

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Strategi Pembelajaran

a. Definisi Strategi Pembelajaran

Strategi berasal dari kata Yunani *strategia* yang berarti ilmu perang atau panglima perang. Berdasarkan pengertian ini, maka strategi adalah suatu seni merancang operasi di dalam peperangan, seperti cara-cara mengatur posisi atau siasat berperang, angkatan darat atau laut. Strategi dapat pula diartikan sebagai suatu keterampilan mengatur suatu kejadian atau peristiwa. Secara umum sering dikemukakan bahwa strategi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Dalam perkembangannya kata strategi digunakan dalam hampir semua disiplin ilmu, termasuk pula dalam ranah kebudayaan dan kebahasaan.²²

Seiring berjalannya waktu, istilah “strategi” di dunia militer tersebut diadopsi ke dalam dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan, strategi digunakan untuk mengatur siasat agar dapat mencapai tujuan dengan baik. Dengan kata lain, strategi dalam konteks pendidikan dapat dimaknai sebagai perencanaan yang berisi serangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan. Strategi dalam konteks pendidikan mengarah pada hal yang lebih spesifik, yakni khusus pada pembelajaran. Konsekuensinya, strategi dalam konteks pendidikan dimaknai secara berbeda dengan strategi dalam konteks pembelajaran. Kemp (1995) menjelaskan

²² Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 2.

bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru serta peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.²³

Berbeda dengan Kemp, Gerlach dan Ely (2007) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam lingkungan pembelajaran tertentu.

Definisi yang lebih komprehensif mengenai strategi pembelajaran daripada yang disebutkan diatas adalah definisi yang dikemukakan oleh Dick dan Carey (1990). Mereka menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri dari seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.²⁴

Dalam konteks pengajaran, menurut Gagne (1974) strategi adalah kemampuan internal seseorang untuk berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Artinya, bahwa proses pembelajaran akan menyebabkan peserta didik berpikir secara unik untuk dapat menganalisis, memecahkan masalah di dalam mengambil keputusan.²⁵

Dari berbagai definisi atau pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah langkah-langkah yang ditempuh guru untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada, guna

²³ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), 13.

²⁴ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, 13-14.

²⁵ Ngilimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2011), 5.

mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

b. Komponen Strategi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem instruksional yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Agar tujuan itu tercapai, semua komponen yang ada harus diorganisasikan sehingga antar sesama komponen terjadi kerja sama.

- 1) *Guru*, guru adalah pelaku pembelajaran, sehingga dalam hal ini guru merupakan faktor yang terpenting. Komponen guru tidak dapat dimanipulasi atau direkayasa oleh komponen lain, dan sebaliknya guru mampu memanipulasi atau merekayasa komponen lain menjadi bervariasi.
- 2) *Peserta didik*, Peserta didik merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata untuk mencapai tujuan belajar.
- 3) *Tujuan*, Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media dan evaluasi pembelajaran.
- 4) *Bahan Pelajaran*, Bahan pelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berupa materi yang tersusun secara sistematis dan dinamis sesuai dengan arah tujuan dan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan tuntutan masyarakat.
- 5) *Kegiatan Pembelajaran*, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, maka dalam menentukan strategi pembelajaran perlu dirumuskan komponen kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran.

- 6) *Metode*, Metode adalah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
 - 7) *Alat*, Alat yang dipergunakan dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
 - 8) *Sumber Pembelajaran*, Sumber pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat atau rujukan dimana bahan pembelajaran bisa diperoleh.
 - 9) *Evaluasi*, Komponen evaluasi merupakan komponen yang berfungsi untuk mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai atau belum.
- c. Faktor-Faktor Pemilihan Strategi Pembelajaran
- 1) Karakteristik peserta didik

Peserta didik adalah subjek belajar yang sangat penting perannya dalam proses pembelajaran. Hal-hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan karakteristik peserta didik adalah sebagai berikut:

 - a) *Kematangan mental dan kecakapan intelektual*
Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang unik dan berbeda satu sama lain. Kematangan dan kecakapan intelektual yang dimiliki juga berbeda, meskipun ditinjau dari aspek usia seajar atau sama.
 - b) *Kondisi fisik dan kecakapan psikomotor*
Pemilihan strategi pembelajaran juga disesuaikan dengan kondisi fisik dan kecakapan psikomotor peserta didik. Kecakapan psikomotor meliputi, gerakan-gerakan jasmani, seperti kekuatan fisik, kecepatan, koordinasi dan fleksibilitas.

c) Umur

Umur merupakan hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan strategi pembelajaran.

d) Jenis Kelamin

Meskipun dalam pelaksanaan proses pembelajaran tidak ada perbedaan antara bpeserta didik laki-laki dan perempuan, namun ada perbedaan dalam hal-hal lain. Seperti halnya minat dan cara belajar, kebiasaan, kecakapan, psikomotor dan perhatian.

2) Kompetensi yang Diharapkan

Kompetensi dasar adalah pernyataan minimal atau memadai tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak setelah peserta didik menyelesaikan pembelajaran tertentu.

Strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai peserta didik. Kompetensi tersebut merupakan titik tolak penentuan strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan seperangkat informasi yang harus diserap peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan. Secara umum sifat bahan ajar dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, yaitu fakta, konsep, prinsip dan keterampilan.

Dengan memperhatikan sifat bahan ajar, guru harus, cermat memilih srategi yang akan digunakan. Penyampaian bahan ajar yang berupa fakta, tentu strateginya akan berbeda dengan

penyampaian bahan ajar yang berupa keterampilan. Demikian pula yang berkaitan dengan prinsip dan konsep, tentu akan beda strateginya.²⁶

2. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

a. Definisi Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, tidak secara definitif menjelaskan apa itu teka-teki. Teka-teki yang dipahami adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Menggunakan teka-teki silang dalam pembelajaran memiliki dua konsekuensi: *pertama*, guru dituntut kreatif dalam membuat model teka-teki silang (TTS). *kedua*, siswa dituntut mengetahui banyak mengenai informasi materi yang menjadi fokus pertanyaan.

Hasil penelitian *Charles Hall* dari *Albert Einstein College of Medicine, New York*, menyebut aktivitas teka-teki silang mampu menguatkan ingatan alias sebagai obat anti pikun. Teka-teki silang dapat digunakan untuk semua bidang studi dan sangat tepat jika model pembelajaran bersifat tematik-integratif. Aktivitas mengerjakan teka-teki silang “memaksa” siswa untuk mengetahui dan mengingat-ingat perbendaharaan atau istilah-

²⁶ Rini Dwi Susanti, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Kudus: Nora Media Enterprise, 2011), 24-26.

istilah pelajaran. Teka-teki silang sangat bagus untuk melatih pengetahuan umum seseorang.²⁷

Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal. Teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.²⁸

Teka-teki silang sebagai strategi pembelajaran tentu lebih menarik karena mengandung unsur permainan, hiburan dan dapat dilakukan secara santai dengan berbagai variasi. Dengan demikian siswa termotivasi dan bergairah mempelajari kosakata yang dapat merangsang daya nalarnya untuk memahami materi, sehingga dapat mudah diingat dan menjadi pengetahuan yang sangat berkesan dan tidak mudah dilupakan sebagai sebuah pengalaman belajar. Akibatnya dapat memberi pemahaman terhadap materi secara mudah dan mendalam. Teka teki silang bisa diisi secara perseorangan atau kelompok.²⁹

²⁷ Alamsyah Said dan Andi Budiman Jaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligens Mengajar sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar siswa*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), 101-102.

²⁸ Hisyam Zainy, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga, 2007), 73.

²⁹ Rani Fathonah, dkk, *Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) dengan Kartu pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan ontexual Teaching and Learning (CTL) Terhadap*

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa strategi teka-teki silang merupakan salah satu bentuk permainan dimana kita mengisi ruang-ruang kosong yang merupakan jawaban dari pertanyaan.

