**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Hakikat Belajar**

Sudah banyak ahli psikologis mengartikan apa yang di sebut dengan belajar. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan tergambar dalam seluruh aspek tingkah laku. Menurut Slameto (2010, h. 2) dalam bukunya Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya menyatakan bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon.Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah pasti tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Ada beberapa cirri perubahan tingkah laku seseorang, ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar dapat dijabarkan sebagai berikut:

11

1. Perubahan terjadi secara sadar
2. Perubahan dalam belajar bersifat berkelanjutan
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
5. Perubahan dalam belajar memiliki tujuan atau terarah
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakan-tindakannya yang behubungan dengan belajar, serta setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda tentang belajar. Belajar dapat dikatakan sebagai proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar.

1. **Hakikat IPA**

Sains mengandung makna pengajuan pertanyaan, pencarian jawaban, pemahaman jawaban, penyempurnaan jawaban baik tenteng gejala maupun karakteristik alam sekitar melalui cara-cara sistematis (Depdiknas, 2002a:1)

Belajar sains tidak hanya sekedar belajar informasi sains tentang fakta, konsep, prinsip, hukum dalam wujud’pengetahuan deklaratif’, akan tetapi belajar sains juga belajar tentang cara memperoleh informasi sains, cara sains dan teknologi bekerja salam bentuk pengetahuan prosedural, termasuk kebiasaan bekerja ilmiah dengan metode ilmiah dan sikap ilmiah.

Menurut Carin, (dalam Cartono dan Ibrahim, 2010, h. 46) menyatakan bahwa ”sains sebagai produk atau isi mencakup fakta, konsep, prinsip, hukum-hukum teori sains. Sains sebagai proses merupakan sesuatu yang harus dilakukan dan diteliti yang dikenal dengan proses ilmiah”.

Secara oprasional menurut indrawati (2009) sains memiliki makna:

1. Sekumpulan pengetahuan
2. Suatu proses pencarian
3. Siatu sarana pengembangan nilai-nilai
4. Suatu sarana untuk mengenal dunia
5. Suatu sarana untuk mengembangkan hubungan sosial
6. Suatu hasil konstruksi manusia
7. Bagian dari kehidupan manusia

Dari makna tersebut, sering kita menyimpulkan bahwa sains pada hakikatnya terdiri atas aspek produk, proses dan nilai atau sikap yang kemudian kita kenal dengan istilah hakikat IPA.

1. Produk, merujuk pada sekumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, prinsip, teori, hukum.
2. Proses, proses sains merujuk pada proses-proses pencarian sains yang dilakukan para ahli sering disebut *siences as the process of inquiry.*

Ipa memiliki sesuatu metode, yang di kenal dengan *sicientifik method/* atau metode ilmiah, yang meliputi kegiatan-kegiatan seperti:

1. Mengenal dan merumuskan masalah.
2. Mengumpulkan data
3. Melakukan percobaan atau penelitian
4. Melakukan pengamatan.
5. Melakukan pengukuran.
6. Menyimpulkan
7. Mengkomunikasikan pengetahuan atau malaporkan hasil penemuan.

Proses melakukan metode ilmiah meliputi mengamati, mengklasifikasi, menginfer, memprediksi, mencari hubungan, mengukur, mengkomunikasikan, merumuskan hipotesis, melakukan eksperimen, mengontrol variabel, menginterprestasikan data, menyimpulkan.

1. Sikap

Para Ilmuwan IPA perlu memiliki sifat ilmiah, agar hasil yang dicapainya itu sesuai dengan harapannya. Sikap-sikap tersebut antara lain:

1. Obyaktif terhadap fakta atau kenyataan
2. Tidak tergesa-gesa di dalam mengambil kesimpulan atau keputusan.
3. Berhati terbuka, bersedia mempertimbangkan pendapat atau penemuan orang lain.
4. Dapat membedakan antara fakta dan pendapat
5. Bersikap tidak memihak suatu pendapat tertentu tanpa alasan yang didasarkan atas fakta
6. Tidak mendasarkan kesimpulan atas prasangka
7. Tidak percaya akan takhayul
8. Tekun dan sabar dalam memecahkan masalah
9. Bersedia mengkomunikasikan dan mengumumkan hasil penemuannya untuk diselidikim dikritik dan di sempurnakan.
10. Dapat bekerjasama dengan orang lain.
11. Selalu ingin tahu tentang apa, mengapa, dan bagaimana dari satu masalah atau gejala yang dijumpainya.
12. **Pengertian dan Tujuan Pembelajaran IPA**

