BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (a) keterampilan dan kebiasaan (b) pengetahuan dan pengarahan (c) sikap dan cita-cita.[7]

Menurut Gagne hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu (a) *Intelektual Skill* dalam tipe ini yang termasuk adalah kemampuan untuk membedakan ciri-ciri pada objek tertentu, kemampuan mengklasifikasikan objek dalam satu kelompok yang sama, dan juga kemampuan untuk menghasilkan konsep melalui bahasa baik lisan maupun tulisan. (b) *Verbal Information* yaitu kemampuan untuk menyatakan pendapat baik lisan/tulisan, berkomunikasi dan memberikan arti pada setiap kalimat maupun kata. (c) *Cognitif Strategy* yaitu kemampuan untuk mengatur kegiatan intelektual dalam memecahkan masalah. (d) *Attitude* merupakan kesiapan dan kesediaan seseorang untuk menerima ataupun menolak suatu

[7] Nana Sudjana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar.* (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2005). Hal 45

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

objek berdasarkan penilaian terhadap objek. (e) *Motor Skill* yaitu kemampuan menggunakan gerak anggota badan sehingga membentuk gerakan yang luwes, tepat, lancar, teratur dan cepat.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu Kognitif, afektif, dan psikomotorik.[8] Ranah kognitif mencakup *Knowledge* (pengetahuan, hafalan), *Comprehention* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *Aplication* (Penerapan), *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *Synthetic* (mengkategorikan, menggabung, menyimpulkan), *Evaluation* (menilai). Ranah Afektik meliputi *Receiving/attending* (sikap menerima), *Responding* (memberikan respon), *Valuing* (penilaian), Organisasi dan Karakteristik nilai. Ranah psikomotor meliputi gerak refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan fisik, gerakan *skill*, kemampuan komunikasi.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah usaha secara sadar yang dilakukan oleh manusia untuk menghasilkan perubahan menyeluruh dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal.[9] Buku lain dengan pengarang berbeda

[8] Nana sudjana, Dasar-dasar Proses ...., 49
[9] Muhibbin Syah. *Psikologi Belajar*. (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2012). Hal 145

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

menambahkan faktor instrumental sebagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar.[10]

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis. secara umum kondisi fisiologis, seperti kebiasaan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

Faktor lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega. [11]

---

[10] Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011) hal 180
[11] TIM LAPIS, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Surabaya: IAIN Press, 2007) hal 18-20

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. Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tersebut tentu saja pada tingkat kelembagaan. Dalam rangka melancarkan ke arah itu diperlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya. Dalam hal ini adalah progam sekolah. Di dalamnya mencangkup kurikulum, progam, sarana dan fasilitas, dan guru itu sendiri.

3. Bentuk–Bentuk Hasil Belajar

Menurut Bloom, "tujuan belajar siswa diarahkan untuk mencapai ketiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar ini meliputi beberapa aspek sebagai berikut :

1) Hasil Belajar Pengetahuan Hafalan (*Knowledge*). Pengetahuan hafalan, sebagai terjemahan dari *knowledge*. Cakupan pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, disamping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali. Seperti: batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus dan sebagainya. Dari sudut respon belajar siswa pengetahuan itu dihafal, diingat agar dapat dikuasai dengan baik. Ada beberapa cara untuk menguasai atau menghafal misalnya bicara berulang-ulang,

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

menggunakan teknik mengingat. Hal ini dapat dilakukan dengan pembuatan ringkasan dan sebagainya.