Keistimewaan dari penggunaan strategi ini diantaranya adalah dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menjawab soal karena terdapat unsur permainan, meningkatkan kerjasama yang sehat antar siswa, merangsang siswa untuk berfikir kritis dan kreatif, memacu siswa untuk lebih teliti dalam mengerjakan soal.³⁰

Strategi pembelajaran teka-teki silang ini termasuk dalam salah satu bagian dari strategi pembelajaran aktif atau *Active Learning*. Hal ini tampak pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, artinya aktif melibatkan siswa belajar dalam melakukan sesuatu dan berfikir tentang apa yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran.

Konsep *Active Learning* dapat diartikan sebagai panutan pembelajaran yang mengarah pada pengoptimalisasian pelibatan intelektual dan emosi siswa. Dalam proses pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa

Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika Kelas VIII SMP N 2 Ngadirojo, Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012, *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 2 No. 3 Tahun 2013, 70.

³⁰ Rabiah, St & Nurjannah, A., Permainan Teka-Teki Silang sebagai Teknik Efektif Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia, *Baruga*, Vol. 1 No. 3, Tahun 2008, 51-56.

bagaimana belajar memperoleh dan memproses perolehan tentang pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai.³¹

Dengan belajar secara aktif, siswa tidak hanya sekedar mendengar, menerima, dan mengingat atau dengan kata lain siswa dalam kondisi pasif, namun sebaliknya siswa diajak untuk berfikir dan memahami sendiri akan mata pelajaran tersebut.³² Di sini siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pengajaran yang diharapkan adalah keterlibatan secara mental (intelektual dan emosional) yang dalam beberapa hal diikuti dengan sebuah keaktifan fisik. Sehingga siswa benar-benar berperan serta dan berpartisipasi aktif dalam proses pengajaran dengan menempatkan kedudukan siswa sebagai subjek dan sebagai pihak yang penting dan merupakan inti dalam kegiatan belajar mengajar.³³

b. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Crossword puzzle*:

- 1) Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah anda ajarkan.

³¹ Dimiyati dan Mujiono, *Mengajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 115.

³² Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), 21.

³³ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 62.

- 2) Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran.
 - 3) Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang anda.
 - 4) Bagikan teka-teki itu kepada siswa, baik secara perseorangan maupun kelompok.
 - 5) Tetapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.
- c. Kelebihan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*
- 1) Bersifat memberikan penguatan (*reinforcement*) karena diterapkan pada siswa yang telah memiliki pengalaman belajar.
 - 2) Permainan merupakan strategi pengajaran yang dapat dipakai dalam proses belajar mengajar. Aktivitas yang dilakukan para siswa dalam permainan ini bukan saja aktifitas fisik tapi juga aktifitas mental.
 - 3) Permainan dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegairahan belajar siswa yang mulai bosan.
 - 4) Materi yang dikomunikasikan lewat permainan biasanya mengesan, sehingga sukar dilupakan.
 - 5) TTS relatif murah dan mudah didapatkan atau disiapkan.
 - 6) Cara bermainnya termasuk mudah yaitu dengan mengisi jawaban dari pertanyaan yang tersedia baik vertikal maupun horizontal.
- d. Kelemahan strategi teka-teki silang antara lain:
- 1) Kata-kata yang dibentuk cenderung pendek.

- 2) Permainan biasanya menimbulkan suara gaduh, hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan.
- 3) Untuk membentuk isi jawaban dari TTS yang saling berhubungan memerlukan pengetahuan perbendaharaan kata yang banyak.³⁴

3. Strategi Pembelajaran *Indeks Card Match*

a. Definisi Strategi Pembelajaran *Indeks Card Match*

Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan oleh seorang guru adalah strategi pembelajaran aktif tipe *Indeks Card Match*. Suprijono menjelaskan *Indeks Card match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari.