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).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *natural science* adalah pengetahuan tentang fakta dan hukum-hukum yang didasarkan atas pengamatan dan disusun dalam satu sisstem yang teratur. Pengertian lain menjelaskan bahwa sains adalah sekumpulan pengetahuan kealaman, dimana suatu pengetahuan dengan pengetahuan lainnya memiliki hubungan kausal yang tumbuh sebagai hasil eksperimen dan observasi yang dapat dilakukan metode tertentu yang dapat diuji kebenarannya dengan kondisi dan syarat-syarat batas yang sama bila dilakukan ditempat lain oleh orang lain yang ingin mengujinya.

Tujuan pembelajaran IPA di SD telah dirumuskan dalam kurikulum yang sekarang ini berlaku di Indonesia. Kurikulum yang sekarang berlaku di Indonesia adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam kurikulum KTSP selain dirumuskan tentang tujuan pembelajaran IPA juga dirumuskan tentang ruang lingkup pembelajaran IPA, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan arah pengembangan pembelajaran IPA untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Sehingga setiap kegiatan pendidikan formal di SD harus mengacu pada kurikulum tersebut.

Tujuan pembelajaran IPA di SD menurut Kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) secara terperinci adalah:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaann-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
6. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTs.

Ruang lingkup bahan kajian IPA di SD secara umum meliputi dua aspek yaitu kerja ilmiah dan pemahaman konsep. Lingkup kerja ilmiah meliputi kegiatan penyelidikan, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas, pemecahan masalah, sikap, dan nilai ilmiah.

1. **Karakteristik Siswa SD**

Perkembangan psikologis pribadi manusia di mulai sejak masa bayi hingga dewasa. Seperti halnya pada perkembangan fisik, perkembangan psikologis pun melalui beberapa tahap tertentu yang berbeda dengan tahapan perkembangan fisik. Mengenai perkembangan psikologis manusia ini sudah banyak dibahas oleh para ahli.

Menurut J.J Rousseau (dalam Soemanto, 2006 h. 69) mengemukakan bahwa:

Setiap tahapan perkembangan psikologis manusia memiliki karakteristik tersendiri. Perkembangan ini berlangsung dalam 5 tahap sebagai berikut:

1. Tahap perkembangan masa bayi (0 – 2 tahun). Dalam tahap ini, perkembangan pribadi didominasi oleh perasaan. Perasaan ini sendiri tidak tumbuh dengan sendirinya, melainkan berkembang sebagai akibat dari adanya reaksi-reaksi bayi terhadap stimuli lingkungannya.
2. Tahap perkembangan masa kanak-kanak (2 – 12 tahun). Dalam tahap ini, perkembangan pribadi anak di mulai dengan makin berkembangnya fungsi-fungsi indra anak untuk mengadakan pengamatan. Perkembangan fungsi ini memperkuat perkembangan fungsi pengamatan pada anak. Bahkan dapat dikatakan, bahwa perkembangan setiap aspek kejiwaan anak pada masih ini sangat didominasi oleh pengamatannya.
3. Tahap perkembangan pada masa preadolesen (12 – 15 tahun). Dalam tahap ini, perkembangan fungsi penalaran intelektual pada anak sangat dominan.
4. Perkembangan pada masa adolesen (15 – 20 tahun). Dalam tahap perkembangan ini, kualitas kehidupan manusia diwarnai oleh dorongan seksual yang kuat.keadaan ini membuat orang mulai tertarik kepada orang lain yang berlainan jenis kelamin.
5. Masa pematangan diri ( setelah umur 20 tahun). Dalam tahap ini, perkembangan fungsi kehendak mulai dominan. Orang mulai dapat membedakan adanya tiga macam tujuan hidup pribadi, yaitu pemuasan keinginan pribadi, pemuasan keinginan kelompok dan pemuasan keinginan masyarakat.

Dari penjelasan tersebut, perlu ditekankan bahwa karakteristik siswa SD berada pada tahap perkembangan masa kanak-kanak, dimana besarnya rasa ingin tahu akan segala hal sangatlah tinggi. Diperlukan banyak kegiatan pengamatan untuk mendapatkan hal-hal baru yang ingin diketahuinya.