2) Hasil Belajar Pemahaman (*Comprehention*). Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep, untuk itu maka diperlukan adanya hubungan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep yang dipelajari. Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum: pertama, pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami sesuatu makna yang terkandung di dalamnya. Misalnya memahami kalimat dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain, mengartikan lambang negara dan sebagainya. Kedua, pemahaman penafsiran, misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Sedangkan yang ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi yakni kemampuan memahami di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan**.**

3) Belajar Penerapan (*Aplication*). Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi sesuatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan dan sebagainya

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) Hasil Belajar Analisis. Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai sesuatu integritas (kesatuan yang utuh), menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Analisis merupakan tipe prestasi belajar sebelumnya, yakni pengetahuan dan pemahaman aplikasi. Kemampuan menalar pada hakikatnya merupakan unsur analisis, yang dapat memberikan kemampuan pada siswa untuk mengkreasi sesuatu yang baru, seperti: memecahkan, menguraikan, membuat diagram, memisahkan, membuat garis dan sebagainya.
5) Hasil Belajar Sintesis. Sintesis adalah tipe hasil belajar, yang menekankan pada unsur kesanggupan menguraikan sesuatu integritas menjadi bagian yang bermakna. Beberapa bentuk tingkah laku yang operasional biasanya tercermin dalam kata-kata: mengkategorikan, menggabungkan, menghimpun, menyusun, mencipta, merancang, mengkonstruksi, mengorganisasi kembali, merevisi, menyimpulkan, menghubungkan, mensistematisasi, dan lain-lain.
6) Hasil Belajar Evaluasi. Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya. Dalam tipe prestasi hasil belajar evaluasi, tekanannya pada pertimbangan mengenai nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya menggunakan kriteria tertentu. Dalam proses ini diperlukan kemampuan yang mendahuluinya, yakni pengetahuan, pemahaman aplikasi, analisis dan sintesis. Tingkah laku yang operasional

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

dilukiskan pada kata-kata menilai, membandingkan, mengkritik, menyimpulkan, mendukung, memberikan pendapat dan lain-lain.

b. Hasil Belajar Afektif

Bidang afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar yang afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti: perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan lain-lain. Ada beberapa tingkatan bidang afektif, sebagai tujuan hasil belajar antara lain adalah sebagai berikut :[12]

1) *Receiving/attending*. yakni kepekatan dalam menerima rangsangan (*stimulus*) dari luar yang datang didalam diri siswa baik dalam bentuk masalah situasi gejala dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan yang ada dari luar.
2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan kepada seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk : ketetapan reaksi, perasaan, kepuasan dapat menjawab stimulasi yang berasal dari luar.
3) *Evaluing* (penilaian). yakni berkaitan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau

[12] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses* .....,53-54

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

pengambilan pengamalan untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai yang diterimanya.

4) Organisasi, yakni pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, kemantapan serta prioritas nilai yang dimilikinya. Yang termasuk dalam organisasi ini adalah konsep tentang nilai, organisasi dari pada sistem nilai.

5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai. hal ini merupakan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku.

c. Tipe Hasil Belajar Psikomotor.

Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), kemampuan bertindak individu (seseorang). Ada 6 tingkatan keterampilan yang antara lain adalah :[13]

1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar). 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar. 3) Kemampuan konseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain. 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan. 5) Gerakan-gerakan *skill*, hal ini mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang

[13] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses* ....., 54

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

sangat kompleks. 6) Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursivo* komunikasi, seperti gerakan interpretatif dan sebagainya.[14]

B. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) MI

1. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam atau biasa yang disebut IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala alam, baik menyangkut makhluk hidup maupun benda mati. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja akan tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya didalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.[15] Ilmu Pengetahuan Alam juga dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang sistematis, setiap bab tersusun secara teratur, berlaku

[14]Sudirman. 2014. *Hasil Belajar* (Online) (http://makalahpendidikan-sudirman.blogspot.com/2011/11/4.html diakses 30 maret 2014)

[15] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006, 484

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

umum (*Universal*), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen-eksperimen.[16]

Merujuk pada pengertian diatas, penerapan pembelajaran ilmu pengetahuan alam di SD / MI diharapkan ada penekanan pembelajaran SALINGTEMAS (Sains, Lingkungan, Teknologi dan Masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

2. Tujuan Pembelajaran IPA di SD / MI

Adapun tujuan pendidikan IPA di SD / MI agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

a. Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, 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 keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

[16] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2007). 100

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

e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

f. Meningkatan 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.

