**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Hakikat Belajar**

 Hakikat belajar disini menjelaskan mengenai definisi belajar menurut berbagai para ahli, Dalam bukunya Educational Psychologi, H.C. Witherington, mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian. Abdillah (2002) mengidentifikasi sejumlah pengertian belajar yang bersumber dari para ahli guruan / pembelajaran. James O. Whittaker mengemukakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Jika disimpulkan dari sejumlah pandangan dan definisi tentang belajar (Wragg, 1994) (dalam Aunurrahman. (2012), kita menemukan beberapa ciri umum kegiatan belajar sebagai berikut;

 *Pertama*, belajar menunjukan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. Oleh sebab itu pemahaman kita yang sangat penting adalah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang disengaja atau direncanakan oleh pembelajaran sendiri dalam bentuk suatu aktivitas tertentu.

 *Kedua,* belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia atau obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.

 *Ketiga,* hasil belajar ditandai dengan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati *(observable)*. Akan tetapi juga tidak selalu perubahan tingkah laku yang dimaksudkan sebagai hasil belajar tersebut dapat diamati. Perubahan-perubahna yang dapat diamati kebanyakan berkenaan dengan perubahan aspek – aspek motorik.

 Belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk didalamnya belajar begaimana situasi belajar, sebuah survey memperlihatkan 82% anak – anak yang masuk sekolah pada usia 5 atau 6 tahun memiliki citra diri yang positif tentang kemampuan belajar mereka sendiri. Tetapi angka tinggi tersebut menurun drastis menjadi hanya 18% waktu mereka berusia 16 tahun, konskuensinya 4 dari 5 remaja dan orang dewasa memulai pengalaman belajarnya yang baru dengan perasaan ketidaknyamanan (Nichol, 2002: 37) (dalam Aunurrahman. (2012).

Ranah kognitif terdiri dari:

1. Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapakan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Perilaku ini misalnya tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.
4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya tampak di dalam kemampuan menyusun suatu program kerja.
6. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan criteria tertentu. Sebagai contoh kemampuan menilai hasil karangan.

Ranah afektif, antara lain:

1. Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
2. Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
3. Penilaiandan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap.
4. Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
5. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Ranah psikomotor, terdiri dari:

1. Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendeskripsikan) sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut. Sebagai contoh, pemilahan warna, pemilahan angka (6 dan 9), pemilahan huruf (b dan d).
2. Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan dimanaakan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental), misalnya posisi start lomba lari.
3. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh atau gerakan peniruan. Misalnya meniru gerak tari, membuat lingkaran di atas pola dan lain-lain.
4. Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya melakukan lempar peluru, lompat tinggi dan sebagainya dengan tepat.
5. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat. Misalnya bongkar pasang peralatan secara tepat.
6. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya kemampuan atau keterampilan dengan lawan tanding.
7. Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerik yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Misalnya kemampuan membuat kreasi-kreasi gerakan senam sendiri dan gerakan-gerakan tarian kreasi baru.

Beberapa tokoh psikologi belajar memiliki persepsi dan penekanan tersendiri tentang hakikat belajar dan proses kearah perubahan sebagai hasil belajar. Berikut ini adalah beberapa kelompok teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar diantaranya: Behaviorisme, Kognitivisme, Teori belajar psikologi sosial, dan Teori belajar Gagne.

1. Behaviorisme

 Menekankan pada apa yang dapat dilihat, yaitu tingkah laku dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat.Behaviorisme juga melihat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. Ciri yang paling mendasar dari aliran ini adalah bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi adalah berdasarkan paradigma S-R (Stimulus Respons), yaitu suatu proses yang memberikan respons tertentu terhadap sesuatu yang datang dari luar.

 Proses S-R ini terdiri dari beberapa unsur dorongan. Pertama, seseorang merasakan adanya kebutuhan akan sesuatu dan terdorong untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Kedua, rangsangan atau stimulus*.*Kepada seseorang diberikan stimulus yang akan menyebabkan memberikan respons. Ketiga, adalah respons, dimana seseorang memberikan reaksi atau respons terhadap stimulus yang diterimanya dengan melakukan suatu tindakan yang dapat diamati. Keempat, unsur penguatan atau *reinforcement*, yang perlu diberikan kepada seseorang agar ia merasakan adanya kebutuhan untuk memberikan respons lagi.

Implementasi penerapan prinsip-prinsip teori behaviorisme dalam dunia guruan adalah:

1. Proses belajar dapat terjadi dengan baik apabila siswa ikut berpartisipasi secara aktif di dalamnya.
2. Materi pelajaran dikembangkan di dalam unit-uiit dan diatur berdasarkan urutan yang logis sehingga peserta didik mudah mempelajarinya.
3. Tiap-tiap respons perlu diberi umpan balik secara langsung sehingga peserta didik dapat segera mengetahui apakah respons yang diberikan sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum.
4. Setiap kali peserta didik memberikan respons yang benar perlu diberikan penguatan. Penguatan positif terbukti memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada penguatan negatif.
5. Kognitivisme

 Kognitivisme merupakan salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga disebut model kognitif (*cognitive model*) atau model perceptual (*perceptual model*). Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan-tujuannya. Belajar menurut kognitivisme diartikan sebagai perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman ini tidak selalu dapat dilihat sebagaimana perubahan tingkah laku. Teori ini menekankan bahwa bagian-bagian suatu situasi saling berhubungan dengan konteks seluruh situasi tersebut.