1. **Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. pembelajarannya yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Roger dan Davi Johnson mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam pembelajaran kooperativ harus diterapkan. Lima unsur tersedut adalah.

* 1. Saling ketergantungan positif, unsur ini menunjukan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.
  2. Tanggungjawab perseorangan
  3. Interaksi promotif, unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif.
  4. Komunikasi antar anggota
  5. Pemrosesan kelompok.

1. **Metode *Index Card Match***
   1. Pengertian Metode *Index Card Match*

*Index Card Match*  Merupakan sebuah metode permainan mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang sesuai melalui interaksi dan kerjasama antar siswa. Pembelajaran dengan *Index Card Match* cukup menyenangkan jika digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian materi baru pun tetap dapat di ajarkan dengan metode ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan untuk dikembangkan bersama-sama dalam diskusi kelas.

* 1. Tujuan Metode *Index Card Match*

Tujuan dari metode *Index Card Match* adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan cara mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang dimiliki siswa lain.

* 1. Langkah-langkah penggunaan metode *Index Card Match*

Langkah-langkah pembelajaran metode *Index Cerd Match* sebagai berikut :

* + 1. Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
    2. Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
    3. Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan atau sudah di belajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
    4. Pada separuh kertas lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah di buat.
    5. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban..
    6. Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh siswa akan mendapatkan jawaban.
    7. Mintalah kepada peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
    8. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang di peroleh dengan kertas kepada temannya yang lain selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
    9. Akhir proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimulan
  1. Kelebihan Metode *Index Card Match*
  2. Meningkatkan pemahaman siswa
  3. Pembelajaran menjadi interaktif karena terdapat interaksi yang baik antara siswa yang mencari kartu soal dan siswa yang mencari kartu jawaban.
  4. Kekurangan Metode *Index Card Match*
     1. Jika guru tidak pandai mengkondisikan kelas, ketika mancari kartu pasangannya maka suasana kelas akan menjadi sangat gaduh.
     2. Banyak kartu yang tercecer ketika siswa mencari kartu pasangannya sehingga sulit menemukan kartu pasangannya.
     3. Jika pemahaman siswa akan materi itu kurang, maka siswa akan kesulitan menemukan kartu pasangannya.

1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (dalam Suprijono 2009, h. 5) hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons merasa secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipusi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Ketermpilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis sintesis fakta konsep dan mengembangkn prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakn kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkain gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya satu aspek saja. Peningkatan kualitas domain kognitif, afektif dan psikomotor juga berupakan bagian dari hasil belajar.Dengan demikian, hasil pembelajaran yang dinyatakan oleh para pakar pendidikan bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri atau terpisah-pisah melainkan sesuatu yang bersifat komprehensif.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

* 1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

* 1. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

* 1. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh pendidik untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

1. **Daur Air**
   1. Penertian daur air

Daur air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus-menerus dari bumi keatmosfer dan kembali ke Bumi. Daur air ini terjadi melalui proses *evaporasi* (penguapan),*presipitasi* (pengendapan), dan *kondensasi* (pengembunan).

* + - 1. Tahap *evaporasi* ( penguapan )

Air yang berada di lautan, danau, dan sungai akan mengalami evaporasi atau penguapan karena adanya pengaruh suhu panas yang berasal dari sinar matahari.

* + - 1. Tahap *presipitasi* (pengendapan )

Setelah air mengalami proses penguapan maka akan menghasilkan butir–butir uap air. Uap air tersebut akan naik serta berkumpul di udara dan lama – kelamaan udara tersebut akan penuh sehingga udara tidak mampu menampung uap air yang cukup banyak.

* + - 1. Tahap *kondensasi* (pengembuna )

Dengan adanya perubahan suhu yang cukup dingin, uap air tersebut akan berubah menjadi titik – titik air membentuk awan ( awan mendung ). Titik – titik air yang membentuk awan tersebut akan turun menjadi hujan, dimana air hujan tersebut akan mengalir ke sungai sampai ke laut dan menguap kembali. Hal tersebut terjadi secara terus menerus tanpa berhenti.

* 1. Faktor yang mempengaruhi daur air

1. Hutan yang gundul akibat penebangan hutan secara liar.
2. Pembakaran hutan untuk membuka lahan perindustrian.
3. Pembangunan jalan dengan pengaspalan dan pembetonan baik di kota maupun di desa.