Pendidikan IPA sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan, maka pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan-tujuan tertentu diantaranya.

a. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap.

b. Menanamkan sikap hidup ilmiah.

c. Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.

d. Mendidik siswa untuk lebih mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuwan penemunya.

e. Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.[17]

3. Ruang Lingkung IPA di SD / MI

Ruang lingkup bahan kajian untuk SD / MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

[17] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta : Bumi aksara, 2012), 142

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

a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.

b. Benda / materi, sifat-sifat dan kegunaannya 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]

4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar di SD/MI

Standar kompetensi dan kompetensi dasar di SD/MI kelas III semester II sebagai berikut :

Tabel 2.1
Standar kompetensi dan kompetensi dasar di SD/MI kelas III semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Energi dan Perubahannya 4. Memahami berbagai cara gerak benda, hubungannya dengan energi dan sumber energi	4.1 Menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran 4.2 Mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari 4.3 Mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya
5. Menerapkan konsep energi gerak	5.1 Membuat kincir angin untuk menunjukkan bentuk energi angin dapat diubah menjadi energi gerak 5.2 Menerapkan cara menghemat energi dalam kehidupan sehari-hari

[18] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006, 485

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

Bumi dan Alam Semesta 6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam	6.1 Mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di lingkungan sekitar 6.2 Menjelaskan hubungan antara keadaan awan dan cuaca 6.3 Mendeskripsikan pengaruh cuaca bagi kegiatan manusia 6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar

5. Materi Ilmu Pengetahuan Alam (Gerak Benda)

Salah satu ciri makhluk hidup adalah bergerak. Benda tak hidup pun juga dapat bergerak jika ada yang menggerakannya. Contohnya, anak berlari, burung terbang, katak melompat, bola menggelinding karena ditendang, air mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah.[19]

a. Macam-macam gerak benda

Gerak benda dapat terjadi dengan berbagai cara. Berikut akan kita pelajari macam-macam gerak pada benda, antara lain, jatuh, mengalir, memantul, menggelinding, dan berputar.

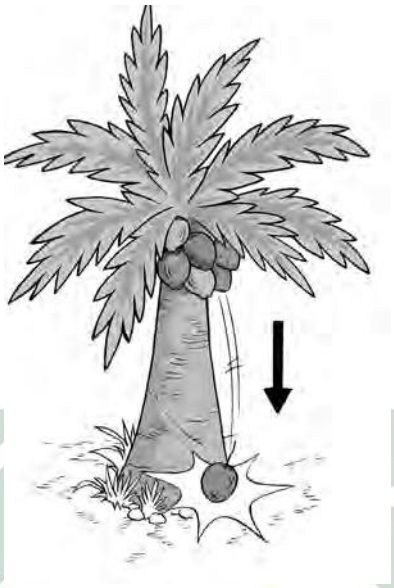
1) Jatuh

Benda yang jatuh mengalami perpindahan tempat. Benda berpindah dari tempat yang tinggi menuju tempat yang lebih rendah.[20]

[19] Priyono. *Ilmu Pengetahuan Alam 3 Untuk SD dan MI kelas III*. (Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), 105

[20] Dwi Suhartanti. *Ilmu Pengetahuan Alam*. (Jakarta : Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), 85

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
Buah kelapa jatuh ke bawah

Perhatikan buah kelapa yang jatuh dari pohonnya? Awalnya, buah berada diatas pohon. Setelah jatuh, buah kelapa berada di bawah. Mengapa buah kelapa tidak jatuh ke atas?

Semua benda yang terjatuh akan bergerak ke bawah. Hal ini disebabkan oleh gaya tarik bumi atau yang biasa kita kenal gaya gravitasi bumi. Gravitasi bumi menarik benda yang jatuh ke bawah.

