**BAB II**

**KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

1. **Kajian Teori**
	1. **Tinjauan Tentang Hasil Belajar**
2. **Definisi Belajar**

Pengertian Belajar Secara umum menurut para penulis buku psikologi ialah sebagai suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang relatif menetap sebagai hasil dari sebuah pengalaman (Imron, 1996: 2). Begitupun menurut Beberapa ahli dalam dunia pendidikan memberikan definisi belajar sebagai berikut. Santrock dan Yussen (Sugihartono, 2007: 74) mengemukakan bahwa belajar merupakan sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Sugihartono (2007: 74) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Slameto (2003: 2) mengemukakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Mudzakir (1997:34) mengemukakan belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang mengadakan perubahan didalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterlampilan, dan lain sebagainya. Abdillah (dalam Aunurrahman, 2010: 35) mengemukaan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Hakim (dalam Fathurrahman, 2007: 6) adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterlampilan, daya pikir dan lain-lain kemampuannya. Skinner (Dimyati dan Mudjiono, 2006: 9) mengemukakan belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Menurut Suprijono, (2009: 2-3), beberapa pakar pendidikan mendefinisikan belajar sebagai berikut:

1. Gagne

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi itu bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah.

1. Travers

Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku

Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan definisi belajar. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

1. **Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar itu sendiri. Menurut Purwanto (2006: 102) faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar digolongkan menjadi 2, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

Muhabbibin Syah (2003: 144) menyebutkan tiga faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor internal, eksternal dan pendekatan belajar.

1. Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari peserta didik belajar. Faktor dari dalam (internal) meliputi dua aspek, fisiologi dan psikologis.
2. Fisiologi, faktor ini meliputi kondisi jasmaniah secara umum dan kondisi panca indra.
3. Kondisi psikologis, faktor ini meliputi kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi dan kemampuan kognitif.
4. Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor-faktor ini meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.
5. Lingkungan sosial yang dimaksud adalah manusia atau sesama manusia, baik manusia itu ada (kehadirannya) ataupun tidak langsung hadir. Dalam lingkungan sosial yang mempengaruhi belajar siswa ini dapat dibedakan menjadi tiga yaitu rumah, sekolah dan masyarakat.
6. Lingkungan non sosial meliputi keadaan udara, waktu belajar, cuaca, lokasi gedung sekolah dan alat-alat pembelajaran.
7. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yaitu jenis upaya belajar yang meliputi strategi, model dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Dengan demikian guru harus memperhatikan perbedaan individu dalam memberikan pelajaran kepada mereka, supaya dapat menangani siswa sesuai dengan kondisinya untuk menunjang keberhasilan belajar. Hal tersebut dikarenakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa, satu dengan yang lainnya berbeda.

Menurut Ahmadi, (2005) ada tiga faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa yaitu:

1. Faktor *raw input* (faktor siswa itu sendiri) dimana tiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam kondisi sosiologis dan kondisi psikologis.
2. Faktor *environmental input* (faktor lingkungan) baik lingkungan alami maupun lingkungan sosial.
3. Faktor *instrumental input*, yang didalamnya antara lain terdiri dari kurikulum, program/bahan pengajaran, sarana dan fasilitas serta tenaga pengajar (guru).

Salah satu yang mempengaruhi belajar adalah faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yang di dalamnya terdapat model pembelajaran. Joyce (Trianto, 2010: 22) menyatakan bahwa model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu siswa sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Tepat tidaknya guru menggunakan model pembelajaran, turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dicapai siswa. Maka dalam penelitian ini membicarakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu model pembelajaran.

1. **Hasil Belajar**

Setelah mengetahui pengertian belajar dan faktor yang mempengaruhinya, maka akan dikemukakan apa itu hasil belajar. Nawawi (1981:127) membedakan hasil belajar menjadi tiga macam yaitu:

1. Hasil belajar yang berupa kemampuan, keterampilan atau kecakapan di dalam melakukan atau mengerjakan suatu tugas, termasuk di dalamnya keterampilan menggunakan alat.
2. Hasil belajar  yang berupa kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan tentang apa yang dikerjakan, dan
3. Hasil belajar yang berupa perubahan sikap dan tingkah laku.

Sudjana (2005: 5) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Tirtonegoro (2001: 43) mengemukakan hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu. Djamarah (1996: 23) mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Bloom (dalam Hudoyo, 1975: 28) bahwa hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang diterapkan.

Pada penelitian ini penulis menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom pada tahun 1956 dalam Endang Poerwati (dalam Sudjana, 2008:32) yaitu *Cognittive, Affektiv, dan Psychomotor.*

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah:

1. Pengetahuan
2. Pemahaman
3. Aplikasi
4. Analisis
5. Sintesis
6. Evaluasi
7. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut.

