

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Belajar adalah suatu proses perkembangan pengetahuan seperti pendidikan intelektual kepada anak dimana diberikan bermacam-macam mata pelajaran di sekolah untuk menambah pengetahuan yang dimilikinya karena siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar di sekolah.

Menurut Hilgrad & Bower (dalam Asrori, 2020, hlm. 128) pengertian belajar adalah memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar juga berkaitan dengan suatu aktivitas atau kegiatan untuk menguasai suatu hal yang dapat termasuk pengetahuan dan keterampilan.

Asrori (2020, hlm. 128) menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan yang disengaja dari individu, di mana kegiatan tersebut merupakan interaksi yang dilakukan individu. Belajar memang sejatinya merupakan istilah sehari-hari yang seakan sudah diketahui dan dimengerti oleh semua orang. Akan tetapi, saat dipertanyakan kembali akan menimbulkan banyak persepsi dan interpretasi dari masing-masing orang.

2.1.1.2 Tujuan Belajar

Menurut Robert M Gagne (Hasibuan dan Moedjiono (2013, hlm. 5) mengelompokkan kondisi-kondisi belajar (Sistem lingkungan belajar) sesuai dengan tujuan-tujuan belajar yang ingin dicapai. Kemampuan hasil belajar tersebut adalah:

- 1) Keterampilan Intelektual (yang merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan skolastik).
- 2) Strategi kognitif, mengatur “cara belajar” dan berfikir seseorang di dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- 3) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.

2.1.2 Minat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Minat Belajar

Sebelum kita mengetahui minat belajar maka kita harus mengetahui pengertian minat dan belajar. Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu “interest” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan pada sesuatu yang merupakan sebuah aspek psikologis. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, diartikan pula sebagai gairah atau keinginan.

Muhibbin Syah menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Selain itu, minat juga berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Slameto, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Oleh sebab itu, ada juga yang mengartikan minat adalah perasaan senang atau tidak senang terhadap suatu objek.

Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala bidang, baik berupa studi, kerja, hobi atau aktivitas apapun adalah minat. Hal ini dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari.

Minat belajar terdiri dari dua kata yakni minat dan belajar, dua kata ini beda arti, untuk itu penulis akan mendefinisikan satu persatu. Menurut Gie minat mempunyai peranan dalam “Melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan

terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar”. Kemudian Hilfard dalam Slameto menyatakan bahwa: “Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy same activities and or content.” (“Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.”) Kegiatan ini termasuk belajar yang diminati siswa akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Slameto dalam Asmani mengatakan bahwa: “Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh.” Demikian di dalam jiwa seseorang yang memperhatikan sesuatu ia mulai dengan menaruh minat terhadap hal itu. Minat itu erat hubungannya dengan kepribadian seseorang; ketiga fungsi jiwa: kognisi, emosi dan konasi terdapat dalam minat kadang minat itu timbul dengan sendirinya, dan kadang-kadang perlu diusahakan.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.

2.1.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dengan minat yang tinggi tentunya akan menghasilkan prestasi belajar yang tinggi pula. Apabila siswa mempunyai minat yang tinggi terhadap mata pelajaran, prestasi belajar pun akan tinggi pula. Hal ini juga dapat dilihat dengan apabila prestasi siswa tersebut tinggi tentunya siswa tersebut mempunyai minat yang tinggi pula. Sehingga dapat dilihat minat mempunyai hubungan dengan prestasi belajar. Salah satu pendorong dalam keberhasilan belajar adalah minat terutama minat yang tinggi. Minat itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat.

a) Faktor dari dalam diri siswa (Internal)

Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. Faktor dari dalam diri siswa terdiri dari :

1. Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar. Namun, jika terjadi gangguan kesehatan pada fisik terutama indera penglihatan dan pendengaran, otomatis dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar pada dirinya.

2. Aspek Psikologis (Kejiwaan)

Faktor psikologis meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat, dan motif. Pada pembahasan berikut tidak semua faktor psikologis yang dibahas, tetapi hanya sebagian saja yang sangat berhubungan dengan minat belajar.

- b) Faktor Dari Luar Diri Siswa (Eksternal)

Faktor dari luar diri siswa, meliputi:

1. Keluarga

Cara orang tua dalam mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anak. Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak. Peralatan belajar yang dibutuhkan anak, juga perlu diperhatikan oleh orang tua. Dengan kata lain, orangtua harus terus mengetahui perkembangan belajar anak pada setiap hari. Suasana juga harus mendukung anak belajar, kerapian dan ketenangan didalam rumah perlu dijaga. Hal tersebut bertujuan agar anak merasa nyaman dan mudah membentuk konsentrasinya terhadap materi yang dihadapi.

2. Sekolah

Faktor dari dalam sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana anak belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswadengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kokurikuler. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan proses mengajar yang baik. Pendidik menyelenggarakan pendidikan

dengan tetap memperhatikan kondisi anak didiknya. Dengan demikian, anak tercipta situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

3. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah. Banyak kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna, anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya. Tapi, orang tua perlu memperhatikan kegiatan anaknya di luar rumah dan sekolah. Sebab kegiatan yang berlebih akan menurunkan semangatnya dalam mengikuti pelajaran di sekolah.

2.1.2.3 Cara Menumbuhkan Minat Belajar

1. Mencari Informasi Tentang Mata Pelajaran

Pertama, mencari informasi tentang mata Pelajaran. Langkah pertama adalah melakukan riset dan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya tentang mata pelajaran yang anda minati. Misalnya mencari informasi tentang bidang kegiatan yang sesuai dengan bidang keilmuannya, siapa saja tokoh-tokoh terkenal di bidang ini dan lain - lain. Jika siswa merasa bahwa bidang keilmuan yang dipelajarinya menjanjikan masa depan yang cerah dan sesuai dengan minat, maka tanpa paksaan mereka akan belajar dengan penuh semangat. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa sering dilakukan dengan memberikan mereka hal yang menarik.

2. Mencari Teman Belajar

Belajar sendiri bisa membosankan, terutama jika anda tidak memahami materinya. Ketika siswa terus-menerus bosan, mereka cenderung membuat malas dalam belajar. Solusinya adalah mencari teman untuk belajar. Belajar kelompok membuat kegiatan yang menyenangkan karena jika ada

topik yang tidak kamu mengerti, kamu bisa bertanya kepada teman atau belajar bersama.

3. Memaksimalkan media pembelajaran.

Waktu telah banyak berubah dalam beberapa tahun terakhir, dan mereka jauh berbeda dari beberapa tahun yang lalu. Anak-anak zaman sekarang sangat akrab dengan teknologi internet dan berbagai media digital yang bisa digunakan untuk belajar. Siswa dapat menggunakan media digital untuk membantu mereka belajar lebih efektif. Mereka dapat menggunakan internet, video, aplikasi, dan teknologi lainnya untuk membantu mereka memahami subjek dengan cepat dan mudah. Namun perlu diperhatikan bahwa penggunaan media pembelajaran untuk tujuan tersebut lebih dari sekedar bermain.

4. Kenali masalah yang dihadapi.

Malas belajar dapat disebabkan oleh berbagai alasan, antara lain ketidaksukaan terhadap pelajaran tertentu, ketidaknyamanan dengan cara guru mengajar, situasi di dalam kelas, atau lingkungan sekolah yang tidak menyenangkan. Sebelum anda dapat mulai bekerja untuk memperbaiki masalah, anda perlu tahu apa masalah sebenarnya. Jika ada keluhan yang perlu ditanggapi dengan guru, lakukan agar masalahnya bisa diperbaiki.