2) Mengalir

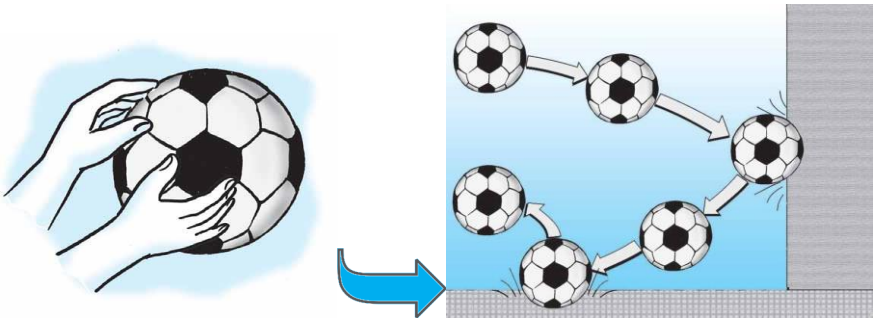
Tahukah kamu darimana asalnya air sungai? Air sungai berasal dari mata air pegunungan, atau berasal dari air hujan. Air sungai kemudian mengalir ke laut yang letaknya lebih rendah. Jadinya, air mengalir dari tempat tinggi ke tempat yang rendah.

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 2.2
Air mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah

3) Memantul

Pernahkah kamu melempar bola ke arah dinding? Bagaimana arah bola yang mengenai dinding tersebut? Setelah bola membentur dinding, bola akan kembali kepadamu, bukan? Gerakan itulah yang disebut memantul.

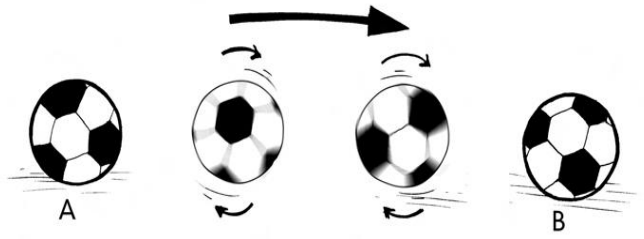


Gambar 2.3
Bola akan memantul setelah mengenai dinding di depannya

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) Menggelinding

Apa yang terjadi jika bola ditendang perlahan? Tentunya bola akan terdorong dan menggelinding.



Gambar *2.4*
Bola bergerak dengan cara menggelinding

Benda yang menggelinding mengalami perpindahan tempat. Bola menggelinding dari tempat A ke tempat B.

5) Berputar

Apakah kalian pernah pergi ke taman hiburan? Disana, kalian dapat menemukan komedi putar. Komedi putar bergerak dengan cara berputar. Sebuah benda berputar pada sumbunya. Sumbu tersebut berada di tengah benda. Semua bagian benda yang berputar mengalami perpindahan tempat.

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 2.5
Komedi putar bergerak dengan cara berputar.

Benda yang berputar bergerak dari tempat awal dan kembali ke tempat semula. Selain komedi putar, terdapat pula benda lain yang dapat berputar. Baling-baling dapat berputar saat terkena angin. Kincir angin berputar karena terkena angin. Roda sepeda juga berputar saat dikayuh.

b. Hal-hal yang memengaruhi gerak benda

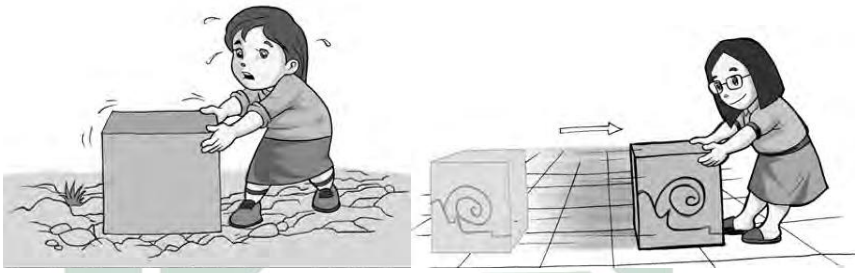
Gerak benda dipengaruhi oleh permukaan benda, ukuran benda dan juga bentuk benda, perhatikan pembahasan berikut.

