BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Pembelajaran IPA

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya sangat terkait dengan bagaimana membangun interaksi yang baik antara dua komponen yakni guru dan peserta didik. Interaksi yang baik dapat digambarkan dengan suatu kondisi dimana guru dapat membuat peserta didik belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemampuanya sendiri untuk mempelajari apa yang ada pada kurikulum sebagai kebutuhan mereka.

Trianto dalam bukunya mendesain model pembelajaran inovatif-progresif mengemukakan definisi Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan pada interaksi siswa dengan sumber belajar lainya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dan dari makna ini jelas bahwa pembelajaran adalah interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menujua pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumny[10]

[10]Trtianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inoovtif – Progresif* (Jakarta : Kencana, 2009), 17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Agus Suprijono definisi Pembelajaran adalah proses cara seorang guru dalam upaya mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran dan menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik. berupa teori, benda atau teknologi baru,dan sikap perilaku atau karakter baru.[11] Dalam pelaksana suatu pembelajaran bukanlah hal yang muda, karena guru tidak hanya berperan sebagai pemberi informasi tetapi lebih berperan sebagai fasilitator yang memungkinkan untukmengarahkan siswa dalam mengkonstruksikan pengetahuanya.[12]

Adapun ciri-ciri pembelajaran dalam pandangan konstruktivisme menurut Hudojo (1998) sebagai berikut :[13]

1. Menyediakan pengalaman belajar yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sehingga belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan.
2. Menyediakan berbagai alternative pengalaman belajar
3. Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi realistic dan relevan dengan melibatkan pengalaman kongkret
4. Mengintegrasikan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dan kerja sama antara siswa dengan guru.

---

[11] M. Atwi Suparman, *Panduan para pengajar Desain Instruksional* Modern (Jakarta : Erlangga , 2012), 10-11.
[12] Agus Suprijono, *Cooperatiye Learning teori dan aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), 12
[13] Ttianto, *Mendesain*.....19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Memangfaatkan berbagai media pembelajaran yang lebih menarik
6. Melibatkan siswa emosional dan sosial sehingga pejaran yang diangap sulit lebih menarik dan siswa termotivasi untuk belajar.

2. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam berasal dari tiga istilah yang terlibat, yaitu **Ilmu**, **Pengetahuan, Pengetahuan** adalah segala sesuatu yang diketahui manusia. Dalam kehidupan, banyak sekali pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Pengetahuan tentang agama, pendidikan, kesehatan, ekonomi, politik, sosial, dan alam sekitar adalah contoh pengetahuan yang dimiliki manusia. Pengetahuan alam berarti pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya. **Ilmu** adalah pengetahuan yang ilmiah, pengetahuan yang diperoleh secara ilmiah, artinya diperoleh dengan metode ilmiah. Dengan pengertian ini, IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat kejadian-kejadian yang ada di alam ini.[14] IPA merupakan suatu ilmu teoritis, tetapi teori tersebut didasarkan atas pengamatan, percobaanpercobaan, terhadap gejala-gejala alam.[15]

IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang

[14] Asih Widi Wisudawati dan Eka Silistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta: Bumi Akasara, 2014), 23
[15] Abdullah Aly dan Eny Rahma, *Ilmu Alamiah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati oleh indera. IPA adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati.Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secaranya umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.[16]

Pada hakikat IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau di luar sekolah ataupun bahan bacaan untuk penyebaran pengetahuan. Sebagai prosedur dimaksudkan adalah metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu yang disebut metode ilmiah.[17]

Dapat pula dikatakan bahwa hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melaui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah

[16] Trianto,*Model* 136-137
[17] Ibid, 138

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.[18]

3. Ruang lingkup IPA

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspekaspek berikut:[19]

a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaanya meliputi: cair, padat,, dan gas.
c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

[18] Ibid, 141
[19] E.Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010),112

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Karakteristik Pembelajaran IPA

Implikasi dari pemahaman hakikat sains dalam proses pembelajaran (pembelajaran kreatif berbasis IPA) mendukung diketahuinya karakteristik pembelajaran IPA. Sebagai berikut: [20]

a. Siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam aktivitas yang didasari IPA yang merefleksikan metode dan keterampilan proses yang mengarah kepada discovery atau inkuiri terbimbing.
b. Siswa perlu didorong melakukan aktivitas yang melibatkan pencarian jawaban bagi masalah dalam masyarakat ilmiah dan teknologi
c. Siswa perlu dilatih learning by doing (belajar dengan berbuat sesuatu), kemudian merefleksikannya. Ia harus secara aktif mengkonstruksi konsep, prinsip, dan generalisasi melalui proses ilmiah.
d. Guru perlu menggunakan berbagai pendekatan atau model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran IPA. Siswa juga perlu diarahkan kepada pemahaman produk dan materi ajar melalui aktivitas membaca, menulis, dan mengunjungi tempat tertentu.