 Teori ini menekankan kebermaknaan keseluruhan sesuatu dari pada bagian-bagian, maka belajar dipandang sebagai proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi dan faktor-faktor lain. Proses belajar di sini mencakup antara lain pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang terbentuk di dalam pikiran seseorang berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

 Menurut Piaget, dalam buku Aunurrahman (2009:44) pengembangan intelektual melalui empat tahap, yaitu: tahap sensori motor (0,0 – 2,0 tahun), tahap pra-operasional (2,0 – 7,0 tahun), tahap operasional konkret (7,0 – 11,0 tahun), dan tahap operasional (11,0 – ke atas).

 Kognitivisme memberikan pengaruh dalam pengembangan prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut:

1. Peserta didik akan lebih mampu mengingat dan memahami sesuatu apabila pelajaran tersebut disusun berdasarkan pola dan logika tertentu.
2. Penyusunan materi pelajaran harus dari sederhana ke kompleks. Untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas dengan baik peserta didik harus terlebih dahulu telah mengetahui tugas-tugas yang bersifat lebih sederhana atau mudah.
3. Belajar dengan memahami materi lebih baik dari pada dengan hanya menghafal, apalagi tanpa pengertian. Sesuatu yang baru harus disesuaikan dengan apa yang diketahui peserta didik sebelumnya. Karena itu tugas guru adalah menunjukkan hubungan anatara apa yang akan dipelajari dengan apa yang telah diketahui sebelumnya.
4. Adanya perbedaan individu pada peserta didik perlu diperhatikan, karena faktor ini sangat mempengaruhi proses belajar peserta didik.
5. Teori Belajar Psikologi Sosial

 Pandangan psikologi sosial secara mendasar mengungkapkan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan proses alami. Semua orang mempunyai keinginan untuk belajar tanpa dapat dibendung oleh orang lain. Hal ini pada dasarnya disebabkan karena setiap orang memiliki rasa ingin tahu, ingin menyerap informasi, ingin mengambil keputusan serta ingin memecahkan masalah.

 Belajar akan lebih lancar bilamana materi yang akan dipelajari relevan dengan kebutuhan dan pribadi orang yang belajar, serta ia diberi kesempatan untuk bertanggung jawab atas belajarnya sendiri. Karena itu peserta didik harus diberi kesempatan untuk memilih sendiri apa yang akan dipelajarinya dan kapan ia akan mempelajarinya.

 Menurut teori belajar psikologi sosial proses belajar jarang sekali merupakan proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi melalui interaksi-interaksi. Interaksi tersebut dapat: searah (*one directional*), yaitu bilamana adanya stimulus dari luar menyebabkan timbulnya respons, dua arah, yaitu apabila tingkah laku yang terjadi merupakan hasil interaksi antar individu yang belajar dengan lingkungannya, atau sebaliknya.

 Di dalam proses pembelajaran terlihat nyata bahwa suasana kelompok belajar, adanya persaingan dan kerjasama, kebebasan atau perasaan terkadang, nilai-nilai yang dianut kelompok akan memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan maupun kepuasan orang yang belajar. Proses belajar yang mengikutsertakan emosi dan perasaan peserta didik ternyata mampu memberikan hasil lebih baik dibandingkan dengan hanya memanipulasi stimulus dari luar.

1. Teori Belajar Gagne

 Teori belajar yang disusun Gagne merupakan perpaduan yang seimbang antara behaviorisme dan kognitivisme yang berpangkal pada teori pengolahan informasi. Menurut Gagne dalam Aunurrahman (2009:46), cara berpikir seseorang tergantung pada: (a) keterampilan apa yang telah dimilikinya, (b) keterampilan serta hirarki apa yang diperlukan untuk mempelajari suatu tugas.

 Dalam proses belajar terdapat dua fenomena, yaitu meningkatnya keterampilan intelektual sejalan dengan meningkatnya umur serta latihan yang diperoleh individu dan belajar akan lebih cepat bilamana strategi kognitif dapat dipakai dalam memecahkan masalah secara lebih efisien.

 Gagne dalam Aunurrahman (2009:47) menyimpulkan ada lima macam hasil belajar, yaitu:

1. Keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.
2. Stategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat dan berpikir.
3. Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
5. Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.
6. **Hakikat IPA**

 Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa inggris yaitu natural science, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkut paut dengan alam, science artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar secara sistematis melalui penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip, dan hal yang penting dengan suatu proses penemuan.