Indeks Card Match merupakan salah satu strategi yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Indeks Card Match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing strategis* (strategi pengulangan). Tipe *Indeks Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil

³⁴ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusa Media, 2006), 275-276.

belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.³⁵

Strategi ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada teman sekelas. Menurut Hamruni menyatakan bahwa *Indeks Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa strategi pembelajaran *Indeks Card Match* adalah strategi untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

b. Langkah-langkah Pembelajaran *Indeks Card Match*

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Fase 1 Menyiapkan kartu Indeks	Menyiapkan kartu indeks sebanyak jumlah siswa yang ada dikelas
Fase 2 Membagi kartu indeks dua bagian	Membagi kartu indeks menjadi dua bagian, yaitu separuh sebagian berisi kartu soal dan sebagian yang lain berisi jawaban.
Fase 3 Mempercampur adukkan kartu indeks secara acak	Mempercampur adukkan kartu indeks secara acak sehingga tercampur antara kartu soal dan kartu

³⁵ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, 250.

	jawaban.
Fase 4 Membagikan kartu indeks dan menjelaskan kegiatan pembelajaran	Membagikan kartu indeks kepada semua siswa yang ada di dalam kelas kemudian guru menjelaskan bagaimana aturan permainan menggunakan kartu indeks dalam pembelajaran.
Fase 5 Mempresentasikan hasil pencocokan kartu indeks	Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil pencocokan kartu indeks yang sudah dilakukan di depan kelas
Fase 6 Membuat klarifikasi dan kesimpulan pembelajaran	Membahas hasil pencocokan kartu indeks yang sudah dilakukan siswa dan membuat klarifikasi pembelajaran, kemudian bersama-sama siswa membuat kesimpulan pembelajaran yang sudah dilakukan
Fase 7 Mengevaluasi pembelajaran	Mengukur sejauh mana pemahaman siswa akan materi pembelajaran dengan penggunaan soal evaluasi pembelajaran.
Fase 8 Menutup pembelajaran	Mengakhiri pembelajaran dengan memberikan penghargaan/pengakuan kepada siswa atas prestasi yang telah dicapai.

c. Kelebihan Strategi *Indeks Card Match*

Strategi Pembelajaran *Indeks Card Match* sebagai salah satu alternatif yang dapat dipakai dalam penyampaian materi pelajaran selama proses belajar mengajar juga memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* sebagai berikut:

Beberapa kelebihan sebagai faktor pendukung dalam menggunakan strategi *Indeks Card Match* diantaranya:

- 1) Pembelajaran akan menarik sebab menggunakan media kartu yang dibuat dari potongan kertas.
- 2) Meningkatkan kerja sama diantara siswa melalui proses pembelajaran.
- 3) Dengan pertanyaan yang diajukan akan mendorong siswa untuk mencari jawaban.
- 4) Menumbuhkan kreatifitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

d. Kelemahan Strategi *Indeks Card Match*

Beberapa kelemahan sebagai faktor penghambat dalam menggunakan strategi *Indeks Card Match* diantaranya:

- 1) Potongan-potongan kertas kurang dipersiapkan secara baik.
- 2) Tulisan dalam kartu adakalanya tidak sesuai dengan bentuk kartu yang ada.
- 3) Kurang memadukan materi dengan kebutuhan siswa.
- 4) Guru harus meluangkan waktu yang lebih.³⁶

³⁶ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, 97-103.

4. Hasil Belajar Siswa

a. Definisi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Menurut Benjamin S. Bloom tiga ranah (*domain*) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut A.J. Romizowski hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*).³⁷

Sudjana (2005) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁸

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses

³⁷ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), 14.

³⁸ Abdul Majid, *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 27-28.

belajar dapat ditunukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Seperti dikemukakan oleh Mouly, belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman.³⁹

Jika dilihat dari sudut pandang agama islam tentang konsep pembelajaran tak lain adalah upaya meletakkan manusia sebagai makhluk yang dilahirkan dalam keadaan *fitrah* atau suci, Tuhan memberi potensi yang bersifat jasmaniyah dan rohaniyah yang di dalamnya terdapat bakat untuk belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kemaslahatan manusia itu sendiri. Konsep-konsep yang dibawa al-Qur'an selalu relevan dengan problema yang dihadapi manusia, karena itu turun untuk berdialog dengan setiap umat yang ditemuinya, sekaligus menawarkan pemecahan terhadap problema yang dihadapinya, kapan dan di mana pun mereka berada.⁴⁰ Sebagaimana Firman Allah yang terdapat dalam surat al-Baqarah ayat 31-33:

³⁹ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996), 5.