[20] SitiatavaRizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains* (Yogyarta : Diva Press, 2013), 61

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Tujuan IPA

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:[21]

a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkandalam 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 keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan.
f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

[21] Ibid, 111

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi[22]

i. Memberikan sikap ilmiah, antara lain kritis, sensitive, obyektif, jujur terbuka, benar, dan dapat bekerja sama[23]

6. Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran berbasis Sains atau IPA adalah proses transfer ilmu dua arah antara guru (sebagai pemberi informasi) dan siswa sebagai penerima informasi dengan srategi atau metode tertentu dengan demikian, pembelajaran akan lebih kreatif, dan siswa pun lebih aktif dalam proses pembelajaran.[24]

7. Materi Gaya

a. Pengertian Gaya

Gaya adalah tarikan atau doongan yang dapat mempngaruhi keadaan suatu benda. Ketika kita memukul bola, kita memberikan gaya sehingga bola bergerak. Jadi, gaya menyebabkan benda bergerak.Dalam kehidupan sehari- hari secara tidak sadar melakukan kegiatan yang berhubungan dengan gaya.pada saat kita membuka atau menutup pintu kita telah melakukan gaya yang berupa dorongan dan tarikan. Gerakan mendorong atau menarik yang menyebabkan

[22] Ibid,138
[23] Ibid,143
[24] SitiatavaRizema Putra, *Desain* 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

benda bergerak disebut gaya. Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan mempengaruhi benda tersebut. Gaya terhadap suatu benda dapat mengakibatkan benda yang semula bergerak menjadi berhenti atau berubah arah, atau merubah bentuk benda. Sebagai contoh ketika akan menendang bola dan sedangkan contoh perubahan bentuk benda karena pengaruh gaya adalah ketika bermain plastisin.[25]

b. Pengaruh gaya terhadap benda adalah:[26]

1) Mengerakkan benda diam

Contoh: bola yang dilempar atau ditendang, mengayuh sepe

2) Mengubah kecepatan gerak benda

Contoh: melakukan pengereman ketika naek sepeda

3) Mengubah arah gerak benda

Contoh: membelokkan setang ketika naek sepeda sehingga arahnya berubah, menyundul bola

4) Mengubah bentuk benda

5) Contoh: menarik karet gelang, membuat keterampilan dari bahan plastisin.

[25] Haryanto, *Sains Untuk Sekolah Dasar Kelas I-I V*,(Jakarta: Erlangga, 2007), 13-19

[26] Petrus Tumijan dan Ruliyati, *Trik Jitu Belajar IPA SD/MI Kelas IV* (Jakarta: PT Grasindo, 2013), 39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Macam- Macam Gaya[27]

1. Gaya Gravitasi

Pernahkah kamu menjatuhkan suatu benda? Kearah mana jatuhnya benda tersebut? Mengapa semua benda yang kita lempar ke atas akan kembali jatuh ke tanah?Bumi dapat menarik benda-benda yang ada di permukaan bumi. Bumi mempunyai gaya tarik bumi atau sering disebut gaya gravitasi bumi.

2. Gaya gesek

Pernakah kamu menggelindingkan kelereng? Setelah bebeapa saat menggelinding, kelereng tersebut berhenti. Gaya gesekan akan terjadi ketika dua permukaan benda saling bersentuhan dan berlawanan arah satu sama lain. Arah gaya gesekan berlawanan dengan arah gerak benda, hal tersebut yang menyebabkan benda berhenti untuk menggelinding. Besar gaya gesekan bergantung pada keadaan permukaan benda yang saling bersentuhan. Pada permukaan yang licin, besarnya gaya gesekan lebih kecil dibandingkan gaya gesekan yang terjadi pada permukaan yang kasar.