1) Permukaan benda

Permukaan benda juga menentukan gerak benda. Benda licin lebih mudah bergerak daripada benda kasar. Benda licin memiliki gaya gesekan yang kecil sedangkan benda kasar memiliki gaya

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

gesekan yang besar. Suatu benda diletakkan diatas lantai keramik dan tanah. Manakah benda yang lebih mudah bergerak? Perhatikan gambar berikut.



Gambar 2.6
Benda lebih mudah bergerak pada permukaan yang licin

Lantai keramik lebih licin daripada tanah. Gaya gesekan pada lantai keramik lebih kecil daripada tanah. Jadi, benda lebih mudah bergerak di lantai keramik.

2) Ukuran benda

Gerak benda dipengaruhi oleh ukuran dan berat benda. Benda berukuran besar lebih sulit digerakkan daripada benda berukuran kecil. Benda yang berat lebih sulit bergerak daripada benda yang ringan.

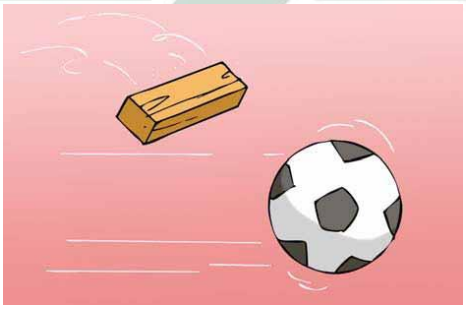
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.7
Kursi lebih mudah bergerak dari pada meja

Meja dan kursi berasal dari kayu. Meja berukuran lebih besar dari pada kursi. Benda berukuran besar memiliki gesekan udara yang besar. Gesekan udara mempersulit gerak benda. Gaya gesekan udara pada meja lebih besar dari pada kursi. Jadi, meja lebih sulit bergerak daripada kursi.

3) Bentuk benda

Apakah bentuk permukaan benda dapat memengaruhi gerak benda? Untuk lebih jelasnya, mari perhatikan gambar berikut.[21]



Gambar 2.8
Bola lebih cepat menggelinding dibandingkan balok kayu.

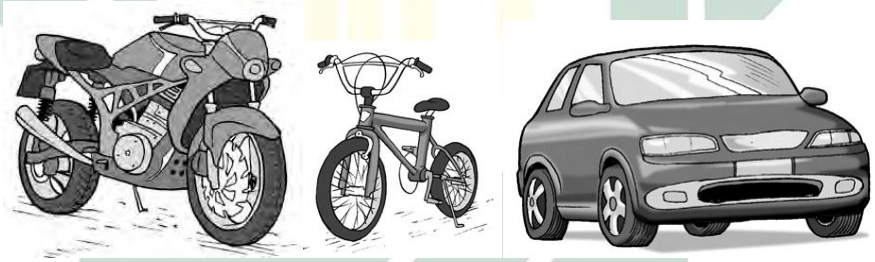
[21] Sularmi, *Sains Ilmu Pengetahuan Alam 3*. (Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), 104

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

Bola akan lebih cepat menggelinding dibandingkan balok kayu. Bola memiliki bentuk lingkaran sedangkan balok kayu berbentuk persegi sehingga bola lebih cepat menggelinding daripada balok kayu.

c. Manfaat gerak benda dalam kehidupan

Setiap hari kalian pasti melihat benda bergerak. Gerak benda dapat ditemui di berbagai tempat dan kegiatan. Gerak benda bermanfaat bagi manusia. Alat transportasi dapat mengangkut orang atau barang seperti sepeda, becak, motor, mobil dan gerobak memakai roda sehingga benda dapat bergerak.[22]