 Nash (1993) dan Hendro Darmojo, 1992:3 dalam dubunya The Nature of Science, menyatakan bahwa IPA itu adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini bersifat analisia, lengkap, cermat, serta menghubungkannya antara suatu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya.

 Imre Lakatos seorang filsuf mengemukakan bahwa IPA adalah pengetahuan tentang fakta atau data yang dipercaya berdasarkan hasil pengujian

Setiap konsep disajikan dengan melibatkan unsur pengetahuan alam, teknologi, lingkungan, dan masyarakat. Hal tersebut bertujuan, antara lain :

* 1. Memotivasi rasa keingintahuan siswa.
	2. Menambah siswa wawsan ilmu yang dipelajari banyak diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari.
	3. Mengembangkan keterampilan proses siswa dalam penyelidikan, pemecahan masalah, dan pembuatan keputusan.
	4. Mengikutsertakan siswa dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, serta
1. Menumbuhkan kesadaran siswa agar lebih menghargai alam dan segala keturunannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan Yang Maha Esa

Aplikasi teori perkembangan kognitif pada guruan IPA adalah sebagai berikut :

1. Konsep IPA dapat berkembang baik, hanya bila pengalaman langsung mendahului pengalaman generalisasi-generalisasi abstrak. Metode seperti ini berlawanan dengan metode tradisional, dimana konsep IPA dikenalkan secara verbal saja.
2. Daur belajar yang mendorong perkembangan konsep IPA sebagai berikut:
3. Eksplorasi, yaitu kegiatan dimana anak mengalami atau mengindra objek secara langsung. Pada langkah ini anak memperoleh informasi baru yang adakalanya bertentangan dengan konsep yang telah dimilikinya.
4. Generalisasi, yaitu menarik kesimpulan dari beberapa informasi (pengalaman) yang tampaknya bertentangan dengan yang telah dimiliki anak.
5. Dedukasi, yaitu mengaplikasikan konsep baru (generalisasi) itu pada situasi dan kondisi baru

Proses berpikir berkembang melalui tahap-tahap daur belajar ini mendorong perkembangan seitiko-dedukatif, yakni anak dapat menganalisis objek IPA dari pemahaman umum hingga pemahaman khusus.

Dalam kurikulum guruan dasar juga ditegaskan bahwa fungsi mata pelajaran IPA adalah untuk:

1. Memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan perangai lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitannya dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.
2. Mengembangkan keterampilan proses
3. Mengembangkan wawasan sikap dan nilai berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemajuan IPA dan teknologi dengan keadaan lingkungan dan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.
5. Mengembangkan kemampuan menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi(IPTEK), keterampilan IPTEK, serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkan guruan ke jenjang yang lebih tinggi.
6. **Pengertian Model Pembelajaran**

 Penggunaan istilah “model” barangkali lebih dikenal dalam dunia *fashion*. Sebenarnya, dalam pembelajaran pun istilah “model” juga banyak dipergunakan. Mills berpendapat (dalam Agus Suprijono, 2009:45) bahwa: “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”.

 Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi *guruan* 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, model pembembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

 Menurut T. Raka Joni (1980) Membahas model – model pembelajaran dalam konteks pembahasan strategi pembelajaran. Dalam pembahasannya tersebut ada kesan bahwa model – model pembelajaran dipandang secara kedudukannya dengan strategi pembelajaran. Di pihak lain, Wina Sanjaya (2005: 101) berpendapat bahwa model pembelajaran berkedudukan lebih tinggi (lebih umum) daripada strategi pembelajaran. Namun demikian, apabila kita mengkaji berbagai model pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Bruce Joyce dan Marsha weil (1986) dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran adalah berbeda (tidak berkedudukan setara) dengan model pembelajaran. Model pembelajaran juga tidak lebih umum daripada strategi pembelajaran, sebaliknya, model pembelajaran lebih khusus daripada strategi pembelajaran. Alasannya antara lain, bahwa skenario suatu model pembelajaran memuat suatu strategi pembelajaran tertentu yang sebaiknya diaplikasikan oleh guru. Selain itu, suatu model pembelajaran telah memuat:

1. Syntax, yaitu serangkaian tahapan langkah – langkah yang konkret atau lebih khusus yang harus diperankan oleh guru dan siswa;
2. Sistem sosial yang diharapkan;
3. Prinsip – prinsip reaksi siswa dan guru; dan
4. Sistem penunjang yang disyaratkan.