1. Reciving/ attending (penerimaan)
2. Responding (jawaban)
3. Valuing (penilaian)
4. Organisasi
5. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai
6. Ranah Psikomotor

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

1. gerakan refleks yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak sadar;
2. keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
3. kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain;
4. kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan;
5. gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
6. kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Tohirin (2006:155) mengungkapkan seseorang yang berubah tingkat kognitifnya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya. Arikunto (2007: 121) mengungkapkan ranah kognitif pada siswa SD yang cocok diterapkan adalah ingatan, pemahaman dan aplikasi, sedangkan untuk analisis, sintesis, baru dapat dilatih di SLTP dan SMU dan Perguruan Tinggi secara bertahap sesuai urutan yang ada. Pengetahuan atau ingatan merupakan proses berpikir yang paling rendah, misalnya mengingat rumus, istilah, nama-nama tokoh atau nama-nama kota. Kemudian pemahaman adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan, misalnya memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Sedangkan aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Menerapkan abstraksi yaitu ide, teori atau petunjuk teknis ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut peserta didik untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, model atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran (Sudjana, 2005: 23). Dalam pembatasan hasil pembelajaran yang akan diukur, peneliti mengambil ranah kognitif pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3).

1. **Tinjauan Tentang Pembelajaran IPA di SD**
2. **Definisi IPA**

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata Inggris yaitu *natural science,* artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkut paut dengan alam, sedangkan *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

Menurut Rom Harre (Darmodjo dan Kaligis, 1993: 4), *Science is a collection of well attested phenomena.* Bila diterjemahkan secara bebas artinya sebagai berikut: IPA adalah kumpulan teori yang telah diuji kebenarannya yang menjelaskan tentang pola-pola keteraturan dari gejala alam yang diamati secara seksama. Pendapat Harre ini memuat dua hal yang penting yaitu pertama, bahwa IPA suatu kumpulan pengetahuan yang berupa teori-teori. Kedua, bahwa teori-teori itu berfungsi untuk menjelaskan gejala alam.

Jacobson & Bergman (1980: 4), mendefinisikan IPA sebagai berikut: “*Science is the investigation and interpretation of events in the natural, physical environment and within our bodies’.* IPA merupakan penyelidikan dan interprestasi dari kejadian alam, lingkungan fisik, dan tubuh kita. Lebih lanjut menurut Abruscato, Joseph dan Derosa, Donald A (2010: 6), Sains adalah: *“Science is the name we give to group of process through which we can sistematically gather information about the natural world. Science is also the knowledge gathered through the use of such process. Finally, science is characterized by those values and attitudes processed by people who use scientific process to gather knowledge.”* Pengertian sains menurut uraian di atas adalah (1) sains adalah sejumlah proses kegiatan mengumpulkan informasi secara sistematik tentang dunia sekitar, (2) sains adalah pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan tertentu, (3) sains dicirikan oleh nilai-nilai dan sikap para ilmuwan menggunakan proses ilmiah dalam memperoleh pengetahuan. Dengan kata lain, sains adalah proses kegiatan yang dilakukan para saintis dalam memperoleh pengetahuan dan sikap terhadap proses kegiatan tersebut (sikap ilmiah).

Seperti halnya setiap ilmu pengetahuan, IPA mempunyai objek dan permasalahan jelas yaitu berobjek benda-benda alam dan mengungkapkan misteri (gejala-gejala) alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Powler (Samatowa, 2006: 2), IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.

IPA merupakan kumpulan pengeahuan yang diperoleh tidak hanya produk saja tetapi juga mencakup pengetahuan seperti keterlampilan dalam hal melaksanakan penyelidikan ilmiah. Proses ilmiah yang bersifat rasional. Sedang sikap ilmiah misalnya objektif dan jujur dalam mengumpulkan data yang diperoleh. Dengan menggunakan proses dan sikap ilmiah itu saintis memperoleh penemuan-penemuan atau produk yang berupa fakta, konsep, prinsip dan teori. IPA sebagai produk atau isi mencakup fakta, konsep, prinsip, hukum-hukum dan teori IPA. Jadi pada hakikatnya IPA terdiri dari tiga komponen, yaitu sikap ilmiah, proses ilmiah dan produk ilmiah. Hal ini berarti IPA tidak hanya terdiri atas kumpulan pengetahuan atau berbagai macam fakta yang dihafal, IPA juga merupakan kegiatan atau proses aktif menggunakan pikiran dalam mempelajari gejala-gejala alam yang belum dapat direnungkan.