5. Sesuaikan dengan kemampuan.

Jangan terlalu menantang diri sendiri. Silakan tantang sebanyak mungkin. Hasil belajar ditentukan oleh kualitas dan efektivitas, bukan oleh lamanya hari. Misalnya, jika anda dapat berkonsentrasi dan belajar hanya satu jam dalam kondisi terbaik, anda akan bosan dan malas, sehingga anda tidak perlu memaksakan diri untuk belajar. Ini adalah cara berbeda untuk meningkatkan minat belajar siswa. Cara membangkitkan minat belajar siswa perlu diketahui dan dipahami oleh guru, orang tua, bahkan siswa itu sendiri. Kemalasan belajar yang dikelola dengan baik membantu siswa mencapai hasil yang maksimal.

2.1.3 Model Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup keseluruhan tingkatan. Lingkupnya yaitu keseluruhan kerangka pembelajaran karena memberikan pemahaman dasar atau filosofis dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran, terdapat strategi yang menjelaskan operasional, alat, atau teknik yang digunakan siswa dalam prosesnya. Selanjutnya, di dalam strategi pembelajaran ada metode pembelajaran yang menjelaskan langkah-langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tingkatan ini memiliki fungsi untuk menjelaskan hubungan dari kerangka pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam hal ini penentuan model pembelajaran tidak lepas dari mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Kesenambungan model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran cenderung akan mempermudah dalam penyusunan model pembelajaran secara menyeluruh. Ketika keduanya sinkron dan penggambaran keseluruhannya sudah jelas, penyusunan strategi dan metode pembelajaran bisa menjadi lebih mudah.

Fungsi model pembelajaran yaitu sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar dan

mengajar sudah berlangsung sejak berabad-abad lalu dan model pembelajaran yang digunakan berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan dan kondisi. Oleh sebab itu, model pembelajaran sebagai kerangka konseptual menjadi pedoman bagi guru agar kualitas kegiatan belajar dan mengajar dari masa ke masa terus membaik dan lebih baik dari sebelumnya.

2.1.3.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Adapun ciri model pembelajaran yang baik ini perlu untuk memberikan arahan atau indikator kepada guru dalam penyusunannya.

1. Rasional dan berasaskan pikiran logis

Studi tentang model pembelajaran terus berkembang dan didasari harapan lebih baik kedepannya. Upaya perbaikan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa. Konsep model pembelajaran selalu dinamis karena mendapat pengembangan dari para peneliti-peneliti sebelumnya.

2. Memberi perhatian pada landasan pemikiran yang berbasis pada apa dan bagaimana kondisi belajar siswa

Memahami kondisi peserta didik sangat penting karena model pembelajaran ada diperuntukkna demi kepentingan peserta didik. Tidak hanya itu, tetapi juga memahami apa yang peserta didik butuhkan.

3. Sikap mengajar yang baik

Poin ini berkaitan dengan strategi dan metode pembelajaran. Tidak hanya menuntut siswa berperilaku tertentu, guru juga perlu berperilaku tertentu yang dapat mendukung model pembelajaran. Hal ini dikarenakan kerja sama yang baik antara guru dan siswa juga merupakan kunci keberhasilan proses pembelajaran.

4. Mendukung terciptnya lingkungan belajar yang baik

Memahami kondisi lingkungan belajar yang sudah ada dan mengusahakan agar menjadi lebih baik merupakan ciri model pembelajaran yang baik. Karena lingkungan yang baik akan sangat mendukung kinerja siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.3.3 Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah “suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dan lain-lain”. Menurut Joyce Weil dalam Fathurohman (2015:30) “mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas suatu pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran”.

Fungsi Model Pembelajaran yaitu :

- a. Membantu dan membimbing guru untuk memilih teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Seperti telah dipelajari sebelumnya bahwa model pembelajaran pada dasarnya memuat metode, strategi, teknik, dan taktik pembelajaran. Untuk itu, ketika guru menggunakan model pembelajaran tertentu secara otomatis dia/ia akan mengetahui taktik, teknik, strategi, dan metode pembelajaran yang akan dilakukan. Tentang metode pembelajaran dapat diikuti pembahasan selanjutnya.
- b. Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan. Guru telah mengetahui bahwa model pembelajaran digunakan untuk merealisasikan target pembelajaran atau tujuan pembelajaran dalam RPP dan implementasinya dalam pembelajaran. Bentuk perubahan perilaku yang ditargetkan pada siswa sebenarnya termuat dalam rumusan tujuan pembelajaran (ingat rumus tujuan pembelajaran ABCD). Oleh karena itu, model pembelajaran dapat membentuk atau menciptakan tercapainya tujuan pembelajaran atau menciptakan perubahan perilaku pada siswa.
- c. Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan pembelajaran. Ketika guru menetapkan untuk menggunakan model pembelajaran tertentu, secara otomatis guru harus menentukan cara dan sarana agar tercipta lingkungan seperti yang dikehendaki dalam model pembelajaran yang guru pilih.

- d. Membantu menciptakan interaksi antara guru dan siswa yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan model pembelajaran, guru dapat mempunyai pedoman untuk berinteraksi dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- e. Membantu guru dalam mengkonstruksi kurikulum, silabus, atau konten dalam suatu pelajaran atau matakuliah. Dengan memahami model-model pembelajaran, dapat membantu guru untuk mengembangkan dan mengkonstruksi kurikulum atau program pembelajaran pada suatu mata pelajaran atau mata kuliah.
- f. Membantu guru atau instruktur dalam memilih materi pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran, penyusunan RPP, dan silabus. Dengan memahami model pembelajaran yang baik, guru akan terbantu dalam menganalisis dan menetapkan materi yang dipikirkan sesuai untuk siswa.
- g. Memberikan bahan prosedur untuk mengembangkan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif. Dalam setiap model pembelajaran ada sistem pendukung. Dengan sistem pendukung pada model pembelajaran tertentu, guru akan terbimbing untuk mengembangkan materi dan sumber belajar, misalnya membuat handout, modul, diktat, dan lain-lain.
- h. Merangsang pengembangan inovasi pendidikan atau pembelajaran baru. Dengan memahami dan menerapkan model-model pembelajaran, guru mungkin menemukan beberapa kendala. Jika kendala-kendala yang ditemukan kemudian dicarikan solusinya, maka akan memunculkan ide model atau strategi pembelajaran baru.
- i. Membantu mengkomunikasikan informasi tentang teori mengajar. Setiap model pembelajaran tentu memerlukan teori-teori mengajar berupa pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik. Oleh karena itu, ketika guru menggunakan model pembelajaran tertentu secara otomatis guru akan mengkomunikasikan teori-teori tentang mengajar seperti yang telah disebutkan.
- j. Membantu membangun hubungan antara belajar dan mengajar secara empiris. Ketika guru menerapkan model pembelajaran tertentu, guru akan

mengamati aktivitas belajar dan mengajar dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran tertentu guru dapat terpandu untuk membangun hubungan antara kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan kegiatan yang dilakukan oleh guru.

2.1.3.4 Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat Model Pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa (Mulyono, 2018: 90).

1. Bagi Guru

- a. Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran sebab langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap siswa, serta ketersediaan media yang ada.
- b. Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- c. Memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu relatif singkat.
- d. Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dalam rangka memperbaiki atau menyempurnakan kualitas pembelajaran.

1. Bagi Siswa

- a. Memperbaiki kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.
- c. Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.
- d. Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi di kelompoknya secara objektif.