[27] Ibid, 39 - 47

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Gaya listrik

Dapatkah kalian membayangkan yang akan terjadi jika tidak ada listrik? Kamu tidak akan melakukan aktifitas apabila lampu padam di rumah padam pada malam hari. Akan terjaadi kemacetan di mana- mana apabila lampu pengatur lalu lintas padam. Dengan adanya listrik kamu dapat belajaar pada malam hari.

4. Gaya Pegas

Kekuatan yang ditimbulkan oleh karet atau pegas yang diregangkan. Contohnya, ketika kamu bermain panahan, karet mampu mendorong anak panah terlontar dengan cepat dan jauh.

5. Gaya magnet

Gaya yang dihasilkan oleh magnet Magnet alam adalah sejenis logam yang pertama kali ditemukan di kota magnesia. Magnet memiliki kekuatan yang menarik jarum, paku, atau benda lainnya terbuat dari besi atau baja. Kekuatan ini disebut gaya magnet.

6. Gaya otot

Kekuatan yang dihasilkan oleh otot manusia disebut gaya otot . Gaya ini sering dilakukan pada saat kita mengangkat beban atau sedang senam di sekolah. Apabila kita sering melakukan olahraga maka otomu akan bertambah besar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.1 Gaya berupa Tarikan dan Dorongan

B. Pengantar tentang Pemahaman

1. Pengertian Pemahaman

Beberapa pengertian tentang pemahaman telah diungkapkan oleh para ahli, menurut Sardiman Pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, mahsud dan implikasi serta aplikasi- aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi. Hal ini sangat penting bagi siswa yang belaja. Memahami mahsudnya, menangkap maknanya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar. Dan perlu diingat bahwa *comprehension* atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemahaman itu tidak sekedar tahu, tetapi menghendaki agar subjek belajar dapat memangfaatkan bahan- bahan yang telah dipahami.[28]

Menurut Anas Sudijono dalam bukunya, Pemahaman *(Comprehension*) kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang suatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi, seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabilaia dapat memberikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan mengunakan kata- katanya sendiri.contohnya, peserta didikk atas pertanyaan guru pendidikan agama islam dapat menguraikan tentang makna kedisplinan yang terkandung dalam surat al – ashr secara
lancar dan jelas.[29]

Menurut Kunandar dalam bukunya, Pemahaman diartikan sebagai (*Comprehension*) adalah tidak jauh berbeda dengan pengertian dariAnas Sudijono yakni kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah diketahui dan diingat. Dengan demikian, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai aspek.dan kusnandar juga menambahkan dalam kegiatan

[28] Sardiman , *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), 42-43
[29] Anas Sudijono, *Pengntar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1996), 50

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar ditunjukkan melalui,1) mengungkapkan gagasan, atau pendapat dengan kata- kata sendiri, 2) membedakan, membandingkan, menginterprstasikan data, 3) menjelaskan gagasan pokok,4) dan menceritakan kembali dengan
kata- kata sendiri.[30]

Salah satu tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya dengan menjelaskan susunan kalimatnya sendiri yaitu sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Dalam taksonomi Bloom, untuk dapat memahami perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.[31] Sehingga pemahaman itu sangat perlu bagi peserta didik yang sedang belajar pada tingkat sekolah dasar. Sebelum memahami, peserta didik terlebih dahulu harus mengenal atau mengetahui apa yang akan dipelajari.

Keterampilan dan kemampuan intelektual yang menjadi tuntutan di sekolah, yaitu pelibatan pemahaman. Artinya, ketika siswa dihadapkan pada komunikasi, diharapkan mengetahui apa yang sedang

[30] Kunandar, *Penilaian Autentik Hasil Belajar Peserta didik dalam Kurikulum* 2013 (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), 168-169

[31] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikomunikasikan dan dapat menggunakan ide yang terkandung di dalamnya. Komunikasi tersebut mungkin dalam bentuk lisan atau tertulis.[32]

2. Tingkatan-tingkatan dalam pemahaman

Pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga tingkatan, sebagai berikut:[33]

a. Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, menerjemahkan beberapa arti yang sebenarnya dengan mengartikan arti dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain, menerjemahkan konsep, simbol dan sebagainya.

b. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian darri grafik kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.

c. Tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi, kemampuan yang tinggi karena diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, mampu membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persegi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya. Berdasarkan tingkatan

[32] Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 43
[33] Nana Sudjana, *Penilaian* 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemahaman diatas, penelitian ini difokuskan pada tingkatan terjemahan dan penafsiran.