Fase – fase proses pembelajaran menurut Robert M. Gagne adalah :

1. Motivasi, merupakan fase awal memulai pembelajaran dengan adanya dorongan untuk melakukan suatu tindakan dalam mencapai tujuan tertentu (motivasi intrinsik dan ekstrinsik)
2. Pemahaman, dimana individu menerima dan memahami informasi yang diperoleh dari pembelajaran. Pemahaman didapat melalui perhatian.
3. Pemerolehan, yaitu individu memberikan makna/ mempersepsi segala informasi yang sampai pada dirinya sehingga terjadi proses penyimpanan dalam memori siswa.
4. Penahanan, adalah menahan informasi/ hasil belajar agar dapat digunakan untuk jangka panjang (proses mengingat jangka panjang).
5. Ingatan kembali, yakni mengeluarkan kembali informasi yang telah disimpan, bila ada rangsangan.
6. Generalisasi, ialah menggunakan hasil pembelajaran untuk keperluan tertentu.
7. Perlakuan, merupakan perwujudan perubahan perilaku individu sebagai hasil pembelajaran.
8. Umpan balik, yaitu individu memperoleh feedback dari perilaku yang telah dilakukannya.

 Menurut Chaedar Alwasilah, dengan memperhatikan bahwa hakikat pembelajaran adalah “interaksi siswa dengan lingkungan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran (perubahan perilaku), seperti yang sudah dikemukakan dalam pembahasan sebelumnya, maka terdapat beberapa prinsip umum yang harus menjadi inspirasi bagi pihak – pihak yang terkait dengan pembelaran (siswa dan guru), yaitu :

1. Prinsip umum pembelajaran
2. Bahwa belajar menghasilkan perubahan perilaku peserta didik yang relatif permanen.
3. Peserta didik memiliki potensi, gandrung, dari kemampuan yang merupakan benih kodrati untuk ditumbuhkembangkan.
4. Perubahan atau pencapaian kualitas ideal itu tidak tumbuh alami linear sejalan proses kehidupan.
5. Prinsip khusus pembelajaran
6. Prinsip perhatian dan motivasi

 Perhatian adalah memusatkan pikiran dan perasaan emosional secara fifik dan psikis terhadap sesuatu yang menjadi pusat perhatiannya. Perhatian dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting sebagai langkah awal dalam memicu aktivitas-aktivitas belajar. Untuk memunculkan perhatian siswa, maka perlu kiranya disusun sebuah rancangan bagaimana menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Mengingat begitu pentingnya faktor perhatian, maka dalam proses pembelajaran, perhatian berfungsi sebagai modal awal yang harus dikembangkan secara optimal untuk memperoleh proses dan hasil yang maksimal. Gagne dan Briliner (1984) mengungkapkan bahwa berdasarkan kajian teori belajar pengolahan informasi, tanpa adanya perhatian tidak mungkin akan terjadinya belajar

Motivasi adalah dorongan atau kekuatan yang dapat menggerakan seseorang untuk melakukan sesuat. Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran.

1. Prinsip keaktifan

 Kecenderungan psikologi saat ini menyatakan bahwa anak adalah makhluk yang aktif. Anak memiliki kemauan, dan keinginan. Belajar pada hakikatnya adalah proses aktif di mana seseorang melakukan kegiatan merespons terhadap setiap pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa harus aktif belajar dan guru hanyalah membimbing dan mengarahkan. Teori kognitif menyatakan bahwa belajar menunjukan adanya jiwa yang aktif, jiwa tidak sekedar merespons informasi, namun jiwa mengolah dan melakukan transformasi informasi yang diterima (Gagne & Berliner, 1984: 267).

1. **Model Kooperatif Learning**

 Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Kelompok bukanlah semata-mata sekumpulan orang. Kumpulan disebut kelompok apabila ada interaksi, mempunyai tujuan, dan berstruktur dan *groupness*. Interaksi adalah saling memengaruhi individu satu dengan individu yang lain.Interaksi dapat berlangsung secara fisik, non verbal, emosional dan sebagainya.

 Tujuan dalam kelompok dapat bersifat intrinsik dan ekstrinsik. Tujuan intrinsik adalah tujuan yang didasarkan pada alasan bahwa dalam kelompok perasaan menjadi senang. Tujuan ekstrinsik adalah tujuan yang didasarkan pada alasan bahwa untuk mencapai sesuatu tidak dapat dicapai secara sendiri, melainkan harus dikerjakan secara bersama-sama.

 Struktur kelompok menunjukkan bahwa dalam kelompok ada peran.peran dari tiap-tiap anggota kelompok, berkaitan dengan posisi individu dalam kelompok. Peran masing-massing anggota kelompok akan tergantung pada posisi maupun kemampuan individu masing-masing. Setiap anggota kelompok berinteraksi berdasarkan peranan-peranannya sebagaimana norma yang mengatur perilaku anggota kelompok. *Groupness* menunjukkan bahwa kelompok merupakan suatu kesatuan.

 Sunal dan hans (2000) mengemukakan cooperatif learning merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancai untuk memberikan dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Stahl (1994) menyatakan cooperative learning dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial.