2.1.3.5 Macam-Macam Model Pembelajaran

Untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara-gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran. Dalam prakteknya, guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Berikut ini disajikan beberapa model pembelajaran, untuk dipilih dan dijadikan alternatif sehingga cocok untuk situasi dan kondisi yang dihadapi. Adapun macam-macam Model Pembelajaran adalah :

1. Pembelajaran Kontektual (*Contextual Teaching and Learning*)

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa (*daily life modeling*), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran siswa menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif – nyaman dan menyenangkan. Pinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas siswa, siswa melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi.

Ada tujuh indikator pembelajaran kontekstual sehingga bisa dibedakan dengan model lainnya, yaitu modeling (pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu, contoh), questioning (eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, evaluasi, inkuiri, generalisasi), learning community (seluruh siswa partisipatif dalam belajar kelompok atau individual, minds-on, hands-on, mencoba, mengerjakan), inquiry (identifikasi, investigasi, hipotesis, konjektur, generalisasi, menemukan), constructivism (membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep-aturan, analisis-sintesis), reflection (revisi, rangkuman, tindak lanjut), authentic assessment (penilaian selama proses dan sesudah pembelajaran, penilaian terhadap setiap aktivitas-usaha siswa, penilaian portofolio, penilaian seobjektif-objektifnya dari berbagai aspek dengan berbagai cara)

2. Pembelajaran Berbasis Masalah

Untuk dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran para ahli pembelajaran menyarankan penggunaan paradigma pembelajaran konstruktivistik dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya perubahan paradigma belajar tersebut terjadi perubahan fokus pembelajaran dari berpusat pada guru kepada belajar berpusat pada siswa. Pembelajaran dengan lebih memberikan nuansa yang harmonis antara guru dan siswa dengan memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk berperan aktif dan mengkonstruksi konsep-konsep yang dipelajarinya. Pembelajaran yang berpusat pada siswa mempunyai tujuan agar siswa memiliki motivasi tinggi dan kemampuan belajar mandiri serta bertanggungjawab untuk selalu memperkaya dan mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Ada beberapa pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu salah satunya adalah pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu metode dalam pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Dalam usaha memecahkan masalah tersebut mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan atas masalah tersebut. Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu metode atau cara pembelajaran yang ditandai oleh adanya masalah nyata, a real-world problems sebagai konteks bagi mahasiswa untuk belajar kritis dan ketrampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan. Pembelajaran berbasis masalah merupakan alternatif model pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran ruang kelas yang tradisional. Dengan model pembelajaran berbasis masalah, dosen menyajikan kepada mahasiswa sebuah masalah, bukan kuliah atau tugas. Sehingga mahasiswa menjadi lebih aktif belajar untuk menemukan dan menyelesaikan masalah. Pembelajaran berbasis masalah mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan menerapkan kecakapan yang penting yaitu pemecahan masalah berdasarkan keterampilan belajar sendiri atau kerjasama kelompok dan memperoleh pengetahuan yang luas.

3. TGT (*Teams Games Tournament*)

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bis aberbeda. SDetelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamikia kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskuisi nyaman dan menyenangkan sepeti dalam kondisi permainan (games) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah , lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas. Jika waktunya memungkinkan TGT bisa dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, atau dalam rangak mengisi waktu sesudah UAS menjelang pembagian raport.

4. Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran ini untuk mendorong siswa untuk menemukan jawaban dari masalah yang dihadapi. Sehingga dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk mau berpikir secara kritis dan analitis.

5. Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual ini adalah upaya guru untuk mengaitkan materi dengan dunia nyata. Sehingga konsep yang diajarkan di dalam kelas tidak hanya sebagai bayangan saja, namun bisa diterapkan dan digunakan dalam kehidupan nyata.

2.1.4 Model Kooperatif

2.1.4.1 Pengertian Model Kooperatif

Model Pembelajaran Kooperatif atau yang disebut dengan cooperative learning adalah metode pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik untuk turut serta dalam diskusi kelompok kecil. Jadi dalam satu kelompok kecil hanya terdiri beberapa orang saja. Pembelajaran koperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan otrang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembegian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyatan itu, belajar berkelompok secara koperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (sharing)

pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih beinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena kooperatif adalah miniature dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Pembelajaran Kooperatif adalah ajang belajar kelompok. Kategori Model Pembelajaran Kooperatif sebagai kerjasama, membangun dalam sebuah kelompok. Pembelajaran Kooperatif sebagai salah satu cara seseorang membangun kerjasama antara individu dengan orang lain dengan tujuan bersama.

Tidak hanya sebagai bentuk kerjasama, menurutnya pembelajaran kooperatif sebagai salah satu upaya untuk membangun relasi. Model Pembelajaran Kooperatif tidak sekedar sebagai cara membangun kelompok kecil untuk diskusi. Tetapi juga memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang diulas.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif siswa dalam belajar yang berbentuk kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang sama dengan menggunakan berbagai macam aktivitas belajar guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dan memecahkan masalah secara kolektif. Tidak hanya mempelajari materi pembelajaran Bersama-samaan, setiap anggota kelompok harus saling membantu anggota yang lain untuk belajar.

2.1.4.2 Tujuan Model Kooperatif

Model pembelajaran *cooperative learning* atau model pembelajaran kooperatif dalam penerapannya di kelas memiliki beberapa tujuan seperti berikut ini:

- a. Disadari atau tidak model pembelajaran ini mengajarkan kepada siswa bahwa keberhasilan seorang individu tergantung dari keberhasilan kelompok.
- b. Mengajarkan kepada peserta didik pentingnya bekerjasama dalam tim, untuk mencapai tujuan yang sama. Karena jika dikerjakan sendiri, tanpa mengandalkan tim, tetap sulit rasanya pada satu tujuan

- c. Mengajarkan kepada peserta didik yang lebih mampu, lebih pandai untuk membimbing peserta lain yang belum menemukan pemahaman yang sama. Karena keberhasilan dalam satu tim adalah kesamaan pandangan
- d. Memberikan peluang kepada peserta didik menyikapi dan belajar tentang perbedaan. Baik itu berbentuk perbedaan selama mengerjakan tugas, ataupun perbedaan personal dengan peserta didik lain yang mungkin berbeda suku, agama dan RAS.
- e. Membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka.

2.1.4.3 Strategi Model Kooperatif

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi pada siswa.
- b. Guru menyajikan informasi kepada siswa. Guru Pintar dapat memanfaatkan media yang menunjang.
- c. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang telah dibentuk kemudian memotivasi setiap kelompok agar berperan aktif dalam kelompok sehingga dapat melakukan perubahan.
- d. Guru memberikan bimbingan atau pendampingan pada kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
- e. Guru mengetes materi yang dipelajari dengan memberikan setiap kelompok untuk menyajikan hasil-hasil pekerjaan mereka.
- f. Terakhir, Guru dapat memberikan penghargaan atau *reward* untuk setiap usaha yang dilakukan maupun hasil belajar siswa secara individual dan juga kelompok.