3. Indikator Pemahaman

Siswa dikatakan memahami suatu materi jika memenuhi beberapa indikator yang di inginkan. Indikator pemahaman yang dikehendaki beradasarkan kategori proses kognitif.

Tabel 2.1 Kategori Hubungan dan Dimensi Proses Kognitif [33]

Kategori Proses Kognitif		Contoh
2.1	Mengartikan	contoh, menguraikan dengan kata-kata sendiri dalam pidato
2.2	Memberikan Contoh	contoh,memberikan contoh macam-macam gaya lukisan artistik
2.3	Mengkalsifikasikan	contoh, mengamati atau menggambarkan kasus kekacauan mental
2.4	Menyimpulkan	contoh, menulis kesimpulan pendek dari kejadian yang ditayangkan video
2.5	Menduga	contoh,mengambilkesimpulan dasardasar contoh dari pembelajaran
2.6	Membandingkan	contoh,membandingkanperistiwaperistiwa sejarah dengan situasi sekarang
2.7	Menjelaskan	contoh, menjelaskan penyebab peristiwa penting di prancis abad ke 18

[33] Wowo sunaryo kuswana, *Taksonomi Kognitif* (Bandung: PT remaja Rosdakarya, 2012), 117

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kategori indikator pemahaman dalam kegiatan belajar ditunjukkan melalui: (1) mengungkapkan gagasan, atau pendapat dengan kata-kata sendiri, (2) membedakan, membandingkan, menginterpretasi data, mendeskripsikan dengan kata-kata sendiri, (3) menjelaskan gagasan pokok, (4) dan menceritakan kembali dengan kata-kata sendiri.[34] Berdasarkan indikator pemahaman diatas, indikator yang digunakan dalam memahami materi alat pencernaan adalah siswa mengklasifikasikan *(clasisifiying)*, siswa menjelaskan *(explaining)*, dan siswa menyimpulkan.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman sekaligus keberhasilan belajar siswa ditinjau dari segi komponen pendidikan adalah sebagai berikut:[35]

a. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Sedikit banyaknya perumusan tujuan akan mempengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus akan mempengaruhi kegiatan belajar anak didik.

---

[34] Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013),* (Jakaarta:PT RajaGrafindo Persada, 2014), 169

[35] Syaiful Bahri Djamarah,*Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), 123-135

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Guru

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah. Guru adalah seorang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Dalam satu kelas terdapat perbedaan antara anak didik satu dengan yang lainnya yang berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa tersebut. Maka dari itu, seoarang guru haris memberikan suatu pendekatan belajar yang sesuai dengan keadaan anak didiknya sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

c. Anak Didik

Anak didik adalah orang yang sengaja datang ke sekolah. Anak didik yang berkumpul di sekolah mempunyai bermacammacam karakteristik kepribadian, sehingga daya serap (pemahaman) siswa yang didapat juga berbeda-beda dalam setiap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Karena itu dikenallah tingkat keberhasilan yang maksimal, optimal, minimal atau kurang untuk setiap materi yang dikuasai oleh anak didik. Dengan demikian, bahwa anak didik atau siswa mempengaruhi kegiatan belajar mengajar sekaligus hasil belajar yaitu pemahaman siswa.

d. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan pengajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dengan anak didik dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengajaran meliputi model, strategi, metode, dan media yang digunakan pada saat pembelajaran serta evaluasi pembelajaran. Jika hal tersebut di pilih dan digunakan secara tepat, maka akan mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar.

e. Bahan dan Alat Evaluasi

Bahan evaluasi adalah suatu bahan yang terdapat di dalam kurikulum yang sudah dipelajari siswa dalam rangka ulangan (evaluasi). Alat-alat evaluasi yang digunakan meliputi: benar-salah *(tru-false)* dan pilihan ganda *(multiple-choice),* menjdodohkan *(matching),* melengkapi *(completion),* dan *essay.* Pemahaman siswa tergantung pula pada bahan evaluasi yang digunakan guru kepada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa jika siswa mampu mengerjakan atau menjawab materi evaluasi dengan baik, maka siswa dapat dikatakan paham terhadap materi yang diberikan.

f. Suasana Evaluasi

Selain faktor tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, serta bahan dan alat evaluasi, faktor suasana evaluasi juga merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Dikarenakan dengan keadaan kelas yang tenang, aman dan disiplin pada materi ujian yang sedang berlangsung maka mempengaruhi terhadap pemahaman berupa jawaban yang diberikan siswa. Jadi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tingkat pemahaman siswa tinggi, maka keberhasilan proses belajar mengajar tercapai.