⁴⁰ Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 2.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (٣١) قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا بِمَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ (٣٢) قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِئْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ الْغَيْبِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ (٣٣)

Artinya: “Dan dia mengajarkan kepada adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: “sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang orang-orang yang benar!” Mereka menjawab: “Maha Suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami; sesungguhnya Engkaulah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana...” Allah berfirman: “Hai Adam, beritahukanlah kepada mereka nama-nama benda ini”. Maka setelah diberitahukannya kepada mereka nama-nama benda itu, Allah berfirman: “Bukankah sudah Kukatakan kepadamu, bahwa sesungguhnya Aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan mengetahui apa yang kamu lahirkan dan apa yang kamu sembunyikan?” (QS. Al-Baqarah: 31-33).”⁴¹

Dari ayat di atas menjelaskan bahwa guru pertama yang mengajar manusia ialah Allah yang memberi kekuatan berfikir dan memahami hakikat pada manusia. Kekuatan yang semua pengetahuan manusia berkat potensi illahi. Proses belajar merupakan hal yang sangat penting bagi perubahan perilaku manusia dalam dirinya. Dari beberapa

⁴¹ Alquran, al-Baqarah ayat 31-33, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, 2015), 6.

definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan aktivitas yang dilakukan dengan sadar untuk memperoleh suatu hasil belajar yang merupakan sebuah konsep, pemahaman, atau pengetahuan.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan beberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.⁴²

b. Macam-Macam Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan.

2) Keterampilan proses

⁴² Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, 15.

Usman dan Setiawati mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa.

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

3) Sikap

Menurut Lange dalam Azwar, sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Selanjutnya, azwar mengungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu komponen kognitif, afektif, dan konotatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.

Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.⁴³

⁴³ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, 16-20.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. *Pertama*, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. *Kedua*, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.⁴⁴

Uraian diatas menunjukkan bahwa hasil belajar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi merupakan hasil berbagai faktor yang melatarbelakanginya. Dengan demikian untuk memahami tentang hasil belajar, perlu didalami faktor-faktor yang memengaruhinya.

1) Pengaruh faktor eksternal

Faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik dapat digolongkan ke dalam faktor sosial dan non sosial. Faktor sosial menyangkut hubungan antar manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial. Kedalam faktor ini termasuk lingkungan keluarga, sekolah teman, dan masyarakat pada umumnya. Sedangkan faktor non sosial adalah faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti

⁴⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 12.

lingkungan alam dan fisik, misalnya: keadaan rumah, ruang belajar, sumber belajar, dan buku sumber.

Faktor eksternal dalam lingkungan keluarga baik langsung maupun tidak langsung akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Di samping itu, diantara beberapa faktor eksternal yang memengaruhi proses dan hasil belajar ialah peranan faktor guru atau fasilitator.

2) Pengaruh faktor internal

Keberhasilan belajar juga akan ditentukan oleh faktor diri (internal) beserta usaha yang dilakukannya. Faktor internal meliputi: (a) faktor-faktor fisiologis, yang menyangkut keadaan jasmani atau fisik individu, dan (b) faktor-faktor psikologis, yang berasal dari dalam diri seperti intelegensi, minat sikap, dan motivasi.

Intelegensi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya hasil belajar. Intelegensi merupakan dasar potensial bagi pencapaian hasil belajar, artinya hasil belajar yang dicapai akan bergantung pada tingkat intelegensi. Semakin tinggi tingkat intelegensi, makin tinggi pula kemungkinan tingkat hasil belajar yang dapat dicapai. Jika intelegensinya rendah, maka kecenderungan hasil yang dicapainya pun rendah.

Minat (*interest*), yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Oleh karena itu,

minat dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu.

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*respond tendency*) dengan cara yang relative tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negative.