Pengertian IPA menurut beberapa ahli yang lainnya:

1. Menurut Fowler (Santi, 2006:2:9) menyatakan IPA adalah “Ilmu yang sistematis dan di rumuskan, ilmu ini berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan terutama di dasarkan atas pengamatan dan induksi”.
2. Menurut Nash ( Usman, 2006:2) IPA adalah “Suatu cara atau metode untuk mengamati alam yang bersifat analisi, lengkap, cermat serta menghubungkan antara fenomena lain sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang di amati”.
3. Nokes (Abdullah, 2003:18) IPA adalah “Pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan metode khusus”.

Dari pendapat di atas dapat diartikan IPA adalah suatu produk diperoleh dengan metode khusus untuk mendapatkan suatu konsep berdasarkan hasil observasi dan eksperimen tentang gejala alam dan berusaha mengembangkan rasa ingintahu tentang alam serta berperan dalam memecahkan, menjaga dan melestarikan lingkungan.

1. **Karakteristik Utama IPA**

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik sangat dipengaruhi oleh sifat keilmuan yang terkandung pada masing-masing mata pelajaran. Perbedaan karakteristik pada berbagai mata pelajaran akan menimbulkan perbedaan cara mengajar dan cara siswa belajar antar mata pelajaran satu dengan yang lainnya. IPA memiliki karakteristik tersendiri untuk membedakan dengan mata pelajaran lain.

Harlen (Bundu, 2006: 10), menyatakan bahwa ada tiga karakteristik utama sains yakni: Pertama, memandang bahwa setiap orang mempunyai kewenangan untuk menguji validitas (kesahihan) prinsip dan teori ilmiah meskipun kelihatannya logis dan dapat dijelaskan secara hipotesis. Teori dan prinsip hanya berguna jika sesuai dengan kenyataan yang ada. Kedua, memberi pengertian adanya hubungan antara fakta-fakta yang diobservasi yang memungkinkan penyusunan prediksi sebelum sampai pada kesimpulan. Teori yang disusun harus didukung oleh fakta-fakta dan data yang teruji kebenarannya. Ketiga, memberi makna bahwa teori sains bukanlah kebenaran yang akhir tetapi akan berubah atas dasar perangkat pendukung teori tersebut. Hal ini member penekanan pada kreativitas dan gagasan tentang perubahan yang telah lalu dan kemungkinan perubahan di masa depan, serta pengertian tentang perubahan itu sendiri.

Menurut penjelasan diatas karakteristik utama sains yakni adalah hubungan antara fakta-fakta yang diobservasi yang penyusunannya prediksi sebelum sampai pada kesimpulan.

1. **Pengertian Pembelajaran 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.

Menurut Darmodjo dan Kaligis (1993: 7), pembelajaran IPA didasarkan pada hakikat IPA sendiri yaitu segi proses, produk dan pengembangan sikap. Tiga aspek itu dijabarkan sebagai berikut, yaitu:

1. Produk, merujuk pada sekumpulan pengetahuan berupa fakta , konsep, prinsip, teori dan hukum.
2. Proses, proses sains merujuk pada proses-proses pencarian sains yang dilakukan para ahli dengan keterampilan untuk mengamati, menafsirkan, membuat hipotesis, merencanakan percobaan dan mengkomunikasikan hasil pengamatan.
3. Sikap, selain menggunakan metode ilmiah, para ilmuwan IPA perlu memiliki sikap ilmiah agar hasil yang dicapainya itu sesuai dengan harapannya. Sikap tersebut diantaranya obyektif terhadap fakta atau kenyataan, tidak tergesa-gesa dalam mengambil kesimpulan atau keputusan, berhati terbuka, dapat membedakan antara fakta dan pendapat, netral, tekun dan sabar.
4. **Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Menurut Sagala (2010: 61), pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa.

Darmodjo dan Kaligis (1993: 12), menyatakan bahwa mengajar dan belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran. Pembelajaran akan berhasil apabila terjadi proses mengajar yang harmoni. Proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung hanya dalam satu arah, melainkan dari berbagai arah (multiarah) sehingga memungkinkan siswa untuk belajar berbagai sumber belajar yang ada.

IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Struktur kognitif anak tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan. Anak perlu dilatih dan diberi kesempatan untuk mendapatkan keterlampilan-keterlampilan dan dapat berpikir serta bertindak secara ilmiah.

Adapun IPA untuk anak Sekolah Dasar dalam Samatowa (2006: 12), didefinisikan oleh Paolo dan Marten yaitu sebagai berikut: mengamati apa yang terjadi, mencoba apa yang diamati, mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang akan terjadi, menguji bahwa ramalan-ramalan itu benar.