Gambar 2.9
Beberapa alat tranportasi yang menggunakan roda

C. Model Pembelajaran *Outdoor Learning* dalam Mata pelajaran IPA

1. Pengertian Model Pembelajaran *Outdoor Learning*

Outdoor learning dikenal juga dengan berbagai istilah lain seperti *Outdoor Activities, Outdoor Study*, pembelajaran lapangan atau pembelajaran luar kelas. Tidak sedikit para ahli yang mengeluarkan

[22] Dwi Suhartanti. *Ilmu Pengetahuan...*, 95

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

pendapat tentang *Outdoor Learning* antara lain :[23] Menurut Komarudin, *Outdoor Learning* merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas/sekolah dan di alam bebas lainnya, seperti: bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan pertanian/nelayan, berkemah, dan kegiatan yang bersifat kepetualangan, serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan.

Menurut Amin, *Outdoor Learning Process* (OLP) adalah pembelajaran sains dengan melakukan petualangan di lingkungan sekitar dengan secara teliti yang hasilnya dicatat ke dalam Lembar Kerja Pengamatan (LKP). Menurut Barlet, model pembelajaran pendidikan luar ruang adalah suatu pembelajaran yang dilakukan di luar ruang atau luar kelas.

Menurut Hariyanti, proses pembelajaran luar kelas adalah proses pembelajaran yang dapat membangun makna (*input*), kemudian prosesnya melalui struktur kognitif sehingga berkesan lama dalam ingatan atau memori (terjadi rekonstruksi).

Menurut Husamah, pendidikan luar kelas diartikan sebagai pendidikan yang berlangsung di luar kelas yang melibatkan pengalaman yang membutuhkan partisipasi siswa untuk mengikuti tantangan petualangan yang menjadi dasar dari aktivitas luar kelas seperti *hiking*, mendaki gunung, *camping*, dan lain-lain.

---

[23] Husamah. *Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning.* (Jakarta : Prestasi Pustakaraya, 2013). 19 - 20

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

Jadi, *Outdoor Learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran di luar kelas yang menarik dan menyenangkan, bisa dilakukan di lingkungan sekitar yang menekankan pada proses belajar berdasarkan fakta nyata, yang materi pembelajarannya secara langsung dialami melalui kegiatan pembelajaran secara langsung supaya siswa dapat lebih membangun makna atau kesan dalam memori atau ingatanya.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Outdoor Learning*

Tujuan pembelajaran di luar kelas (*Outdoor Study*) yang secara umum ingin dicapai melalui aktivitas di luar ruang kelas atau di luar lingkungan sekolah). adalah:

a. Membuat setiap individu memiliki kesempatan unik untuk mengembangkan kreativitas dan inisiatif personal.
b. Menyediakan latar (setting) yang berarti bagi pembentukan sikap.
c. Membantu mewujudkan potensi setiap individu agar jiwa, raga dan spiritnya dapat berkembang optimal.
d. Memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk merasakan secara langsung terhadap materi yang di sampaikan.
e. Memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan dan ketertarikan terhadap kegiatan-kegiatan luar kelas.
f. Memberikan kontribusi untuk membantu mengembangkan hubungan guru-murid yang lebih baik melalui berbagai pengalaman di alam bebas.