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh waktu (*time*) dan kesempatan (*engagement*). Peserta didik yang memiliki banyak waktu dan kesempatan untuk belajar cenderung memiliki prestasi tinggi daripada yang hanya memiliki sedikit waktu dan kesempatan untuk belajar.⁴⁵

Selanjutnya dikemukakan oleh Wasliman bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan hasil belajar siswa dan kualitas pegajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Kualitas pengajaran disekolah sangat ditentukan oleh guru, bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan memengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang

⁴⁵ Mulyasa, dkk, *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 181-184.

sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia pendidikan dasar, tak mungkin digantikan oleh perangkat lain, seperti televisi, radio, komputer dan lain sebagainya. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

Menurut Dunkin (1974) ada sejumlah aspek yang dapat memengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru, yaitu *teacher formative experience*, *teacher training experience*, dan *teacher properties*.

a) *Teacher formative experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang social mereka. Yang termasuk kedalam aspek ini di antaranya tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat.

b) *Teacher training experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan professional, tingkatan pendidikan, pengalaman jabatan, dan lain sebagainya.

c) *Teacher properties*, segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sikap guru terhadap profesionalnya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan atau intelegensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk di dalamnya

kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi pelajaran.

Dengan demikian, semakin jelaslah bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling memengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut.⁴⁶

d. Tujuan Evaluasi Hasil Belajar Siswa

Dilihat dari pelaku penilaian, hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga kelompok tujuan penilaian hasil belajar, yaitu tujuan penilaian oleh pendidik, satuan pendidikan, dan pemerintah. Hal ini berdasarkan Permendikbud Nomer 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan, bahwa tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Penilaian hasil belajar oleh pendidik, penilaian ini bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.
- 2) Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan, penilaian ini bertujuan untuk menilai pencapaian Standar Kompetensi Lulusan untuk semua mata pelajaran.
- 3) Penilaian hasil belajar oleh pemerintah, penilaian ini bertujuan untuk menilai

⁴⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011), 52-53.

pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu.

Dalam implementasinya, tujuan penilaian hasil belajar oleh pendidik, satuan pendidikan, dan pemerintah, dapat diketahui berdasarkan bentuk kegiatan penilaian antara lain sebagai berikut:

- 1) Penilaian Harian (PH). Tujuan penilaian harian adalah kegiatan yang dilakukan secara periodic untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah menyelesaikan satu Kompetensi Dasar (KD) atau lebih.
- 2) Penilaian Tengah Semester (PTS). Tujuan Penilaian Tengah Semester (PTS) adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah melaksanakan 8-9 minggu kegiatan pembelajaran.
- 3) Penilaian Akhir Semester (PAS). Tujuan Penilaian Akhir Semester (PAS) adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester.⁴⁷

5. Pembelajaran IPA

a. Definisi IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari Bahasa Inggris 'science'. Kata 'science' sendiri berasal dari

⁴⁷ Asep Ediana Latip, *Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI Perencanaan dan Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Autentik*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 27-28.

kata dalam Bahasa Latin ‘*scientia*’ yang berarti saya tahu. ‘*Science*’ terdiri dari *social sciences* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam). Namun dalam perkembangannya science sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) saja, walaupun pengertian ini kurang pas dan bertentangan dengan etimologi. Untuk itu, dalam hal ini kita tetap menggunakan istilah IPA untuk merujuk pada pengertian sains yang kaprah yang berarti *natural science*.

IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. IPA atau ilmu kealaman adalah ilmu tentang dunia zat, baik benda makhluk hidup maupun benda mati yang diamati.

Adapun Wahyana mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.⁴⁸

Pendidikan sains di sekolah dasar bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan sains diarahkan untuk “mencari tahu” dan “berbuat”,

⁴⁸ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), 136.

sehingga bisa membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.⁴⁹

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sains atau ilmu pengetahuan alam bukan hanya terdiri atas kumpulan pengetahuan atau berbagai macam fakta yang dapat dihafal, tetapi juga terdiri atas proses aktif menggunakan pikiran dalam mempelajari gejala-gejala alam yang belum dapat diterangkan.

b. Hakikat Pembelajaran IPA

Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Menurut Laksmi Prihantoro dkk, mengatakan bahwa IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

Dapat pula dikatakan, bahwa hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga

⁴⁹ Sitiatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 40-42.

komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.⁵⁰

Melihat model demikian menurut Kardi dan Nur, bahwa hakikat IPA mesti tercermin dalam tujuan pendidikan dan metode mengajar yang digunakan. Dengan demikian, pembelajaran IPA secara khusus sebagaimana tujuan pendidikan secara umum sebagaimana termaktub dalam taksonomi Bloom bahwa:

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar dari prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Disamping hal itu, pembelajaran sains diharapkan pula memberikan keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan, dan apresiasi.