C. Strategi *Practice Rehearsal Pairs*

1. Pengertian Strategi

Dari istilah Strategi berasal dari kata berasal dari dua kata dasar yunani yakni, *"stratos"* yang berarti dalam jumlah besar atau yang tersebar dan again yang berarti " memimpin " atau kita mungkin mengartikanya " mengumpulkan " jadi, pada intinya kata strategi mahsudnya dalam buku strategi – strategi pengajaran ini pengertian strategi yang dimahsud adalah pola-pola umum kegiatan antara guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang digariskan.[36]

Menurut kemp (1995) dalam buku Strategi pembelajaran pendidikan karakter adalah menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah kegitan pembelajaran yang dilakukan guru serta peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut Kozma dan Sanjaya (2007) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah sebagai kegiatan yang dilakukan guru untuk memfasilitasi (guru sebagai fasilitator) peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely

[36] Harvey F. Silver, *Strategi- Strategi Pengajaran: memilih strategi berbasis penelitian yang tepat untuk setiap pembelajaran* (Jakarta : PT Indeks, 2012), 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(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.[37]

2. Pengertian Strategi *Practice Rehearsal Pairs*

Strategi *Practice Rehearsal Pairs* (praktek berpasangan) adalah salah satu strategi yang berasal dari active learning. Kata active artinya aktif dan arti dari learning adalah pembelajaran. Strategi ini di gunakan untuk mempraktekkan sesuatu keterampilan atau prosedur berpasangan dengan teman belajar. Strategi *Practice Rehearsal Pairs* merupakan strategi yang digunakan dengan cara praktik berpasangan yang terdiri dari 2 peran yaitu penjelas dan pendemonstrasi dan pemerhati atau penilai setelah peran kedua selesai mempraktekkan keterampilan, pasangan bertukar peran. Proses diteruskan sampai semua

[37] Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013), 13-14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterampilan atau praktek dapat dikuasai.

Adapun konsep pembelajaran active learning adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik belajar secara aktif[38] ketika peserta didik belajar dengan aktif. Maka mereka secara aktif menggunakan seluruh inderanya. Baik untuk menemukan ide pokok dari suatu materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari.

Proses pembelajaran harus menyenangkan dan mengesankan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah apabila peserta didik berani mencoba sesuatu sesuai keinginanya, berani bertanya ketika mengalami kesulitan, berani mengemukakan pendapat dan berani mempertanyakan gagasan orang lain, dan berani untuk tampil dan mempraktikan atau bereksperimen untuk menemukan gagasan dalam materi. Suasana pembelajaran yang seperti ini akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif. Sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal.

3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Practice Rehearsal Pairs*
   a. Beberapa kelebihan dari Strategi Pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* yaitu:[39]
      1) Setiap siswa termotivasi untuk menguasai materi

[38] Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran aktif* (Yogyakkarta : Pustaka Insan Madani, 2008), 16.
[39] M. Fathurrahman, *Model Pembelajaran inovatif* (yogyakarta : Ar-Ruzz Media), 89-90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Siswa akan terlatih untuk disiplin
3) Sebagai latihan untuk bersikap teliti dan kritis
4) Menghilangkan kesenjangan antara yang pintar dengan tidak pintar.
5) Mendorong siswa tampil prima karena membawa nama baik kelompok lamanya
6) Tercipta suasana gembira dalam belajar. Dengan demikian, meskipun saat pelajaran menempati jam terakhir pun, siswa tetap antusias belajar.

b. Beberapa kekurangan Strategi Pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* dari yaitu:

1) Ada siswa yang takut diintimidasi bila memberi nilai jelek kepada anggotanya (bila kenyataanya siswa lain kurang mampu menguasai materi). Solusinya,lembar penilaian tidak di beri nama si penilai.
2) Ada siswa yang mengambil jalan pintas dengan meminta tolong pada temanya untuk mencarikan jawabanya. Solusinya, mengurangi poin pada siswa yang membantu dan dibantu.
3) Siswa tidak dapat mengembangkan materi yang ada dengan kemampuan atau potensi yang dimilikinya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Langkah-langkah Strategi *Practice Rehearsal Pairs* [40]
   a. Pilih satu keterampilan yang akan dipelajari siswa.
   b. Bentuklah pasangan – pasangan. Dalam pasangan, buat dua peran yaitu penjelas atau pendemonstrasi dan pemerhati.
   c. Orang yang bertugas sebagai penjelas menjelaskan atau mendemonstrasikan cara mengerjakan keterampilan yang telah ditentukan. Pemerhati bertugas mengamati dan menilai penjelasan atau demonstrasi yang dilakukan temanya.
   d. Pasngan bertukar peran. Demonstrator kedua diberi keterampilan yang lain
   e. Proses diteruskan sampai semua keterampilan atau prosedur dapat dikuasai.
5. Tujuan Strategi *Practice Rehearsal pairs*

   Strategi *Practice Rehearsal pairs* bertujuan untuk melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran, yaitu untuk meyakinkan dan memastikan bahwa kedua pasangan dapat memperagakan keterampilan atau prosedur dengan benar. Strategi *Practice Rehearsal pairs* juga dapatkan meningkatkan keakraban dengan siswa dan untuk memudahkan dalam mempelajari materi yang bersifat psikomotorik.[41]

---

[40] Agus suprijono, *cooperative learning Teori dan aplikasi PAIKEM*, ,(Yogyakarta : Pustaka pelajar, 2009), 52

[41] Melvin.L.Silberman. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung : Nusamedia Nuansa Cendekia, 2004). 238

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dan bertujuan untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon sehingga siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, mendukung, dan menarik hati, karena pada dasarnya proses pembelajaran merupakan pemberian stimulus – stimulus kepada siswa agar terjadinya respon yang positif pada diri mereka dan memberikan strategi ini pada siswa dapat membuat mereka lebih aktif dan membantu mengasah keterampilan psikomotornya dengan memberikan praktek atau bereksperimen secara langsung, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan sukses.dan lebih jauh lagi pembelajaran seperti ini akan mudah disimpan dan mampu memberi kesan yang mendalam pada siswa untuk menggalih dan menemukan sendiri pemahaman tentang materi gaya.

D. Peningkatan Pemahaman Materi Gaya pada Mata Pelajaran IPA Melalui Strategi Pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*

Peningkatan Pemahaman Materi gaya Mata Pelajaran IPA Melalui Strategi Pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* adalah salah satu usaha yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pada saat pembelajaran IPA diterapkannya strategi aktif yang membuat siswa untuk belajar aktif dan merasa senang. Pembelajaran dikatakan efektif dan inovatif apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan dan inovatif ketika pembelajaran dapat memfasilitasi kegiatan belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik dalam menemukan sesuatu yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melalui aktivitas belajar yang dilakoninya. Efektif berarti siswa berpusat hanya pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Diharapkan Strategi Pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* yang terapkan ini dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran IPA dengan memberikan praktekatau percobaan sehingga informasi atau materi yang akan disampaikan guru dapat dipahami dengan baik oleh siswa dan membuat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru semakin meningkat. Jika pemahaman siswa meningkat maka berpengaruh pada hasil belajar yang baik.

Penelitian terdahulu yang membahas mengenai Strategi Pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini dilakukan oleh Fita Maulidia Mahasiswa Universitas Agama Islam UIN Sunan Ampel Surabaya Program Studi Guru MI (PGMI), dengan judul "Peningkatan keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa indonesia melalui pembelajaran aktif tipe *Practice Rehearsal Pairs* kelas III MI-Ma'arif Durung Banjar Sidoarjo". Penelitian ini menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran tanpa strategi yang mencapai KKM ≥ 75 berjumlah 20 siswa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 30 siswa. Sedangkan pada saat pembelajaran menggunakan Strategi *Practice Rehearsal Pairs* jumlah siswa yang mecapai KKM ≥ 75 mencapai 25- 30 siswa atau 89,2% .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id