Menurut Sulistyorini (2007: 8), pembelajaran IPA harus melibatkan keaktifan anak secara penuh (*active learning*) dengan cara guru dapat merealisasikan pembelajaran yang mampu member kesempatan pada anak didik untuk melakukan keterlampilan proses meliputi: mencari, menemukan, menyimpulkan, mengkomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan, nilai-nilai, dan pengalaman yang dibutuhkan. Menurut De Vito, *et al.* (Samatowa, 2006: 146), pembelajaran IPA yang baik harus mengaitkan IPA dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertayaan, membangkitkan ide-ide siswa, membangun rasa ingin tahu tentang segala sesuatu yang ada dilingkungannya, membangun keterlampilan (*skill*) yang diperlukan, dan menimbulkan kesadaran siswa belajar IPA menjadi sangat diperlukan untuk dipelajari.

1. **Tujuan Pembelajaran IPA**

Menurut Hendro Darmodjo dan Jenny R.E. Kaligis (1993: 6), tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar sebagai berikut:

1. Memahami alam sekitarnya, meliputi benda-benda alam dan buatan manusia serta konsep-konsep IPA yang terkandung di dalamnya;
2. Memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu, khususnya IPA, berupa “keterampilan proses” atau metode ilmiah yang sederhana;
3. Memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitarnya dan memecahkan masalah yang dihadapinya, serta menyadari kebesaran penciptanya;
4. Memiliki bekal pengetahuan dasar yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Tujuan pendidikan IPA di Sekolah Dasar berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau Kurikulum 2006 adalah agar siswa mampu memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-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 keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs. (Mulyasa, 2010: 111).

Dengan Demikian pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dapat melatih dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan proses dan dapat melatih siswa untuk dapat berpikir serta bertindak secara rasional dan kritis terhadap persoalan yang bersifat ilmiah yang ada di lingkungannya. Keterampilan-keterampilan yang diberikan kepada siswa sebisa mungkin disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia dan karakteristik siswa Sekolah Dasar, sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupannya sehari-hari.

Penelitian akan dilaksanakan di kelas V semester 2, pada materi yakni Sifat-sifat Cahaya. Berikut adalah tabel standar kompetensi dan kompetensi dasar dari materi pembelajaran.

**Tabel 2.1**

**Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

**Kelas V Semester 2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **STANDAR KOMPETENSI** | **KOMPETENSI DASAR** |
| 1 |  6. Menerapkan sifat-sifat cahaya melalui kegiatan membuat suatu karya/model | * 1. Mendeskripsikan sifat-sifat cahaya
 |

1. **Materi Pembelajaran**

Cahaya berasal dari sumber cahaya. Semua benda yang dapat memancarkan cahaya tersebut sumber cahaya. Contoh sumber cahaya adalah matahari, lampu, senter dan bintang. Cahaya memiliki sifat merambat lurus, menembus benda bening, dapat dipantulakan, dibiaskan dan diuraikan.Sifat Cahaya yaitu:

1. **Cahaya Merambat lurus**

Pernahkah kamu melihat cahaya matahari yang masuk melalui celah-celah atau jendela yang ada di rumahmu? Lintasan cahaya disebut sinar atau berkas cahaya. Contoh:

1. Berkas cahaya yang merambat dari proyektor bioskop ke layar.
2. Terjadinya bayangan benda karena benda itu terhalangi cahaya.
3. Masuknya sinar matahari ke ruangan melalui suatu lubang.

Cahaya merambat lurus menyebabkan terbentuknya bayangan dari benda yang terkena cahaya.

1. **Cahaya Dapat Menembus Benda Bening**

Amatilah ketika kamu berjalan di bawah cahaya matahari. Ke mana pun kamu berjalan, selalu diikuti oleh bayanganmu sendiri. Bayang-bayang tubuhmu akan hilang ketika kamu masuk ke dalam rumah atau berlindung di balik pohon yang besar. Bagaimana bayangan tubuhmu dapat terbentuk? Bayangan terbentuk karena cahaya tidak dapat menembus suatu benda. Ketika cahaya mengenai tubuhmu, cahaya tidak dapat menembus tubuhmu sehingga terbentuklah bayangan. Begitu pula ketika cahaya mengenai rumahmu dan pohon yang besar. Bayangan adalah daerah gelap yang terbentuk akibat cahaya tidak dapat menembus suatu benda.

Sekarang amatilah sebuah gelas bening. Sorotlah dengan lampu senter gelas bening itu. Apakah ada bayangan gelap di sekitar gelas tersebut? Cahaya senter dapat menembus gelas itu. Gelas termasuk benda bening karena dapat ditembus cahaya.

Benda bening adalah benda yang dapat meneruskan sebagianbesar cahaya yang diterimanya. Jadi, air yangjernih termasuk benda bening. Selain bendabening terdapat pula benda yang tidak dapatditembus cahaya. Benda ini dinamakan bendagelap.

Benda dapat dikelompokkan menjadi tiga. Benda tersebut adalah benda bening seperti kaca. Benda tembus cahaya seperti kertas tipis. Dan benda tidak tembus cahaya seperti karton hitam.