Dengan demikian semakin jelaslah bahwa proses belajar mengajar IPA lebih ditekankan pada pendekatan keterampilan proses, hingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, membngun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah siswa itu sendiri yang akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap kualitas proses pendidikan maupun produk pendidikan.⁵¹

⁵⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, 137.

⁵¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, 141-143.

c. Karakteristik Pembelajaran IPA

Berdasarkan karakteristiknya, IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Sesuai dengan karakteristik IPA, IPA disekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar.

Cakupan dan proses belajar IPA di sekolah memiliki karakteristik tersendiri. Uraian karakteristik belajar IPA dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indera, seluruh proses berfikir, dan berbagai macam gerakan otot.
- 2) Belajar IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara (teknik).
- 3) Belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membantu pengamatan.
- 4) Belajar IPA seringkali melibatkan kegiatan-kegiatan temu ilmiah (missal seminar, konferensi), studi kepustakaan, mengunjungi suatu obyek, dll.
- 5) Belajar IPA merupakan proses aktif.

Para ahli pendidikan dan pembelajaran IPA menyatakan bahwa pembelajaran IPA seyogianya melibatkan siswa dalam berbagai ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hal ini dikuatkan dalam kurikulum IPA yang menganjurkan bahwa pembelajaran IPA di sekolah melibatkan siswa dalam penyelidikan,

siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan pengetahuan ilmiah yang ditemukannya pada berbagai sumber.

Proses pembelajaran IPA di sekolah menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Di tingkat SD/MI diharapkan pembelajaran IPA ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetisi bekerja ilmiah secara bijaksana.⁵²

d. Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Hendro Darmodjo dan Jenny R. E. Kaligis, 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

⁵² Siatatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, 50.

pendidikannya ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan kurikulum 2004 berbasis kompetensi, tujuan pembelajaran untuk tingkat SD, SMP, dan SMA memiliki penekanan yang berbeda. Pada prinsipnya pembelajaran IPA di SD membekali siswa dengan kemampuan berbagai cara untuk “mengetahui” dan “mengerjakan” yang dapat membantu siswa dalam memahami alam sekitar. Secara rinci tujuan pembelajaran IPA di SD yaitu sebagai berikut:

- 1) Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi masyarakat.
- 2) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 5) Menghargai alam sekitar dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.⁵³

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

⁵³ I Made Alit Mariana & Windy Praginda, *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 43.

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.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang penulis temukan, penulis belum menemukan judul sama, akan tetapi penulis mendapatkan suatu karya yang ada relevansinya sama dengan judul penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang penulis teliti diantaranya yaitu:

1. Jurnal penelitian yang berjudul “*Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru*”, karya Sri Haryati Oktavia dan Zakir Has.⁵⁴

Penelitian ini mendapatkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa metode *Crossword Puzzle* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data akhir diperoleh nilai rata-rata dari kelas eksperimen sebesar 86,55 dan kelas control sebesar 75,89. Hasil uji hipotesis uji t menunjukkan bahwa nilai sig. $0,00 < 0,05$ dan

⁵⁴ Sri Haryati Oktavia dan Zakir Has, “Pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, Vol. 5 No. 1, 43.

$t_{hitung} 3,757 > t_{tabel} 1,671$ berarti H_0 ditolak H_a diterima.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis ajukan adalah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian yang penulis ajukan adalah pada mata pelajaran IPA, serta dalam penelitian terdahulu subjek penelitian yang digunakan yaitu siswa kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru, sedangkan subjek penelitian yang penulis gunakan yaitu kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus.