Kegiatan – kegiatan tersebut mempengaruhi proses penyerapan air ke dalam tanah, sehingga saat hujan tidak merasap ke dalam tanah melainkan akan menjadi bencana seperti banjir.

* 1. Upaya penghematan pada air

1. Menutup kran air segera setelah tempat penampungan air tersebut terisi penuh sehingga air tidak terbuang cuma – cuma.
2. Memanfaatkan air bekas cucian apapun kecuali air bekas yang sudah tercampur zat kimia seperti sabun, deterjen dan lainnya, untuk menyiram tanaman (mangga dan bunga – bunga ).
3. Tidak mencuci kendaraan setiap hari, hal itu akan mengakibatkan pemborosan akan menggunakan air.
4. Menggunakan air seperlunya saja tidak berlebih – lebihan dalam penggunaan air bersih.
5. Membuat aerah peresapan air, biasanya dinamakan lubang biopori
6. Tidak membeton jalan
7. Tidak menembang pohon sembarangan yang berlebihan berlebihan dan membakar hutan, selalu menggalangkan reboisasi hutan.

Tabel 2.1

Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar

Kelas V Semester 2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **STANDAR KOMPETENSI** | **KOMPETENSI DASAR** |
| 1. | 7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam | . 7.4 Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya |

1. **Kerangka Pemikiran**

Disini penulis menggambarkan urutan pengerjaan yang akan dan telah dilakukan oleh peneliti. Adapun susunan kerangka pemikiran dalam PTK ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi awal pada objek penelitian
2. Memilih dan memilah persoalan yang diperoleh di lapangan setelah melakukan observasi awal
3. Merumuskan masalah setelah dipilih persoalan yang akan diteliti
4. Menentukan tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah
5. Membuat perencanaan yang dikehendaki dalam PTK
6. Melakukan tindakan berdasarkan perencanaan
7. Melakukan pengamatan hasil tindakan
8. Melakukan refleksi sebagai langkah awal untuk melihat kesesuaian antara tujuan penelitian dengan hasil tindakan yang dilakukan.
9. Menyimpulkan hasil penelitian

Agar hal tersebut berjalan sistematis , maka disajikan pula dalam bentuk diagram alur kerangka berfikir sebagai berikut:

Bagan 2.1

Alur Kerangka Berpikir

**KONDISI AWAL**

**TINDAKAN**

Penggunaan Metode *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA materi daur air

Siklus I: penyesuaian proses pembelajaran dengan menggunakan Metode *Index Card Match.* 25% hasil belajar siswa mencapai KKM

Siklus II : Uji coba kembali penggunaan Metode *Index Card Match* dengan penerapan yang lebih mendalam. 50% hasil belajar siswa mencapai KKM

Siklus III : Pelaksanaan evaluasi dan refleksi siklus II dengan menggunakan Metode *Index Card Match*. 80% hasil belajar siswa mencapai KKM

**KONDISI AKHIR**

Diduga melalui Metode *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V semester II SDN Melong Asih 7 Cimahi

Guru hanya menggunakan metode ceramah

Rendahnya hasil belajar siswa pada materi Daur Air

1. **Asumsi dan Hipotesis**
2. Asumsi

Peneliti berasumsi bahwa dengan penerapan metode pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan alasan sebagai berikut, bahwa dengan menggunakan metode *index card match*, diharapkan siswa memiliki tingkat konsentrasi yang lebih tinggi, kemampuan berpikir kritis dan logis lebih baik yang akan berdampak positif terhadap hasil dan prestasi belajar siswa. Selain itu, karena model ini merupakan jenis dari model pembelajaran *cooperative learning*, kemampuan bersosialisasi siswa akan ikut terlatih. Kemampuan tersebut antara lain, kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan baik, bertanggungjawab, disiplin, jujur, dapat meneripa pendapat orang lain dan saling menghargai satu sama lain.

1. Hipotesis

Berdasarkan asumsi diatas, maka dapat ditarik hipotesis sebagai berikut:

1. Diduga, dengan penerapan metode *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas V semester II SDN MELONG ASIH 7 dalam pembelajaran IPA materi daur air.
2. RPP yang disusun dengan menggunakan metode *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA materi Daur air dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas V semester II SDN MELONG ASIH 7.