2.1.4.4 Kelebihan dan Kelemahan Model Kooperatif

Kelebihan Model Kooperatif :

- a. Peserta Didik memiliki kebebasan interaksi
- b. Membangun kepedulian sesama teman
- c. Membangun rasa percaya diri secara internal
- d. Melatih peserta didik beradaptasi terhadap lingkungan

- e. Membangun bonding terhadap teman lain
- f. Secara akademik peserta didik bisa menghasilkan problem solving yang lebih baik

Kekurangan Model Kooperatif :

- a. Bagi peserta didik yang tidak bisa solid, maka nilai yang diperoleh hanya dari “ikut-ikutan” kerja keras teman yang effort.
- b. Peserta didik yang tidak memiliki empati dan egois, memiliki peluang lebih besar untuk tidak mempedulikan rekan yang dianggap di bawahnya.
- c. Peserta didik sangat mungkin mengalami kesulitan memahami materi secara komprehensif jika tidak diarahkan dengan baik.

2.1.5 Media Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media pembelajaran diperlukan disamping untuk wahana penyampiran materi pembelajaran juga untuk meningkatkan kejelasan pembahasan materi. Selain itu, juga untuk memotivasi belajar siswa. Makin abstrak materi pembelajaran, maka makin penting kehadiran media pembelajaran. Dengan bantuan media, materi yang abstrak menjadi bisa teramati atau tertangkap oleh panca indra. Sehingga kualitas belajar siswa akan semakin semakin berkualitas. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap siswa. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Secara umum, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sarana, alat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berguna menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Hal

ini juga berguna untuk meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan. Dengan begitu, media pembelajaran penting diterapkan pada saat belajar mengajar untuk meningkatkan semangat belajar para siswa. Media pembelajaran diperlukan disamping untuk wahana penyampaian materi pembelajaran juga untuk meningkatkan kejelasan pembahasan materi. Selain itu, juga untuk memotivasi belajar siswa. Makin abstrak materi pembelajaran, maka makin penting kehadiran media pembelajaran. Dengan bantuan media, materi yang abstrak menjadi bisa teramati atau tertangkap oleh panca indra. Sehingga kualitas belajar siswa akan semakin semakin berkualitas. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap siswa. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Guru membutuhkan berbagai jenis media untuk mendorong siswanya belajar. Media pembelajaran adalah merupakan salah satu metode atau alat yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola belajar, mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, dan memungkinkan kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuannya secara efektif. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia. Salah satu tantangan media pembelajaran adalah membangkitkan minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Pada kenyataannya, pembelajaran seringkali masih diabaikan dengan berbagai alasan. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap moderator sudah memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk mempelajari media tersebut.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan

tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2.1.5.2 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan memiliki beberapa tujuan yang penting. Berikut adalah beberapa tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran:

a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media yang visual atau interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghindari kejenuhan.

b. Meningkatkan Pemahaman Konsep

Media pembelajaran dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Melalui visualisasi, grafik, atau animasi, konsep-konsep tersebut dapat diilustrasikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

c. Meningkatkan Daya Ingat

Penggunaan media yang menarik dapat membantu membangkitkan daya ingat siswa. Informasi yang disajikan dengan cara yang berbeda, seperti melalui gambar atau audio, cenderung lebih mudah diingat daripada hanya teks biasa.

d. Mendorong Pembelajaran Kolaboratif

Beberapa jenis media pembelajaran, seperti presentasi kelompok atau

proyek berbasis media, dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim dan berkolaborasi dalam pemahaman dan penerapan materi.

2.1.5.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kerangka kerja konseptual dalam hal penyelidikan dan pemahaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai yang mengemukakan bahwa keberadaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Fungsi media adalah sebagai alat bantu guru dalam mengkomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna sehingga dapat menghindari adanya kesalahan. Hamalik menambahkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar, serta mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa. Sedangkan menurut Kemp & Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan atau sekelompok orang. Ketiga fungsi tersebut diantaranya untuk memotivasi minat dan tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan instruksi.

Arief S., dkk menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya: 1) memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan alat indera, 3) meningkatkan antusias siswa selama proses pembelajaran, 4) mengatasi perbedaan pada setiap individu siswa, baik berupa pengalaman, latar belakang, dan lingkungan melalui kemampuan media untuk memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan persepsi.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media sebagai sarana yang dapat menarik perhatian siswa sehingga membangkitkan motivasi belajar siswa, mampu menggugah emosi dan membantu siswa dalam menentukan sikap, membantu pencapaian tujuan belajar siswa untuk memahami materi pelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan alat indera manusia, menyamakan pengalaman dan persepsi antar siswa, serta memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan sesuatu.

2.1.5.4 Manfaat Media Pembelajaran

Keberadaan media sebagai salah satu sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar tentu memiliki manfaat tersendiri. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran, diantaranya: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak terkuras tenaganya. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi melakukan aktivitas pembelajaran lain seperti membaca, menceritakan, dan lain sebagainya.

Adapun manfaat media pembelajaran adalah :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya, sehingga bisa lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya bisa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Hal ini membuat siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga jika mengajar pada setiap jam pelajaran
- d. Siswa bisa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan, dan lain sebagainya.

2.1.5.5 Macam-Macam Media Pembelajaran

Adapun macam-macam Media Pembelajaran adalah :

1. Media Audio

Macam-macam media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media

audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2. Media Visual

Macam-macam media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media pembelajaran visual ini dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Berikut penjelasannya:

- a. Media visual diam, berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rnkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.
 - b. Media visual gerak, berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.
3. Media Audio Visual, merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Berikut penjelasannya:
- a. Media audiovisual diam, berupa TV diam, film rangkaian bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
 - b. Media audio visual gerak, berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

2.1.6 Media *Puzzle*

2.1.6.1 Pengertian Media *Puzzle*

Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potonganpotongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media *puzzle* adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreativitas siswa dalam membaca permulaan. Siswa akan lebih mudah untuk

mengeluarkan ide-idenya menjadi bisa membaca permulaan. Manfaat bagi guru dalam penggunaan media puzzle adalah suatu tindakan inovasi baru karena dalam penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk *puzzle*.

Media permainan *puzzle* merupakan media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* yakni permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh.

Jadi, dapat disimpulkan media *puzzle* adalah media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar, huruf, kata dan kalimat menjadi satu gambar yang utuh yang melibatkan psikomotorik anak dan penalarannya dalam menyusun *puzzle* tersebut.

2.1.6.2 Manfaat Media *Puzzle*

Di dalam permainan ada manfaat yang dapat kita ambil dan di bawah ini manfaat puzzle adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam berfikir dan konsentrasi. Dalam bermain puzzle anak dapat melatih kemampuan sel otaknya dengan menyelesaikan potongan-potongan puzzle menjadi utuh.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan dengan menyusun kepingan puzzle menjadi utuh.
- c. Meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan belajar memecahkan masalah.
- d. Belajar bersosialisasi, permainan puzzle yang dilakukan kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial anak, dengan bekerja sama mencari jalan keluar.
- e. Melatih kesabaran.

2.1.6.3 Cara Pembuatan Media *Puzzle*

- a. Pilih Gambar atau Desain
- b. Pilih alas *Puzzle*
- c. Kumpulkan alat-alat
- d. Tempelkan gambar pada alas

- e. Pernis gambar

2.1.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Kelebihan Media *Puzzle* :

- a. Gambar bersifat konkret karena melalui gambar peserta didik dapat melihat dengan jelas sesuatu.
- b. Gambar dapat mengatasi keterbatasan waktu, tidak semua objek, benda dapat dibawa ke dalam kelas.
- c. Gambar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik.

Kekurangan Media *Puzzle*

- a. Membutuhkan waktu lebih banyak.
- b. Tantangan kreativitas peserta didik.
- c. Pelajaran kurang terkendali.
- d. Media puzzle lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).
- e. Gambar yang terlalu rumit kurang efektif untuk pembelajaran.
- f. Gambar kurang maksimal untuk diterapkan dalam kelompok skala besar.