2. Penelitian yang berjudul “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd 3 Temulus Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014*”, karya Fidiana Astutik.⁵⁵

Skripsi ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menjelaskan tentang pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD 3 temulus. Dalam pelaksanaannya strategi *Crossword Puzzle* cukup efektif membangun minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian data diperoleh t_{hitung} sebesar -3,488. t_{hitung} berada pada daerah H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap minat

⁵⁵ Fidiana Astutik, “Pengaruh Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd 3 Temulus Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014”, (Skripsi, Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2014).

belajar siswa kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis ajukan adalah penerapan strategi pembelajaran Crossword Puzzle pada siswa kelas V, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini tidak menunjukkan spesifik pada mata pelajaran dan variabel *dependen* yaitu terhadap minat belajar siswa, sedangkan penelitian yang penulis ajukan variabel *dependen* yaitu terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA, serta dalam penelitian terdahulu subjek penelitian yang digunakan yaitu Sd 3 Temulus Mejobo Kudus, sedangkan subjek penelitian yang penulis gunakan yaitu di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus.

3. Penelitian yang berjudul “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Indeks Card Match Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V MIS Az-Zahra Sendang Rejo Langkat Tahun Ajaran 2017/2018*”, karya Siti Maulida.⁵⁶

Skripsi ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Dalam penelitiannya hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* memperoleh rata-rata 71,5, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dengan rata-rata 45,59. Hal ini juga dibuktikan dengan pengujian hipotesis dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ $5,246 > 0,297$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

⁵⁶ Siti Maulida, “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Indeks Card Match Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V MIS Az-Zahra Sendang Rejo Langkat Tahun Ajaran 2017/2018*”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, 2018).

strategi pembelajaran *Indeks Card Match* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis ajukan adalah penerapan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar pada siswa kelas V, sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian terdahulu subjek penelitian yang digunakan yaitu MIS Az-Zahra Sendang Rejo Langkat, sedangkan subjek penelitian yang penulis gunakan yaitu di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus.

C. Kerangka Berpikir

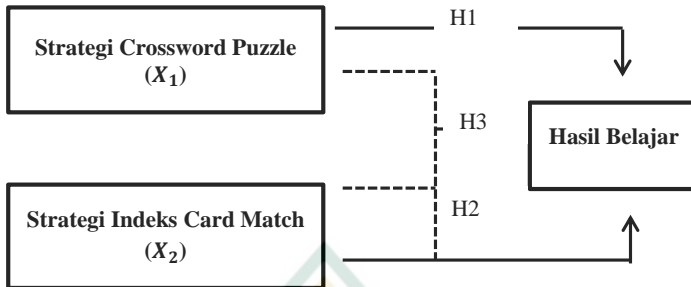
Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah proses yang membentuk manusia untuk terus berubah menjadi individu yang dewasa. Serta merupakan proses penyiapan individu dalam menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan sangat pesat. Oleh karena itu tugas seorang guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan sebuah materi agar peserta didik dengan mudah menerima materi yang diberikan oleh guru. Selain itu dunia pendidikan memerlukan penerapan dan pendayagunaan model, strategi, metode dan teknik pembelajaran aktif bagi peserta didik. Salah satu teknik pembelajaran aktif yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus adalah menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi *Index Card Match*.

Strategi *Crossword Puzzle* merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang

dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal. Teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Sedangkan strategi *Index Card Match* (mencari pasangan kartu) merupakan suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari. Kedua Strategi ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V.

Dalam penelitian ini, diketahui ada tiga variabel. Dua variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Adapun gambaran kerangka berfikir dari penelitian tentang “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus”. Sebagai berikut:





Keterangan:

- : Uji Parsial
- - - - - : Uji Simultan

Berdasarkan bagan diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat tiga variabel yaitu strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* sebagai variabel independen 1 (X_1), strategi pembelajaran *Indeks Card Match* sebagai variabel independen 2 (X_2) dan hasil belajar siswa sebagai variabel dependen (Y). jika penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* diterapkan secara optimal maka hasil belajar materi organ gerak hewan dan manusia pada siswa akan berjalan optimal. Sebaliknya, jika penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* tidak diterapkan secara optimal maka hasil belajar materi organ gerak hewan dan manusia pada siswa akan berjalan tidak optimal.

D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian, hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun hipotesis yang penulis ajukan adalah sebagai berikut:

H_a: terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi organ gerak hewan dan manusia di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.

H_a: terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi organ gerak hewan dan manusia di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.

H_a: terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi organ gerak hewan dan manusia di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.