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

g. Memberikan kesempatan untuk belajar dari pengalaman langsung.

h. Memanfaatkan sumber-sumber yang berasal dari lingkungan dan komunitas sekitar untuk pembelajaran.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Outdoor Learning*

Langkah-langkah model pembelajaran *Outdoor Learning*, menurut Oemar Hamalik (Iptu Prihantoro),[24] berpendapat bahwa prosedur untuk mempersiapkan pembelajaran dengan *Outdoor Learning* (*Outdoor Activities*), adalah sebagai berikut :

a. Guru merumuskan dengan teliti pengalaman belajar direncanakan untuk memperoleh hasil yang potensial atau memiliki alternatif.

b. Menentukan bentuk kegiatan yang akan dipakai, kegiatan *Outdoor Learning* ini dapat divariasi sendiri oleh guru. Misalnya : dalam satu materi dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, seperti dalam tema yang lain seperti lingkungan.

c. Guru berusaha menyajikan pengalaman yang bersifat menantang dan memotivasi

d. Menentukan waktu pelaksanaan kegiatan. Kegiaan *Outdoor Learning* ini dapat dilaksanakan dalam pembelajaran atau dapat juga dilaksanakan diluar jam pembelajaran.

[24] Husamah. *Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning....,* Hal 20

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

e. Menentukan rute perjalalan *Outdoor Learning*, dapat dilakukan satu kelas bersama-sama. *Outdoor learning* dapat menggunakan rute disekitar sekolah atau dilingkungan warga sekitar

f. Siswa dapat bekerja secara individual dan dapat bekerja dalam kelompok-kelompok kecil.

g. Para siswa secara aktif berperan serta dalam pembentukan pengalaman.

h. Setelah semua persiapan selesai maka tahap selanjutnya pelaksanaan kegiatan *Outdoor Learning* yaitu guru menjelaskan tentang aturan dalam pembelajaran dengan *outdoor learning*.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Outdoor Learning*

Kelebihan dari model pembelajaran *Outdoor Learning* adalah :

a. Menurut Sudjana dan Rivai, banyak keuntungan yang diperoleh dari kegiatan mempelajarai lingkungan dalam proses belajar, antara lain:[25]

1) Kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan siswa, siswa tidak hanya duduk berjam-jam, sehingga motivasi belajar siswa akan lebih tinggi.

2) Hakekat belajar akan lebih bermakna sebab siswa dihadapkan dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya atau bersifat alami.

3) Bahan-bahan yang dapat dipelajari lebih kaya serta lebih faktual sehingga kebenarannya akurat.

[25] Husamah. *Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning....,* Hal 25

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) Kegiatan belajar siswa lebih komprehensif dan lebih aktif sebab dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati, bertanya atau wawancara, membuktikan atau mendemonstrasikan, menguji fakta, dan lain-lain.
5) Sumber belajar lebih kaya sebab lingkungan yang dapat dipelajari bisa beraneka ragam seperti lingkungan sosial, lingkungan alam, lingkungan buatan, dan lain-lain.
6) Siswa dapat memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya, sehingga dapat membentuk pribadi yang tidak asing dengan kehidupan membentuk sekitarnya, serta dapat memupuk cinta lingkungan.

b. Menurut Purwanti, nilai *plus* dari *Outdoor Learning* sebagai berikut :[26]
1) Dapat merangsang keinginan siswa untuk mengikuti materi pelajaran guna meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia.
2) Dapat digunakan sebagai media alternatif bagi guru dalam mengembangkan metode mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia.

Kekurangan dari model pembelajaran *Outdoor Learning* adalah :

[26] Husamah. *Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning....,* Hal 27

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 Sudjana dan Rivai, beberapa kelemahan dan kekurangan yang sering terjadi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran *Outdoor Learning* berkisar pada teknis pengaturan waktu dan kegiatan belajar, antara lain:[27]

a. Kegiatan belajar kurang dipersiapkan sebelumnya yang menyebabkan ada waktu siswa dibawa ke tujuan tidak melakukan kegiatan belajar yang diharapkan sehingga ada kesan main-main.
b. Ada kesan guru dan siswa bahwa kegiatan mempelajari lingkungan memerlukan waktu yang cukup lama sehingga menghabiskan waktu untuk belajar di kelas.
c. Sempitnya pandangan guru bahwa kegiatan belajar hanya terjadi di dalam kelas.

[27] Husamah. *Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning....,* Hal 31

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