Unsur dasar dalam cooperative learning menurut lungdren (1994) sebagai berikut:

* + 1. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa merekan “tenggelam atau berenang bersama”
		2. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
		3. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
		4. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab diantara para anggota kelompok.
		5. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut nerpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
		6. Para siswa membagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
		7. Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

 Peranan guru dalam pelaksanaan *cooperative learning* adalah sebagai fasilitator, mediator, director-motivator, dan evaluator. Sebagai seorang fasilitator seorang guru harus memiliki sikap – sikap sebagai berikut :

1. Mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan
2. Membantu dan mendorong siswa untuk mengungkapkan dan menjelaskan keinginan dan pembicaraannya baik secara individual maupun kelompok.
3. Membantu kegiatan – kegiatan dan menyediakan sumber atau peralatan serta membantu kelancaran belajar mereka.
4. Membina siswa agar setiap orang merupakan sumber yang bermanfaat bagi yang lainnya
5. Menjelaskan tujuan kegiatan padakelompok yang mengatur penyebaran dalam bertukar pendapat.
6. **Model *Think Pair Share***

 Salah satu model dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *Think Pair Share*. Ini merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok.

 Think-Pair Share (TPS) merupak strategi pembelajaran yang dikembangkan pertama kali oleh Profesor Frank Lyman di university of maryland pada 1981 dan diadopsi oleh banyak penulis dibidang pembelajaran kooperatif pada tahun-tahun selanjutnya. Strategi ini mengenalkan gagasan tentang waktu “tunggu atau berpikir”(wain or think time)pada elemen interaksi pembelajaran kooperatif yang saat ini menjadi salah satu faktor ampuh dalam meningkatkan respons siswa terhadap pertanyaan.

 Manfaat TPS antara lain adalah:

1. Memungkinkan siswa bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain.
2. Mengoptimalkan pastisipasi siswa; dan
3. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menunjukan partisipasi mereka pada orang lain.

Skill-skill yang umumnya dibutuhkan dalam strategi ini adalah shering informasi, bertanya, meringkas gagasan orang lain, dan paraphrasing.

TPS sebaiknya dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah berikut ini.

 Seperti namanya “*Thinking”*, pembelajaran ini diawali dengan guru mengajukan pertanyaan atau isu terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh siswa. Guru memberikan kesempatan kepada mereka memikirkan jawabannya.

 Selanjutnya, *“Pairing”*, pada tahap ini guru meminta siswa berpasang-pasangan. Beri kesempatan kepada pasangan-pasangan itu untuk berdiskusi. Diharapkan diskusi ini dapat memperdalam makna dari jawaban yang telah dipikirkannya melalui intersubjektif dengan pasangannya. Hasil diskusi intersubjektif di tiap-tiap pasangan hasilnya dibicarakan dengan pasangan seluruh kelas. Tahap ini dikenal dengan *“Sharing”*. Dalam kegiatan ini diharapkan terjadi Tanya jawab yang mendorong pada pengontruksian pengetahuan secara integratif. Siswa dapat menemukan stuktur dari pengetahuan yang dipelajarinya. Tehnik ini memberi kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain .

 Keunggulan dari tehnik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa, yaitu memberi kesempatan delapan kali lebih banyak kepada siswa untuk dikenali dan menunjukan partisipasi mereka kepada orang lain.

 Jarolimaki dan Parker (1993) Diskusi adalah unsur penting dalam belajar kelompok, mengemukakan bahwa dengan berdiskusi terdapat keaneka ragaman pendapat dan sudut pandang dari berbagai anggota kelompok.

1. **Hasil belajar**

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (dalam Agus Suprijono 2009: 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.

Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh penidikan, yaitu :

*Learning to know* adalah upaya memahami instrumen-instrumen pengetahuan baik sebagai alat maupun sebagai tujuan. Sebagai alat, pengetahuan diharapkan akan memberikan kemampuan setiap orang untuk memahami berbagai aspek lingkungan agar mereka dapat hidup dengan harkat dan martabatnya dalam rangka mengembangkan keterampilan kerja dan berkomunikasi dengan berbagai pihak yang diperlukan. Sebagai tujuan, pengetahuan akan bermanfaat dalam rangka peningkatan pemahaman, pengetahuan serta penemuan di dalam kehidupannya. Upaya-upaya ke arah pemerolehan pengetahuan ini tidak akan pernah ada batasnya dan masing-masing individu akan secara terus menerus memperkaya pengetahuan dirinya dengan berbagai pengalaman yang ditemukan dalam kehidupannya serta pada gilirannya melahirkan kembali konsep belajar sepanjang hayat.

*Learning to do* lebih ditekankan pada bagaimana mengajarkan anak-anak untuk mempraktikkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya dan dapat mengadaptasikan pengetahuan-pengetahuan yang telah diperolehnya tersebut dengan pekerjaan-pekerjaan di masa depan. Apabila seseorang memiliki keinginan yang kuat untuk belajar melakukan sesuatu, maka ia akan terlepas dari tindakan-tindakan yang tidak memiliki nilai-nilai positif bagi kehidupannya dan hal ini memiliki arti sangat penting dalam memelihara proses dan lingkungan kehidupan yang memberikan ketentraman bagi diri orang lain.