Sifat cahaya yang dapat menembus benda bening diperlukan dalam kehidupan kita sehari-hari. Misalkan bumi yang kita huni ini memiliki lapisan udara yang disebut atmosfer. Walaupun lapisan atmosfer cukup tebal, cahaya matahari dapat menerangi bumi. Ini terjadi karena cahaya matahari dapat menembus lapisan atmosfer. Perhatikan juga jendela kaca di rumah atau sekolahmu. Cahaya dapat menembus benda bening yaitu kaca, sehingga ruangan dalam rumah dan sekolah menjadi terang.

1. **Cahaya Dapat Dipantulkan**

Mungkin kamu pernah mengalami mati lampu di rumahmu pada malam hari. Ketika itu, di sekeliling rumah gelap gulita. Orang tuamu akan menyalakan lilin atau menggunakan lampu senter untuk melihat sekeliling rumahmu. Coba kamu sorotkan senter ke dinding kamarmu yang gelap itu. Kamu akan melihat cahaya senter di pantulkan baur atau tidak teratur oleh dinding. Mengapa demikian?.

Sekarang lakukan kegiatan berikut di sekolah. Lihatlah teman sebangkumu melalui cermin. Temanmu dapat terlihat di cermin karena cahaya yang berasal dari temanmu dipantulkan ke cermin, kemudian oleh cermin dipantulkan kembali ke mata. Hal ini merupakan salah satu sifat cahaya yaitu cahaya dapat dipantulkan jika mengenai suatu permukaan. Ketika cahaya mengenai permukaan yang licin, seperti cermin datar, cahaya akan dipantulkan.

Coba ambil sentermu! Nyalakan lampu senter itu dan arahkan ke cermin! Apa yang kamu lihat? Setelah mengenai permukaan cermin, cahaya lampu senter itu dipantulkan. Coba carilah letak cahaya pantulan lampu senter itu!.

Pemantulan cahaya ada dua jenis yaitu **pemantulan baur** (pemantulan difus) dan **pemantulan teratu**r. Pemantulan baur terjadi apabila cahaya mengenai permukaan yang kasar atau tidak rata. Pada pemantulan ini, sinar pantul arahnya tidak beraturan. Sementara itu, pemantulan teratur terjadi jika cahaya mengenai permukaan yang rata, licin, dan mengilap. Permukaan yang mempunyai sifat seperti ini misalnya cermin. Pada pemantulan ini sinar pantul memiliki arah yang teratur. Cermin merupakan salah satu benda yang memantulkan cahaya. Berdasarkan bentuk permukaannya ada cermin datar dan cermin lengkung. Cermin lengkung ada dua macam, yaitu cermin cembung dan cermin cekung.

1. Cermin Datar

Cermin datar yaitu cermin yang permukaan bidang pantulnya datar dan tidak melengkung. Cermin datar biasa kamu gunakan untuk bercermin. Pada saat bercermin, kamu akan melihat bayanganmu di dalam cermin.

1. Cermin Cembung

Cermin cembung yaitu cermin yang permukaan bidang pantulnya melengkung ke arah luar. Cermin cembung biasa digunakan untuk spion pada kendaraan bermotor. Bayangan pada cermin cembung bersifat maya, tegak, dan lebih kecil (diperkecil) daripada benda yang sesungguhnya.

1. Cermin Cekung

Cermin cekung yaitu cermin yang bidang pantulnya melengkung ke arah dalam. Cermin cekung biasanya digunakan sebagai reflektor pada lampu mobil dan lampu senter. Sifat bayangan benda yang dibentuk oleh cermin cekung sangat bergantung pada letak benda terhadap cermin.

1. Jika benda dekat dengan cermin cekung, bayangan benda bersifat tegak, lebih besar, dan semu (maya).
2. Jika benda jauh dari cermin cekung, bayangan benda bersifat nyata (sejati) dan terbalik.
3. **Cahaya Dapat Dibiaskan**

Pernahkah kamu berenang di kolam renang? Kita dapat melihat seolah-olah dasar kolam tidak dalam. Hal ini disebabkan terjadinya *pembiasan cahaya*. Contoh lain terjadinya pembiasan cahaya adalah pensil di air kelihatan patah. Pensil di air kelihatan patah di perbatasan air dan udara. Mengapa hal ini dapat terjadi? Cahaya merambat lurus dalam medium yang sama. Pensil tersebut sebagian ada di dalam air dan sebagian ada di udara.