2.1.7 Kurikulum 2013

2.1.7.1 Karakteristik Kurikulum 2013

Adapun Karakteristik Kurikulum 2013 adalah :

1. Pengembangan Kompetensi Berimbang
Mengembangkan keseimbangan antara sikap spiritual dan sosial, pengetahuan, dan keterampilan, serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat.
2. Kontekstualisasi Sekolah
Menempatkan sekolah sebagai bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar agar peserta didik mampu menerapkan apa yang dipelajari sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar.
3. Fleksibilitas Waktu
Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

4. Kompetensi Yang Rinci

Mengembangkan kompetensi yang dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran.

5. Kompetensi Inti sebagai Unsur Pengorganisasi

Mengembangkan kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar. Semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti

6. Akumulatif, Saling Memperkuat dan Saling Memperkaya

Mengembangkan kompetensi dasar berdasar pada prinsip akumulatif, saling memperkuat dan memperkaya antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

2.1.8 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

2.1.8.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Hal ini berarti IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam, ilmu dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan yang bersifat objektif. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan kurikulum KTSP (depdiknas : 2006).

Pembelajaran IPA merupakan interaksi antara komponen-komponen pembelajaran seperti pendidik, peserta didik, alat atau media belajar dalam bentuk kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan serta kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena struktur kognitif anak-anak tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan, perlu adanya modifikasi sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka mengenai ketrampilan-ketrampilan proses IPA.

Pembelajaran sains atau ilmu pengetahuan alam diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran sains dan teknologi yang

ditanamkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, keterampilan memecahkan masalah, dan minat dalam bidang sains (Madden, 2013). Hakikat pembelajaran sains yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan ilmu pengetahuan alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu: ilmu pengetahuan sebagai produk, proses dan sikap (Susanto, 2013:167).

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan konsep pembelajaran sains dengan situasi lebih alami dan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antar cabang sains dan antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam adalah pembelajaran yang erat dengan pengalaman siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu oleh (Permadi & Saini 2017: 25) yang menyatakan bahwa para tenaga pengajar IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan alat peraga dan praktek dalam pembelajarannya. Maka dari itu dalam proses pembelajarannya IPA membutuhkan alat peraga.

2.1.8.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam

Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Pembelajaran IPA juga memiliki tujuan seperti mata pelajaran lainnya. Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu mempersiapkan individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Muakhirin, 2014: 12) yang menyatakan bahwa tujuan dari pembelajaran IPA adalah siswa dibimbing untuk berpikir kritis, dapat memecahkan masalahnya dan dapat membuat keputusan-keputusan yang dapat meningkatkan kualitas hidupnya menuju masyarakat yang terpelajar secara keilmuan.

Beberapa Tujuan Pembelajaran IPA

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaannya, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- d. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan,
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP. Pembelajaran IPA memiliki karakteristik yang sangat kompleks karena memerlukan berpikir kritis dalam melakukan analisis terhadap sebuah permasalahan (Rahayuni, 2016: 28).

2.1.9 Daur Hidup Hewan

Hewan yang ada planet bumi ini sangat banyak atau bahkan bisa mencapai ratusan, mulai dari hewan yang berukuran kecil hingga hewan yang berukuran besar. Banyaknya hewan yang ada di dunia ini disebut dengan keanekaragaman hayati.

Setiap hewan yang ada di dunia ini pasti akan berkembang biak, sehingga perkembangan hewan akan terus terjadi. Perkembangbiakan pada setiap hewan sangat memengaruhi keberlangsungan hidup hewan tersebut. Perkembangbiakan hidup setiap hewan, dimulai dari embrio, proses kelahiran, proses menuju dewasa, berkembang biak, dan mengalami kematian.

Perkembangbiakan pada hewan terjadi karena adanya proses seksual antara hewan jantan dan hewan betina. Pada proses ini akan terjadi yang namanya proses fertilisasi. Fertilisasi adalah peleburan inti sel sperma dan inti sel telur. Fertilisasi pada hewan dapat melalui dua cara, yaitu fertilisasi internal dan eksternal.

Selain berkembang biak, hewan juga mengalami daur hidup. Daur hidup hewan merupakan tahap tumbuh binatang mulai dari lahir hingga dewasa. Berikut penjelasan selengkapnya. Selayaknya makhluk hidup pada umumnya, hewan juga memiliki daur hidup hewan tersendiri. Adapun daur hidup hewan merupakan bagian dari tahap perkembangan mereka sejak menetas atau lahir, sampai tumbuh dewasa.

Seperti sudah disinggung sebelumnya, daur hidup hewan merupakan tahap tumbuh dan perkembangan binatang mulai dari menetas atau lahir, hingga tahap menjadi hewan dewasa. Adapun proses perkembangan binatang berbeda-beda, misalnya saja pada hewan ayam dan juga kucing. Di mana kedua hewan ini memiliki perubahan bentuk yang menyerupai induknya atau tidak mengalami perubahan bentuk tubuh pada tahap pertumbuhannya.

Sementara untuk hewan yang mengalami perubahan bentuk dalam proses kembang biaknya dinamai sebagai metamorfosis. Untuk daur hidup hewan metamorfosis sendiri dibedakan menjadi dua, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

2.1.9.1 Jenis-Jenis Daur Hidup Hewan

1. Daur Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis

Proses perkembangan tanpa metamorfosis atau dimaksudkan dengan siklus hidup hewan tanpa adanya perubahan bentuk. Ada pun contoh binatang yang ada di sekitar dengan proses perkembangan tanpa metamorfosis adalah ayam dan kucing.

Mengutip dari buku *Ilmu Pengetahuan Alam* karya Inggit, dijelaskan bahwa pada ayam betina dewasa akan menghasilkan telur, yang kemudian menetas dan dierami selama kurang lebih 21 hari. Saat menetas, nantinya anak ayam berbulu halus. Menuju dewasa, bulu halus pada ayam pun mulai berubah seperti induknya. Siklusnya pun akan kembali berlangsung, di mana ayam betina dewasa nantinya dapat kembali bertelur.

Sama seperti ayam, kucing pun menjadi hewan yang berkembang biak tanpa metamorfosis. Ketika kucing betina melahirkan beberapa ekor anak

kucing, maka selanjutnya kucing tersebut akan berubah menjadi kucing dewasa dan memiliki bentuk yang begitu mirip dengan induknya. Jika sudah mulai tumbuh dewasa, kucing betina pun mulai kembali berkembang biak dan melahirkan kucing lainnya.

2. Daur Hidup Hewan Dengan Metamorfosis

Jika sebelumnya proses perkembangan binatang tanpa adanya metamorfosis, berikutnya adalah perkembangan dengan metamorfosis. Maksudnya adalah binatang yang semasa hidupnya terdapat tahapan perkembangan secara biologis serta melibatkan perubahan penampilan atau struktur setelah dilahirkan atau menetas. Metamorfosis adalah suatu proses perkembangan biologi pada hewan yang melibatkan perubahan penampilan fisik dan/atau struktur setelah kelahiran atau penetasan. Perubahan fisik itu terjadi akibat pertumbuhan sel dan diferensiasi sel yang secara radikal berbeda. Adapun perubahan fisik yang terjadi pada hewan-hewan ini terjadi akibat adanya pertumbuhan sel dan diferensiasi sel, maksudnya proses yang memungkinkan sel kurang khusus menjadi lebih khusus. Sehingga dapat terjadi adanya perubahan bentuk yang begitu signifikan hingga menjadi hewan dewasa.

a. Metamorfosis Sempurna

Di bawah ini akan dijelaskan tahapan-tahapan yang terjadi pada metamorfosis sempurna agar lebih jelas.