*Learning to live together*, pada dasarnya adalah mengajarkan, melatih dan membimbing peserta didik agar mereka dapat menciptakan hubungan melalui komunikasi yang baik, menjauhi prasangka-prasangka buruk terhadap orang lain serta menjauhi dan menghindari terjadinya perselisihan dan konflik.

Komunikasi dalam proses pembelajaran antara guru dan peserta didik harus dilandasi sikap saling menghargai secara terus menerus. Kebiasaan-kebiasaan saling menghargai yang dipraktikkan di ruang-ruang kelas dan dilakukan secara

terus menerus akan menjadi bekal bagi peserta didik untuk dapat dikembangkan secara nyata dalam kehidupan bermasyarakat.

*Learning to be.* Prinsip fundamental guruan hendaklah mampu memberikan konstribusi untuk pengembangan seutuhnya setiap orang, jiwa dan raga, intelegensi, kepekaan, rasa etika, tanggung jawab pribadi dan nilai-nilai spiritual. Semua manusia hendaklah diberdayakan untuk berpikir mandiri dan kritis serta mampu membuat keputusan sendiri dalam rangka menentukan sesuatu yang diyakini yang harus dilaksanakan.

Keempat pilar guruan tersebut merupakan misi dan tanggung jawab guru. Melalui kegiatan belajar mengetahui, belajar berbuat, belajar hidup bersama dan belajar menjadi seseorang atau belajar menjadi diri sendiri yang didasari keinginan secara sungguh-sungguh maka akan semakin luas wawasan seseorang tentang pengetahuan, nilai-nilai positif, tentang orang lain serta tentang berbagai dinamika perubahan yang terjadi.

Secara umum, hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor – faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor – faktor yang berada di luar diri siswa. Yang tergolong faktor internal ialah:

1. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, stuktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.
2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan,yang meliputi
3. Faktor intelektual terdiri atas :
4. Faktor potensial, yaitu intelegensi dan bakat
5. Faktor aktual, yaitu kecakapan nyata dan prestasi.
	1. Faktor non-intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu sepeti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, emosional dan sebagainya.
	2. Faktor kematangan baik fisik maupun fsikis.

Yang tergolong faktor eksternal ialah:

* + 1. Faktor sosial yang terdiri atas:
		2. Faktor lingkungan keluarga.
		3. Faktor lingkungan sekolah.
		4. Faktor lingkungan masyarakat.
		5. Faktor kelompok.
		6. Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
		7. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
		8. Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

 Faktor – faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena adanya faktor – faktor tertentu yang mempengatuhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, inteligensi, dan kecemasan.

1. **Materi Pembelajaran**

Macam bencana alam yang pernah terjadi di Indonesia.

1. Gempa Bumi

 Gempa dibedakan menjadi tiga, yaitu gempa vulkanik, runtuhan, dan tektonik. Gempa yang paling hebat yaitu gempa tektonik. Gempa tektonik terjadi karena adanya pergeseran kerak bumi. Sebagian besar gempa tektonik terjadi ketika dua lempeng saling bergesekan. Gempa bumi ini dapat mengakibatkan pohon-pohon tumbang, bangunan runtuh, tanah terbelah, dan makhluk hidup termasuk manusia menjadi korban. Gempa bumi mempunyai kekuatan yang berbeda-beda. Kekuatan gempa diukur menggunakan satuan skala Richter. Alat untuk mengukur gempa yaitu seismograf. Terjadinya gempa tektonik dimulai dari sebuah tempat yang disebut pusat gempa. Pusat gempa dapat berada di daratan atau lautan. Pusat gempa yang berada di lautan dapat menyebabkan gempa bumi di bawah laut. Gempa seperti ini bisa menyebabkan gelombang hebat yang disebut tsunami. Gelombang itu bergerak menuju pantai dengan kecepatan sangat tinggi dan kekuatannya sangat besar. Kecepatannya dapat mencapai 1.000 km per jam.

Ketika mencapai pantai, gelombang tersebut naik sehingga membentuk dinding raksasa. Tinggi gelombang laut normal antara 1–2 meter. Namun, saat tsunami tinggi gelombang laut dapat mencapai 30–50 meter. Gelombang ini akan bergerak cepat menuju daratan dan merusak segala sesuatu yang dilaluinya.

1.  Gunung Meletus

Gunung api yang sedang meletus dapat memuntahkan awan debu, abu, dan lelehan batuan pijar atau lava. Lava ini sangat panas. Saat menuruni gunung, lava ini dapat membakar apa saja yang dilaluinya. Namun

saat dingin, aliran lava ini mengeras dan menjadi batu. Apabila lava ini bercampur dengan air hujan, dapat mengakibatkan banjir lahar dingin. Gunung meletus sering disertai dengan gempa bumi.

