

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Cooperatif Script*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperatif Script*

Cooperative berasal dari kata *cooperate* yang artinya bekerja sama, bantuan-membantu, gotong royong. Sedangkan *cooperative* adalah strategi belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda. *Script* sendiri berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti uang kertas darurat, surat saham sementara dan surat andil sementara. Jadi yang dimaksud *cooperative script* disini adalah naskah tulisan tangan, surat saham sementara.¹

Pengertian model *cooperative script* sebagaimana yang di ungkapkan Dansereau dan kawan-kawannya, yaitu suatu cara bekerja sama dalam membuat naskah tulisan tangan dengan berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengintisarikan materi-materi yang dipelajari.²

Cooperative script menurut Slavin RE, adalah model belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian peran sebagai pembicara atau

¹ Jhony Adreas, *Kamus Lengkap*, (Surabaya : Karya Agung, 2008), hlm. 91

² Nanang Hanafiah dkk, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung; Refika Aditama, 2010), hlm. 40 lihat juga Dansereau. *Learning Strategy Research* , (Inj. Segal S. Chipman dan R. Gloser Eds. 1985), hlm.12

pendengar dalam mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajarinya.³ Model *cooperative script* merupakan salah satu dari beberapa model yang ada di model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Model ini dikemukakan oleh Danserau dan kawan-kawan pada tahun 1985. Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan atau inkuiri.

Pada model pembelajaran *cooperative script*, para siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan, dalam hal ini sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa yakni mempelajari materi pelajaran dan didiskusikan untuk memecahkan masalah (tugas).

Selanjutnya secara lebih rinci berdasarkan tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *cooperative script*, yaitu.

- a. Bekerja sama dengan orang lain bisa membantu siswa mengerjakan tugas-tugas yang dirasakan sulit.
- b. Dapat membantu ingatan yang terlupakan pada teks.
- c. Dengan mengidentifikasi ide-ide pokok yang ada pada materi dapat membantu ingatan dan pemahaman.
- d. Memberikan kesempatan siswa membenarkan kesalahpahaman.
- e. Membantu siswa menghubungkan ide-ide pokok materi dengan kehidupan nyata.
- f. Membantu penjelasan bagian bacaan secara keseluruhan.
- g. Memberikan kesempatan untuk mengulangi untuk membantu
- b. Mengingat kembali.⁴

³ Nanang hanafiah, *Ibid.*, Lihat juga Slavin, RE. *Cooperative learning*, (Elementary School Journal: 1987), hlm. 88

⁴ *Ibid*

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Cooperative script adalah model belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Adapun langkah-langkah model *cooperative script* adalah :

- a. Guru membagi siswa untuk berpasangan.
- b. Guru membagikan wacana atau materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
- c. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
- d. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Sementara pendengar menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat/menghapal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
- e. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya, serta lakukan seperti di atas.
- f. Kesimpulan bersama-sama antara guru dan peserta didik
- g. Penutup.⁵

3. Kelemahan dan Kelebihan

Sementara itu setiap model memiliki kelemahan dan kelebihan, dimana model *cooperative script* memiliki kelebihan dan kelemahan yaitu :

- a. Kelebihan model *cooperative script*
 - 1) Melatih pendengaran, ketelitian/kecermatan.
 - 2) Setiap siswa mendapat peran.
 - 3) Melatih mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan.
- b. Kekurangan model *cooperative script* adalah (1) hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu, (2) hanya dilakukan dua orang (tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksinya hanya sebatas pada

⁵ Nanang Hanafiah dkk, *Ibid.*, hlm. 42

dua orang tersebut. Dengan demikian siswa harus memiliki keaktifan pada saat proses pembelajaran.⁶

Untuk mengatasi kelemahan di atas dapat dilakukan langkah berikut ini yaitu memilih materi yang sesuai karakteristik model *cooperative script* hal ini juga dilakukan pada saat menyajikan materi peristiwa alam dan hubungannya dengan penggunaan SDA untuk memudahkan siswa dalam mengikuti model ini dengan memberikan kesempatan kepada seluruh siswa agar dapat membaca materi di rumah sebelum hari pelaksanaan kegiatan pembelajaran kemudian sehari sebelum pembelajaran dilakukan persiapan harus matang dengan arti kata guru harus memiliki kesiapan dan untuk harus focus terhadap aktifitas siswa dan setelah pembelajaran berlangsung guru harus lebih proaktif mengawasi siswa berkelompok dengan teliti dan penuh perhatian agar suasana pembelajaran berjalan kondusif sehingga pembetulan atau koreksian antar kelompok siswa yang berisi 2 orang dapat dilakukan dengan baik.