1) Fase Telur

Fase telur menjadi fase pertama dari hasil perkembangbiakan pada hewan. Pada fase ini telur-telur-telur yang dihasilkan oleh betina berasal dari hasil fertilisasi yang terjadi pada hewan berkelamin jantan. Sel telur yang bertemu dengan sel sperma akan mengakibatkan terjadinya pembelahan. Pada proses pembelahan ini waktu yang dibutuhkan bervariasi tergantung dari jenis hewannya. Dari hasil pembelahan ini akan menghasilkan telur-telur yang cukup banyak. Telur-telur itu kemudian diletakkan oleh betina pada tempat habitatnya. Misalnya kupu-kupu, hewan ini akan meletakkan telur-

telurnya di permukaan daun. Sedangkan nyamuk akan meletakkan telur-telurnya di permukaan air yang tenang. Induk-induk hewan meletakkan telur-telurnya sesuai dengan habitatnya karena setelah mengalami perubahan wujud langsung bisa mencari makan. Hewan muda yang mudah mencari makan mengalami pertumbuhan yang sangat cepat.

2) Fase Larva

Setelah melewati fase telur, tahapan selanjutnya yang terjadi di metamorfosis sempurna adalah fase larva. Fase larva ini merupakan fase yang di mana hewan muda sudah mulai aktif untuk mencari makan. Makanan yang didapatkan sangat mudah karena sang induk sudah mempersiapkan jika anaknya berkembang tidak perlu repot-repot untuk mencari makanan. Dengan kata lain, induk dari setiap hewan sangat baik karena tidak ingin anaknya kesulitan mencari makanan. Pada fase larva ini, beberapa hewan mempunyai rangka luar (eksoskeleton). Rangka luar pada hewan dapat diartikan sebagai serangga atau hewan lainnya yang mengalami perubahan kulit atau ecdysis. Perubahan kulit yang terjadi pada larva akan mengakibatkan larva mengalami perubahan wujud menjadi lebih besar. Perubahan kulit ini bisa terjadi selama beberapa kali tergantung dari jenis hewan. Selain itu, perubahan kulit ini akan berhenti ketika larva sudah mulai berhenti untuk makan dan mempersiapkan diri untuk menuju ke fase berikutnya.

3) Fase Pupa

Fase pupa bisa dikatakan sebagai fase transisi karena terjadinya perubahan wujud dari larva menjadi wujud hewan yang lebih besar. Perubahan wujud yang lebih besar membuat hewan memiliki suatu rangka luar yang bisa melindungi tubuh dan rangka luar itu dinamakan kokon. Meskipun sudah terlindungi oleh kokon, tubuh pupa akan tetap melakukan pembentukan metabolisme dan melakukan pembentukan hewan menuju hewan yang dewasa. Awal mula menjadi wujud pupa,

hewan sudah menyimpan cadangan makanan pada saat menjadi larva. Meskipun pada fase larva sudah tersimpan cadangan makanan, tetapi untuk bertahan hidup pupa membutuhkan asupan makanan. Oleh sebab itu, pada fase pupa, hampir setiap hewan yang bermetamorfosis sempurna akan mulai aktif kembali untuk mencari makan. Pada fase pupa, waktu yang dibutuhkan sangat beragam tergantung dari jenis hewan dan lamanya waktu pada proses ini. Pada proses pupa, hewan akan mempersiapkan dirinya untuk menuju ke fase dewasa atau fase imago.

4) Fase Imago

Pada waktu yang sudah ditentukan, maka pupa akan keluar dari cangkangnya. Pupa menandakan bahwa hewan yang mengalami metamorfosis sempurna sudah tumbuh menjadi dewasa. Pada fase ini, hewan sudah harus membiasakan dirinya menghadapi predator-predator lainnya. Pada fase imago, hewan sudah mempunyai bentuk yang sempurna, sehingga ketika mencari makan dan mencari habitat tidak sama lagi dengan fase larva. Selain itu, pada fase ini, hewan akan melakukan fase reproduksi atau melakukan perkawinan antara hewan jantan dan hewan betina. Dengan demikian, fase imago bisa dikatakan sebagai fase hewan yang menjadi dewasa dan perlu melakukan perkawinan supaya anakan akan terus ada atau siklus metamorfosis sempurna akan terulang.

Contoh Hewan dengan Metamorfosis Sempurna

1) Daur Hidup Hewan Kupu-Kupu

Siapa yang tidak kenal dengan hewan kupu-kupu. Hewan ini sering kita temui pada bunga-bunga yang memiliki nektar. Kupu-kupu sering hinggap di bunga karena nektar bunga menjadi makanan utama dari kupu-kupu. Kupu-kupu menjadi hewan yang tergolong ke dalam metamorfosis sempurna karena perubahan wujud dari hewan muda menuju ke dewasa sangat berbeda. Untuk lebih jelasnya mari kita simak gambar di bawah ini. Metamorfosis pada kupu-kupu dimulai dari telur yang berasal dari

perkawinan kupu-kupu jantan dengan kupu-kupu betina. Kemudian, telur itu berubah menjadi ulat yang biasa kita temukan pada dedaunan. Lalu, ulat berubah menjadi kepompong atau pupa dengan cangkang untuk melindungi tubuh. Setelah beberapa lama, kepompong akan berubah menjadi kupu-kupu muda dan beberapa hari kemudian akan berubah menjadi kupu-kupu dewasa.

Gambar 2.1 Daur Hidup Kupu-Kupu

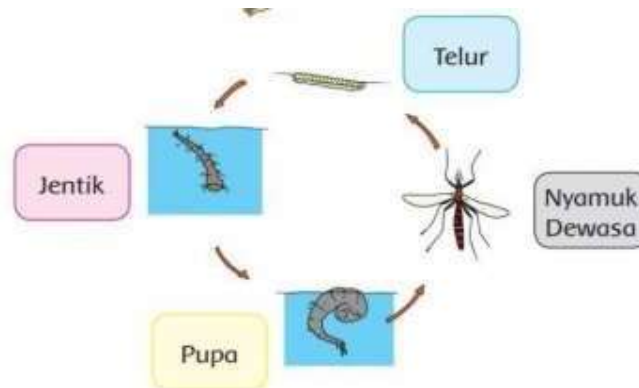


https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DQDdwRVtn9R8&psig=AOvVaw0J4FdejhT_5OZmZEF9h_H&ust=1698455311968000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjRxqFwoTCIDNkqiFIYIDFQAAAAAdAAAAABAJ

2) Daur Hidup Hewan Nyamuk

Contoh hewan berikutnya yang mengalami metamorfosis sempurna adalah nyamuk. Hewan ini sering kita temui pada malam hari dan terkadang nyamuk mengganggu tidur seseorang, baik itu karena suaranya atau karena gigitannya. Meskipun nyamuk sangat suka terbang, tetapi indukan nyamuk akan menyimpan telurnya di permukaan air yang tenang. Oleh sebab itu, kita harus rajin membersihkan bak mandi supaya tidak ada telur nyamuk. Telur menjadi fase awal terjadinya metamorfosis sempurna pada nyamuk.