 Gempa bumi yang disebabkan oleh gunung meletus disebut gempa bumi vulkanik. Misalnya gempa yang terjadi saat Gunung Krakatau meletus pada tahun 1883. Letusan Gunung Krakatau ini juga mengakibatkan gelombang tsunami. Letusan gunung api dapat mengakibatkan berbagai dampak yang merugikan. Lava pijar yang dimuntahkan oleh gunung api dapat membakar kawasan hutan yang dilaluinya. Berbagai jenis tumbuhan dan hewan mati terbakar. Apabila lava pijar ini mengalir sampai ke permukiman penduduk, dapat memakan korban jiwa manusia dan menyebabkan kerusakan yang cukup parah.

1.  Banjir

 Bencana banjir diawali dengan curah hujan yang sangat tinggi. Curah hujan dikatakan tinggi jika hujan turun secara terus-menerus dan besarnya lebih dari 50 mm per hari. Air hujan dapat mengakibatkan banjir jika tidak mendapat cukup tempat untuk mengalir. Seringkali sungai tidak mampu menampung air hujan sehingga air meluap menjadi banjir. Sepanjang bulan Januari 2008 terjadi banjir di berbagai daerah. Banjir melanda kota-kota besar seperti Jakarta, Semarang, Solo, Aceh, dan Lampung. Bencana banjir dapat mengakibatkan kerugian yang sangat besar. Rumah-rumah dan ribuan hektare sawah yang ditanami padi rusak. Jalan-jalan terputus tidak bisa dilewati. Korban banjir pun dapat terancam berbagai penyakit seperti diare, kolera, dan penyakit-penyakit kulit.

Cara Pencegahan Banjir

Banjir yang terjadi di Jakarta, Bandung, ataupun daerah sekitarnya sebagian besar disebabkan karena curah hujan yang cukup tinggi. Namun demikian, ulahmanusia yang membuang sampah di sungai, menebang pohon sehingga hutanmenjadi gundul juga memjadi penyebab terjadinya banjir. Sampah yang di buang kesungai, lama-kelamaan akan menumpuk dan apabila hujan datang air sungai akan meluap karena alirannya terhambat oleh tumpukan sampah yang sangat banyakdan mengakibatkan banjir.Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir di antaranya adalah sebagai berikut.

a. Membuang sampah pada tempatnya.

b. Membersihkan, selokan atau parit dekat rumah dari sampah sehingga aliran airmenjadi lancar.

c. Melakukan penghijauan di lahan-lahan kosong sebagai daerah resapan air.

d. Melakukan penghijauan di hutan-hutan yang gundul (reboisasi).

4. Tanah Longsor

 Tanah longsor biasanya disebabkan oleh hujan yang deras. Hal ini karena tanah tidak sanggup menahan terjangan air hujan akibat adanya penggundulan hutan. Tanah longsor dapat meruntuhkan semua benda di atasnya. Selain itu, tanah longsor dapat menimbun rumah-rumah penduduk yang ada di bawahnya. Sepanjang bulan Januari 2008 terjadi tanah longsor di beberapa daerah. Bencana ini di antaranya terjadi di Brebes dan Tawangmangu yang memakan banyak korban harta dan jiwa.

5. Angin Puting Beliung

 Angin puting beliung merupakan angin yang sangat kencang dan bergerak memutar. Puting beliung biasanya terjadi pada saat hujan deras yang disertai angin kencang. Kecepatan angin putting beliung bisa mencapai 175 km/jam. Angin putting beliung dapat menerbangkan segala macam benda yang dilaluinya. Akhir-akhir ini angin puting beliung sering terjadi di negara kita. Beberapa daerah yang mengalami angin puting beliung yaitu Magelang, Lampung, Garut, Nusa Tenggara Timur, dan Banjarmasin.

Peristiwa-peristiwa alam tersebut tidak dapat kita cegah. Gempa bumi, gunung meletus, dan angin puting beliung dapat terjadi secara tiba-tiba. Namun, sebenarnya peristiwa alam itu dapat diperkirakan sebelumnya. Badan Meteorologi dan Geofisika (BMG) dapat memperkirakan peristiwa alam itu akan terjadi. Informasi itu diumumkan kepada masyarakat sehingga masyarakat dapat menyelamatkan diri. BMG juga bertugas mengamati kondisi cuaca harian. Stasiun meteorologi yang mengamati kondisi cuaca, biasanya berada di kota-kota besar. BMG mempunyai alat-alat pengukur cuaca dan iklim antara lain seperti berikut.

1. Alat untuk mengukur curah hujan (penakar hujan).

2. Alat untuk mengukur kecepatan angin (anemometer).

3. Alat untuk mengukur tekanan udara (barometer).

Beberapa peristiwa alam dapat kita cegah, misalnya banjir dan tanah longsor.

Beberapa usaha yang dapat kita lakukan untuk mencegah banjir sebagai berikut.