Pembiasan cahaya terjadi karena cahaya merambat pada dua medium atau zat yang berbeda. Dalam contoh ini cahaya merambat dari udara ke air. Apabila cahaya merambat melalui dua zat yang kerapatannya berbeda, cahaya tersebut akan dibelokkan. Peristiwa pembelokan arah rambatan cahaya setelah melewati medium rambatan yang berbeda disebut **pembiasan**. Apabila cahaya merambat dari zat yang kurang rapat ke zat yang lebih rapat, cahaya akan dibiaskan mendekati garis normal. Misalnya cahaya merambat dari udara ke air. Sebaliknya, apabila cahaya merambat dari zat yang lebih rapat ke zat yang kurang rapat, cahaya akan dibiaskan menjauhi garis normal. Misalnya cahaya merambat dari air ke udara.

Pembiasan cahaya sering kamu jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya dasar kolam terlihat lebih dangkal daripada kedalaman sebenarnya. Gejala pembiasan juga dapat dilihat pada pensil yang dimasukkan ke dalam gelas yang berisi air. Pensil tersebut akan tampak patah.

1. **Cahaya dapat Diuraikan**

Pernahkah kamu melihat pelangi di langit? Warna apa saja yang ada dalam pelangi? Pernahkah kamu bermain air sabun untuk membuat balon busa. Apa yang kamu lihat saat balon busa ditiup di bawah sinar matahari? Ya, akan tampak warna berkilauan pada permukaan balon busa. Bagaimana kedua peristiwa itu dapat terjadi?**.**

Pelangi terjadi karena titik air hujan terkena cahaya matahari. Tahukah kamu, apa warna cahaya matahari? Warna cahaya matahari adalah putih. Warna-warna tersebut dihasilkan dari penguraian warna putih. Cahaya putih akan mengalami pembiasan dan terurai menjadi berbagai macam warna, yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu.Warna-warna yang membentuk cahaya putih disebut spektrum cahaya. Komposisi warna sinar matahari, yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Inilah yang disebut pelangi. Hal ini dapat dibuktikan dengan cakram warna. Bila cakram warna tersebut kita putar terus-menerus maka akan menghasilkan warna putih.

Cahaya terdiri atas beberapa macam warna cahaya yang disebut cahaya *polikromatik*. Warna warni pada pelangi terjadi karena cahaya matahari dibiaskan,diuraikan dan dipantulkan oleh tetes-tetes air hujan. Cahaya yang dihasilkan dari peristiwa pembiasan adalah cahaya tunggal. Cahaya ini tidak dapat diuraikan lagi, disebut *cahaya monokromatik*. Contohnya cahaya berwarna merah, jingga, hijau, biru, nila, ungu pada pelangi.

1. **Tinjauan** **Tentang Model *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share***
2. **Pengertian Model Pembelajaran *Think Pair Share***

Model pembelajaran Think-Pair- Share(TPS)dikembangkan oleh Frank Lyman dkk dari Universitas Maryland pada tahun 1985.Model pembelajaran *Think-Pair-Share* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu mengubah asumsi bahwa metode resitasi dan diskusi perlu diselenggarakan dalam setting kelompok secara keseluruhan. Arends ( Komalasari,  2010: 84) mengemukakan bahwa:

“Model pembelajaran *Think* *Pair* *Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *Think* *Pair* *Share* dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespon dan saling membantu.”

Karakteristik model *Think Pair Share* siswa dibimbing secara mandiri, berpasangan, dan saling berbagi untuk menyelesaikan permasalahan. Model ini selain diharapkan dapat menjebatani dan mengarahkan proses belajar mengajar siswa juga mempunyai dampak lain yang sangat bermanfaat bagi siswa. Beberapa akibat yang dapat ditimbulkan dari model ini adalah siswa dapat berkomunikasi secara langsung oleh individu lain yang dapat saling memberi informasi dan bertukar pikiran serta mampu berlatih untuk mempertahankan pendapatnya jika pendapat itu layak untuk dipertahankan.

Peningkatan penguasaan isi akademis sisiwa terhadap materi pelajaran dilalui dengan tiga proses tahapan yaitu melalui proses *think*ing (berpikir) siswa diajak untuk merespon, berpikir dan mencari jawaban atas pertanyaan guru, melalui proses *Pair*ing (berpasangan) siswa diajak untuk bekerjasama dan saling membantu dalam kelompok kecil untuk bersama-sama menemukan jawaban yang paling tepat atas pertanyaan guru. Terakhir melalui tahap sharing (berbagi) siswa diajak untuk mampu membagi hasil diskusi kepada teman dalam satu kelas. Jadi melalui metode *Think Pair Share* ini penguasaan isi akademis siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

1. **Tahap-Tahap Model Pembelajaran *Think Pair Share***

*Think Pair Share*  memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi waktu lebih banyak pada siswa untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain. Model *Think Pair Share* (TPS) sebagai ganti dari tanya jawab seluruh kelas. Sebagai suatu model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) memiliki langkah-langkah tertentu. Guru membagi siswa dalam kelompok berempat dan memberikan tugas kepada semua kelompok. Setiap siswa memikirkan dan mengerjakan tugas sendiri. Siswa berpasangan dengan salah satu rekan dalam kelompok dan berdiskusi dengan pasangannya. Kedua pasangan bertemu kemnali dalam kelompok berempat. Siswa berkesempatan  untuk membagikan hasil kerjanya kepada kelompok berempat.