Setelah telur menetas akan berubah menjadi seekor larva. Larva ini akan beradaptasi untuk mencari makan supaya bisa melanjutkan hidupnya ke fase pupa. Setelah fase larva sudah selesai, selanjutnya adalah fase pupa. Fase terakhir dari metamorfosis pada nyamuk adalah nyamuk menjadi dewasa.



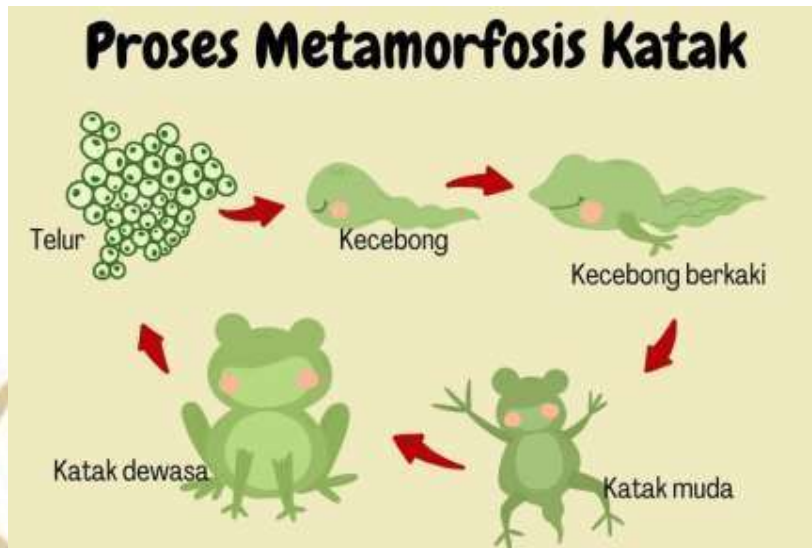
Gambar 2.2 Daur Hidup Nyamuk

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.tribunnews.com%2Fpendidikan%2F2021%2F07%2F26%2Fkunci-jawaban-kelas-3-sd-tema-1-halaman-137-138-139-141-subtema-3-pembelajaran-6-pertumbuhanyamuk&psig=A0vVaw0O6Z6zWigp1QSbeP1Gk6dD&ust=1698455689327000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBEQjRxqFwoTCICuvNKGiYIDFQAAAAAdAAAAABAJ>

3) Daur Hidup Katak

Musim hujan menjadi musim yang sangat disenangi oleh hewan katak. Hal ini dikarenakan pada musim ini air banyak yang turun ke permukaan, sehingga katak akan bebas berloncat-loncat. Katak termasuk ke dalam kategori hewan yang mengalami metamorfosis sempurna. Hal itu dapat dilihat pada bentuk kecebong yang sangat berbeda dengan bentuk katak ketika dewasa. Perbedaan itulah yang menyebabkan katak menjadi hewan bermetamorfosis sempurna. Telur menjadi fase awal dari metamorfosis sempurna katak. Kemudian dilanjutkan dengan telur yang berubah menjadi kecebong tanpa kaki. Setelah mengalami perkembangan, kecebong memiliki dua kaki. Kaki kecebong yang berjumlah semakin bertambah dibarengi tubuh kecebong yang ikut mengalami perubahan,

sehingga menjadi katak muda. Katak muda pun berkembang menjadi katak dewasa yang kemudian berkembang biak dan menghasilkan telur-telur katak.



Gambar 2.3 Daur Hidup Katak

<https://www.kompas.com/skola/read/2022/09/22/070000669/proses-metamorfosis-katak?page=all>

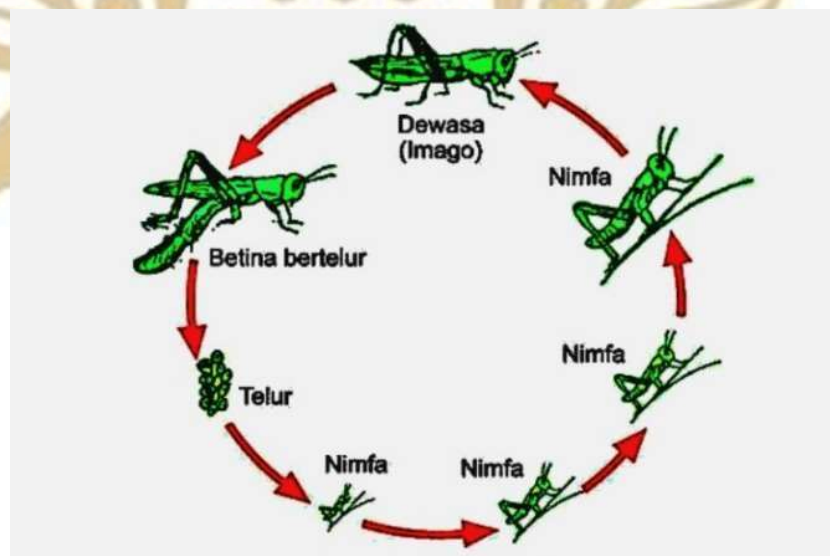
b. Metamorfosis Tidak Sempurna

Berbanding terbalik dengan metamorfosis sempurna, metamorfosis tidak sempurna adalah proses perkembangan yang tidak lengkap. Umumnya, hewan dengan metamorfosis ini tidak akan mengalami perubahan bentuk yang berbeda dari menetas, hingga menjadi hewan dewasa. Namun ada bagian tubuh yang belum terbentuk dan akan terlihat saat dewasa, misalnya seperti sayap. Tidak seperti tahapan daur hidup metamorfosis sempurna, tahapan metamorfosis tidak sempurna justru tidak melewati tahapan larva dan kepompong. Mereka hanya melalui 3 tahap yakni telur – nimfa – dewasa (imago). Adapun contoh hewan yang biasanya dijumpai adalah serangga, misalnya belalang. Mereka akan melewati 3 tahapan di atas mulai dari menetas telur, kemudian menetas menjadi nimfa atau bayi belalang berwarna putih. Selanjutnya bayi belalang akan mengalami pergantian kulit hingga menjadi belalang dewasa yang bersayap.

Contoh Hewan Metamorfosis Tidak Sempurna

1) Belalang

Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna Hewan belalang ini sering kita temukan di persawahan atau perkebunan, mulai dari belalang dengan ukuran kecil hingga belalang berukuran besar. Terkadang belalang ini dijadikan sebagai santapan oleh beberapa orang karena dianggap rasanya yang gurih. Belalang menjadi bagian hewan yang bermetamorfosis tidak sempurna karena perubahan dari nimfa ke belalang dewasa tidak mengalami perubahan wujud yang signifikan. Perbedaan yang terjadi pada belalang muda dengan belalang dewasa hanya sebatas pada ukuran tubuh saja. Metamorfosis tidak sempurna belalang bermula dari telur yang berasal dari indukan atau belalang betina. Setelah telur menetas, kemudian berubah menjadi nimfa atau belalang muda. Setiap perkembangan belalang muda menuju dewasa tidak ada perubahan wujud yang signifikan kecuali ukuran tubuh belalang.