1. Melakukan reboisasi atau penghijauan, khususnya di lereng bukit.

2. Membuat sengkedan (teras) di lahan miring agar tanah tidak longsor diterjang hujan.

3. Jangan membuang sampah di sungai, selokan, atau saluran air lainnya karena dapat menghambat aliran air dan menyebabkan pendangkalan sungai

Dampak Peristiwa Alam

Peristiwa alam, seperti banjir, tsunami, gempa bumi, tanah longsor, dan gunungmeletus yang terjadi pada suatu daerah dapat mengakibatkan dampak bagi makhlukhidup baik hewan, tumbuhan, ataupun manusia. Banjir yang terjadi di Jakarta padaawal tahun 2007 mengakibatkan banyak rumah yang tenggelam, kegiatan sehariharimenjadi tergangu, muncul penyakit diare, dan sebagainya.Selain berdampak pada manusia manusia, banjir juga mengakibatkan tanamantanamanrusak karena tumbang atau terbawa arus banjir yang cukup deras. Paditerancam gagal panen karena sawah terendam air dan lingkungan menjadi kotorkarena lumpur dan sampah yang dibawa oleh banjir. Hewan-hewan pun harus diungsikan akibat terjadinya banjir. Jadi, peristiwa alam dapat mengakibatkandampak bagi makhluk hidup bukan hanya manusia tetapi juga lingkungan, hewan,dan tumbuhan.

1. **Penelitian Terdahulu**

 *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pairshare (TPS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa Kelas V SD 1 Padokan Bantul* disusun Oleh (Lufizah Aeni, 2012)

 Pembelajaran dengan model kooperatif tipe Think- Pair-Share (TPS) berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa kelas V SD 1 Padokan Bantul tahun ajaran 2011/2012. Hal ini dilihat dengan adanya perbedaan hasil post test antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai sig 0,000 < 0,05, yang artinya ada perbedaan yang signifikan hasil post test antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

 *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Di Gugus III Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014* disusunoleh (Nyoman Ayu Aryani, 2013)

 Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan prestasi belajar pada pembelajaran IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Direct Instruction (DI).

 *Penerapan Model Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (Tps) Dalam Guruan IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Tentang Kenampakan Alam (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SD Negeri Sirnasari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang).* Disusun (Hidayat, Ma'mun. 2013)

 Peningkatan hasil belajar tes awal terdapat 9 (22,5%) siswa yang tuntas, siklus I menjadi 18 orang (72%) dan rata-rata nilai sikus I 67,7, dan kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 22 orang (88%) dengan rata-rata nilai siklus 75,52.

1. **Kerangka Berpikir**

Rendahnya hasil belajar siswa pada materi peristiwa alam di indonesia

Guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa ada variasi

**KONDISI AWAL**

Siklus I: penyesuaian proses pembelajaran dengan menggunakan model *Think Pair Share* 25% hasil belajar siswa mencapai KKM

Penggunaan model *Think Pair Share* dalam pembelajaran IPA materi peristiwa alam di indonesia

**TINDAKAN**

Diduga melalui metode *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V semester II SDN Halimun tahun ajaran 2013-2014

Siklus II : Uji coba kembali penggunaan model *Think Pair Share* dengan penerapan yang lebih mendalam. 50% hasil belajar siswa mencapai KKM

**KONDISI**

 **AKHIR**

Siklus III : Pelaksanaan evaluasi dan refleksi siklus II dengan menggunakan kembali model *Think Pair Share* 75% hasil belajar siswa mencapai KKM

 Kondisi awal dalam kegiatan pembelajarn di Sekolah Halimun yaitu cara mengajar atau metode yang digunakan guru dari hari ke hari terus menggunakan metode ceramah, siswa kurang memahami materi yang disampaikan khususnya materi tentang peristiwa alam di Indonesia.

 Siklus I siswa melakukan percobaan dengan berpasangan lalu guru melakukan pengetesan materi peristiwa alam di Indonesia yang siswa ketahui sesuai isu yang pernah mereka dengar . Siklus II peserta didik melakukan percobaan kembali dengan melakukan pengetesan ulang menggunakan metode *Think Pair Share* Setelah melakukan pembelajaran dengan metode *Think Pair Share* di akhir pertemuan peneliti melakukan pengetesan secara individu dengan pemberian tes tulis, tanya jawab, tes formatif, dan angket.

Dari kegiatan siklus I, dan siklus II, diharapkan hasil pembelajaran siswa meningkat dan menjadi lebih baik. Kondisi akhir diduga melalui metode *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Peristiwa Alam di Indonesia

1. **Asumsi**

 Peneliti berasumsi bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan alasan sebagai berikut, bahwa dengan menggunakan model *Think Pair Share*, 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 dan berpartisipasi dengan baik, bertanggungjawab, disiplin, jujur, dapat menerima pendapat orang lain dan saling menghargai satu sama lain.

1. **Hipotesis**

 Berdasarkan asumsi di atas, maka dapat ditarik hipotesis sebagai berikut:

Diduga, dengan “ Penggunaan model *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Peristiwa Alam di Indonesia”.