Langkah-langkah (sintaks) model pembelajaran tipe *Think Pair Share* terdiri dari lima langkah, dengan tiga langkah utama sebagai ciri khas yaitu tahap pendahuluan *think*, *Pair*, dan *Share*, penghargaan. Penjelasan dari setiap langkah-langkah adalah sebagai berikut:

* 1. Tahap Pendahuluan

Awal pembelajaran dimulai dengan penggalian apersepsi sekaligus memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas pembelajaran. Pada tahap ini, guru juga menjelaskan aturan main serta menginformasikan batasan waktu untuk setiap tahap kegiatan.

* 1. Tahap *Think* (berpikir secara individual)

Proses *Think Pair Share* dimulai pada saat guru melakukan demonstrasi untuk menggali konsepsi awal siswa. Pada tahap ini, siswa diberi batasan waktu (“*think time*”) oleh guru untuk memikirkan jawabannya secara individual terhadap pertanyaan yang diberikan. Dalam penentuannya, guru harus mempertimbangkan pengetahuan dasar siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

* 1. Tahap *Pairs* (berpasangan dengan teman sebangku)

Pada tahap ini, guru mengelompokkan siswa secara berpasangan. Guru menentukan bahwa pasangan setiap siswa adalah teman sebangkunya. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak pindah mendekati siswa lain yang pintar dan meninggalkan teman sebangkunya. Kemudian, siswa mulai bekerja dengan pasangannya untuk mendiskusikan mengenai jawaban atas permasalahan yang telah diberikan oleh guru. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk mendiskusikan berbagai kemungkinan jawaban secara bersama.

* 1. Tahap *Share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas)

Pada tahap ini, siswa dapat mempresentasikan jawaban secara perseorangan atau secara kooperatif kepada kelas sebagai keseluruhan kelompok. Setiap anggota dari kelompok dapat memperoleh nilai dari hasil pemikiran mereka.

* 1. Tahap Penghargaan

Siswa mendapat penghargaan berupa nilai baik secara individu maupun kelompok. Nilai individu berdasarkan hasil jawaban pada tahap *think*, sedangkan nilai kelompok berdasarkan jawaban pada tahap *Pair* dan *Share*, terutama pada saat presentasi memberikan penjelasan terhadap seluruh kelas.

1. **Kelebihan Model Pembelajaran *Think Pair Share***

Fadholi (2009:1) mengemukakan 5 Kelebihan Model Pembelajaran *Think* *Pair* *Share* ( TPS ) sebagai berikut:

1. Memberi siswa waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain;
2. Lebih mudah dan cepat membentuk kelompoknya;
3. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena menyelesaikan tugasnya dalam kelompok, dimana tiap kelompok hanya terdiri dari 2 orang;
4. Siswa memperoleh kesempatan untuk mempersentasikan hasil diskusinya dengan seluruh siswa sehingga ide yang ada menyebar;
5. Memungkinkan siswa untuk merumuskan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang diajarkan karena secara tidak langsung memperoleh contoh pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta memperoleh kesempatan untuk memikirkan materi yang diajarkan.

Menurut Spencer Kagan (dalam Maesuri, 2002:37) manfaat *Think* *Pair* *Share* adalah:

1. Para siswa menggunakan waktu yang lebih banyak untuk mengerjakan tugasnya dan untuk mendengarkan satu sama lain ketika mereka terlibat dalam kegiatan *Think* *Pair* *Share* lebih banyak siswa yang mengangkat tangan mereka untuk menjawab setelah berlatih dalam pasangannya. Para siswa mungkin mengingat secara lebih seiring penambahan waktu tunggu dan kualitas jawaban mungkin menjadi lebih baik;
2. Para guru juga mungkin mempunyai waktu yang lebih banyak untuk berpikir ketika menggunakan *Think* *Pair* *Share*. Mereka dapat berkonsentrasi mendengarkan jawaban siswa, mengamati reaksi siswa, dan mengajukan pertanyaaan tingkat tinggi.
3. **Kelemahan Model Pembelajaran *Think Pair Share***

Fadholi (2009: 1) mengemukakan 5 Kelemahan Atau Kekurangan Model Pembelajaran *Think* *Pair* *Share* ( TPS ) sebagai berikut:

1. Jumlah siswa yang ganjil berdampak pada saat pembentukan kelompok, karena ada satu siswa tidak mempunyai pasangan.
2. Jika ada perselisihan,tidak ada penengah.
3. Jumlah kelompok yang terbentuk banyak.
4. Menggantungkan pada pasangan.
5. Sangat sulit diterapkan di sekolah yang rata-rata kemampuan siswanya rendah.
6. **Penghargaan Model Pembelajaran *Think Pair Share***

Dalam *Think Pair Share*, guru menantang dengan pertanyaan terbuka dan memberi siswa setengah sampai satu menit untuk memikirkan pertanyaan itu. Hal ini penting karena memberikan kesempatan siswa untuk mulai merumuskan jawaban dengan mengambil informasi dari memori jangka panjang. Siswa mendapat penghargaan berupa nilai baik secara individu maupun kelompok. Nilai individu berdasarkan hasil jawaban pada tahap *think*, sedangkan nilai kelompok berdasarkan jawaban pada tahap *Pair* dan *Share*, terutama pada saat presentasi memberikan penjelasan terhadap seluruh kelas.

1. **Hasil-hasil Penelitian Terdahulu yang Sesuai dengan Penelitian**

Peneliti mengambil hasil penelitian dari tiga orang di luar Universitas Pasundan Bandung beserta metode yang digunakan dan pembahasan hasil penelitian secara umum. Dari ketiga peneliti tersebut adalah sebagai berikut:.

1. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think-Pair-Share* (TPS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Peserta didik Kelas V SD 1 Padokan Bantul oleh Lufizah Aeni (Tahun 2012). Metode penelitian yang digunakan penelitian eksperimen semu (quasi eksperiment). Hasil penelitian: pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Think*- *Pair*-*Share* (TPS) berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif IPS peserta didik 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.
2. Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Terhadap Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas V SD Di Gugus III Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014 oleh Nyoman Ayu Aryani (Tahun 2013). Metode penelitian yang digunakan Penelitian eksperimen semu. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan prestasi belajar pada pembelajaran IPS antara kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran *Think* *Pair* *Share* (TPS) dengan kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Direct Instruction (DI).
3. Penerapan Model Kooperatif *Tipe Think-Pair-Share* (Tps) Dalam Pendidikan IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Tentang Kenampakan Alam (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SD Negeri Sirnasari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang)oleh Hidayat, Ma'mun. (Tahun2013). Penelitian yang digunakan adaah penelitian tindakan kelas dengan prosedur mengacu padamodel spiral Kemmis dan Mc. Tagarart. Peningkatan hasil belajar tes awal terdapat 9 (22,5%) peserta didik 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.
4. **Kerangka Berpikir**

Penguasaan materi mata pelajaran IPA dapat diukur dengan membentuk siswa menjadi kelompok-kelompok kecil. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan kerja sama kelompok dapat membantu siswa apabila mengalami kesulitan dalam menghitung, sehingga peran anggota kelompok juga besar dalam meningkatkan hasil belajar anggota yang lainnya. Sehingga dapat diasumsikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* dapat diterapkan untuk meningkatkan penguasaan konsep IPA. Model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran individu dan pembelajaran kelompok ini akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar.

**Bagan 2.1**

**Kerangka Berpikir**

Rendahnya keaktifansiswa pada materi sifat-sifat cahaya

Guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa ada variasi

**KONDISI AWAL**

Penggunaan model *Think Pair Share* dalam pembelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya

**TINDAKAN**

Siklus III : Pelaksanaan evaluasi dan refleksi siklus II dengan menggunakan kembali model *Think Pair Share*. 75% pembelajaran siswa menjadi aktif

Siklus I: penyesuaian proses pembelajaran dengan menggunakan model *Think Pair Share*. 25% pembelajaran siswa lebih aktif

**KONDISI AKHIR**

Siklus II : Uji coba kembali penggunaan model *Think Pair Share*dengan penerapan yang lebih mendalam. 50% pembelajaran siswa menjadi aktif

Diduga melalui metode *Think Pair Share*dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V semester II SDN Ciwangi III tahun ajaran 2013-2014

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

Peneliti berasumsi bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan alasan sebagai berikut, bahwa dengan menggunakan model *Think Pair Share*, diharapkan siswa untuk berpikir kritis dan logis serta berperan aktif dalam pembelajaran lebih baik yang akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Karena model ini merupakan jenis dari model pembelajaran *cooperative learning*, kemampuan untuk berpikir, konsentrasi dan bersosialisasi siswa akan ikut terlatih. Kemampuan tersebut antara lain, kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan baik, bertanggungjawab, disiplin, jujur, dapat menerima pendapat orang lain dan saling menghargai satu sama lain.

1. **Hipotesis**

Berdasarkan asumsi diatas, maka dapat ditarik hipotesis sebagai berikut:Diduga, dengan penerapan “model *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi sifat-ssifat cahaya”.