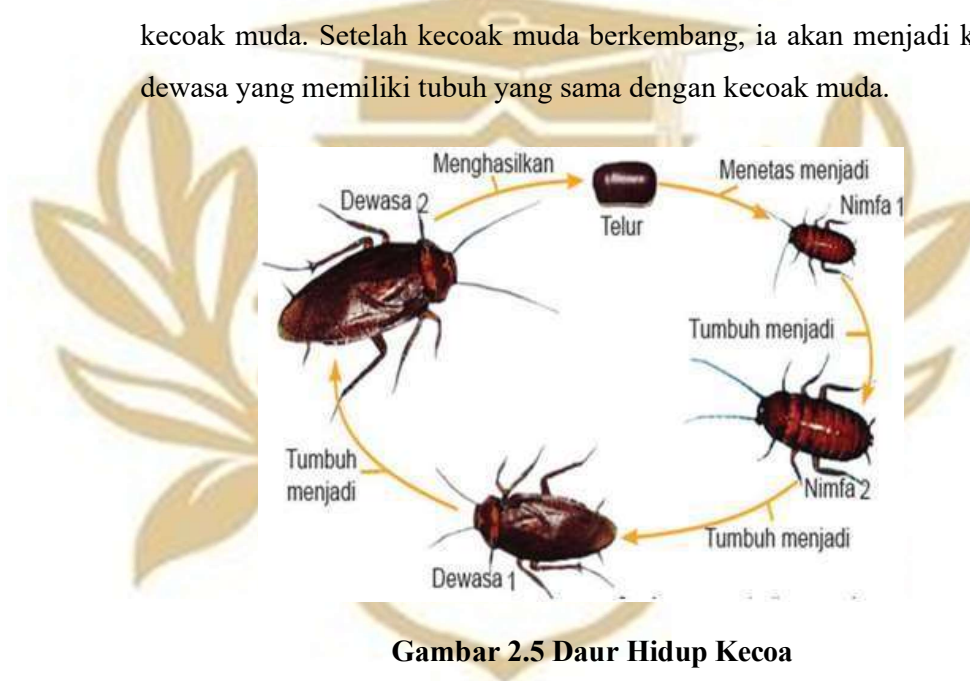


Gambar 2.4 Daur Hidup Belalang

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fid.theasianparent.com%2Fdaur-hidup-belalang>

2) Daur Hidup Hewan Kecoak

Hewan kecoak termasuk ke dalam jenis hewan yang suka hidup di tempat-tempat yang lembab, seperti kamar mandi. Meskipun hewan ini berukuran kecil, tetapi ia bisa terbang. Bahkan, bagi sebagian orang, hewan ini sangat menakutkan terutama pada saat terbang. Kecoak menjadi hewan yang bermetamorfosis tidak sempurna karena bentuk tubuhnya saat muda hingga dewasa hanya berubah pada ukuran saja. Dengan kata lain, wujud dari kecoak muda hingga dewasa tidak mengalami perubahan. Metamorfosis tidak sempurna kecoak bermula dari telur. Lalu berubah menjadi nimfa atau kecoak muda. Setelah kecoak muda berkembang, ia akan menjadi kecoak dewasa yang memiliki tubuh yang sama dengan kecoak muda.



Gambar 2.5 Daur Hidup Kecoak

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Froboguru.ruangguru.com%2Fquestion%2Furutan-tahap-tahap-dalam-daur-hidup-kecoak-adalah-QU-ROBOGURU-95469&psig=A0vVaw3BPOwFKf8VapxP8rPdXi7y&ust=1698456932941000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBEQjRxqFwoTCPC7qqOLYIDFQAAAAAdAAAAABAE>

2.2 Penelitian Yang Relevan

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu kajian tentang hasil penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti diantaranya:

1. Peneliti pertama oleh: Safrina Junita dan Haris Munandar, 2019 dengan judul “Penerapan Media *Puzzle* Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar Dengan Pendekatan *Sains-Edutainment*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penerapan media *puzzle* pada pokok bahasan daur hidup hewan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD 69 terhadap materi tersebut. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar siswa pada posttest dengan persentase 87,5% siswa termasuk dalam kategori ”Tuntas”. Sedangkan pada pretest hanya 10,3% yang dinyatakan “Tuntas”. Hasil angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media *puzzle* sangat tinggi dengan persentase 89,4% siswa menyatakan termotivasi dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*.
2. Peneliti kedua oleh: Andi Wibowo dan Istiqomatul Mufidah, 2022 dengan judul “Media *Puzzle* Daur Hidup Hewan Untuk Menstimulasi Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa, (1) Tingkat kelayakan hasil uji coba pengembangan media *puzzle* dari ahli media diperoleh rata-rata 98,9% dengan kategori sangat valid/sangat baik sedangkan dari ahli materi diperoleh rata-rata 93,2% dengan kategori sangat baik. (2) Tingkat keefektivan dari media *puzzle* daur hidup hewan dilihat dari tes hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *puzzle* memperoleh hasil dengan rata-rata 66,75 sedangkan hasil belajar setelah menggunakan media *puzzle* memperoleh hasil belajar dengan rata-rata 84,4375. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran *puzzle* daur hidup hewan layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
3. Peneliti ketiga, oleh: Safrina Junita, 2018 dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* pada materi daur hidup hewan dikategorikan layak dengan persentase hasil validasi 88,8%, nilai ini mengindikasikan bahwa

media puzzle sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media puzzle sangat tinggi dengan persentase 89,4% siswa menyatakan termotivasi dengan penggunaan media pembelajaran puzzle.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik pokok pemikiran bahwa minat belajar siswa di SD 040458 Berastagi masih rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran IPA dikelas ini hanya menggunakan metode ceramah. Dan dengan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPA tersebut hanya beberapa siswa yang mendengarkan dan memperhatikan guru. Metode ceramah kurang efektif pembelajaran IPA. Peserta didik kurang antusias pada materi yang diberikan. Hal tersebut dapat dilihat seringnya peserta didik bermain pada saat proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran yang sangat monoton dan tidak menyenangkan. Tenaga pendidik hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang memperhatikan pelajaran.

Berdasarkan penjelasan uraian di atas, landasan teori, dan permasalahan yang telah dikemukakan. Selanjutnya dapat disusun kerangka berpikir yang menghasilkan suatu hipotesis dimana kerangka berpikir mempunyai arti suatu konsep pola pemikiran yang memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dimana variabel bebas yaitu media puzzle, sedangkan variabel terikat yaitu minat belajar.

Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potonganpotongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media *puzzle* adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreativitas siswa dalam membaca permulaan. Siswa akan lebih mudah untuk mengeluarkan ide-idenya menjadi bisa membaca permulaan. Manfaat bagi guru dalam penggunaan media puzzle adalah suatu tindakan inovasi baru karena dalam penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk *puzzle*.

Peneliti memilih media *Puzzle* karena media ini termasuk media permainan dan sangat konkret yang dibentuk dalam potongan-potongan gambar. Dengan penyajian yang menarik, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa. Serta selama proses pembelajaran siswa tidak merasa jenuh atau bosan. . Serta selama proses pembelajaran siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar yang menyeluruh. Dengan materi ini pun lebih menarik peserta didik untuk pembelajarandi dalam kelas.

Dengan demikian diharapkan melalui penggunaan media pembelajaran *Scrapbook*, dapat berpengaruh pada minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA dengan pokok bahasan Materi Daur Hidup Hewan di Kelas IV SD Negeri 040458 Berastagi. Selain itu, melalui pengaruh penggunaan media ini, dapat membantu guru mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran dan membuat pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat diajukan hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut:

H_0 : Terdapat pengaruh penggunaan Model Kooperatif menggunakan Media *Puzzle* terhadap minat belajar siswa pada pokok bahasan Daur Hidup Hewan di kelas IV SD Negeri 0540458 Berastagi

H_a : Tidak Terdapat pengaruh penggunaan Model Kooperatif menggunakan Media *Puzzle* terhadap minat belajar siswa pada pokok bahasan Daur Hidup Hewan di kelas IV SD Negeri 040458 Berastagi