa sejak lahir telah membawa bakat sendiri-sendiri sehingga belajar akan lebih efektif jika disesuaikan dengan pembawaan yang ada. Untuk dapat menentukan dengan pasti kelompok mana yang sesuai dengan kemampuan siswa, maka digunakan suatu penilaian.

f) Berfungsi sebagai Pengukur Keberhasilan

Fungsi ini dimaksudkan untuk mengetahui suatu mana suatu program berhasil diterapkan kepada siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penilaian berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan dalam proses belajar.

c) Bentuk Tes Hasil Belajar pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Rangka Manusia

Berdasarkan kompetensi yang dikembangkan dari materi sistem rangka manusia, guru dapat menggunakan bentuk evaluasi yang beragam. Bentuk evaluasi mengukur kompetensi sikap, guru menggunakan bentuk evaluasi non tes seperti angket dan lembar observasi. Kompetensi pengetahuan dan keterampilan dapat dievaluasi dengan menggunakan bentuk tes lisan dan tertulis. Tes lisan dapat dilakukan langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bentuk tes essay dan tes objektif untuk mengukur seberapa jauh siswa dapat memahami dan mengetahui apa yang dipelajari melalui kegiatan diskusi kelompok. Selain itu guru juga akan melaksanakan tes lisan melalui kegiatan turnamen, sehubungan dengan dipilihnya model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament*.