Sementara kelebihan model ini dibanding dengan model lain yaitu model ini mampu mengaktifkan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena tidak ada celah siswa untuk tidak terlibat karena melibatkan masing-masing 2 kelompok sehingga mau tidak mau siswa aktif dalam mengikuti apa yang diperintahkan guru dimana hal ini tidak dapat ditemukan bila guru menggunakan model ceramah atau model tugas saja. Namun demikian guru

⁶ <http://www.papantulisku.com/2010/01/model-pembelajaran-cooperative-script.html>, diakses tanggal 21 September 2013

tetap lebih inten memberikan penguatan-penguatan kepada siswa agar jalanya penggunaan model ini dapat berlangsung dengan baik.

B. Hasil Belajar

1. Definisi Belajar

Belajar berarti proses usaha yang dilakukan individu guna memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Adapula yang mengatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.⁷

Belajar menurut *Morgan*, dalam Ngalim Purwanto mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.⁸ Sedangkan menurut Slameto, secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.⁹

⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Rosada 2008, cet ke 14, hlm. 89

⁸ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: 1990), cet ke 5. hlm. 84

⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Rineka Cipta: Jakarta, 1995), Cet ke 2, hlm. 2

Lebih lanjut Abdillah dalam Aunurrahman bahwa “belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”¹⁰

Trianto “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”¹¹. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangkai mencapai tujuan yang diharapkan.

Dengan demikian belajar adalah kegiatan atau aktifitas yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan karena proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi.

2. Dalil Tentang Pembelajaran

Beberapa dalil belajar dan materi keanekaragaman makhluk hidup adalah sebagai berikut :

¹⁰ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2000), hal. 35

¹¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Jakarta: Kencana, 2009), hal.17

a. Surat al-Mujadalah ayat 11,(tentang belajar):

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَدْنُوا فَأَدْنُوا فَاذْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.(QS. al-Mujadalah ; 11)".¹²

b. QS. Al-Isra' Ayat 49 (Tentang belajar)

وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ وَسَعَىٰ لَهَا سَعْيَهَا وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَأُولَٰئِكَ كَانَ سَعِيهِمْ مَشْكُورًا ﴿٤٩﴾

Artinya : dan Barangsiapa yang menghendaki kehidupan akhirat dan berusaha ke arah itu dengan sungguh-sungguh sedang ia adalah mukmin, Maka mereka itu adalah orang-orang yang usahanya dibalasi dengan baik¹³.

Ayat ini menjelaskan mengenai usaha belajar dan menuntut ilmu agar dapat mempersiapkan diri dengan baik di akhirat. Dengan ilmu tersebut maka apa yang diinginkan tercapai

¹² *Ibid.*, 910 - 911

¹³ Departemen Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang, CV. Toha Putra, 1989),

c. QS. N-Nuur ayat 45 (keanekaragaman makhluk hidup)

وَاللَّهُ خَلَقَ كُلَّ دَابَّةٍ مِّن مَّاءٍ ۖ فَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ بَطْنِهِ ۚ وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ رِجْلَيْنِ وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ أَرْبَعٍ ۗ خَلَقُ اللَّهُ مَا يَشَاءُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٤٥﴾

Artinya : dan Allah telah menciptakan semua jenis hewan dari air, Maka sebagian dari hewan itu ada yang berjalan di atas perutnya dan sebagian berjalan dengan dua kaki sedang sebagian (yang lain) berjalan dengan empat kaki. Allah menciptakan apa yang dikehendakinya, Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.

Ayat ini juga menjadi isyarat bahwa Allah menciptakan segala jenis hewan yang ada di air baik yang melata, berjalan dengan 2 kaki maupun berjalan dengan 4 kaki.

d. QS. Hud (11): 6 (tentang keaneka ragaman makhluk hidup)

وَمَا مِنْ دَابَّةٍ فِي الْأَرْضِ إِلَّا عَلَى اللَّهِ رِزْقُهَا وَيَعْلَمُ مُسْتَقَرَّهَا
وَمُسْتَوْدَعَهَا كُلٌّ فِي كِتَابٍ مُّبِينٍ

Artinya :Dan tidak ada suatu binatang melatapun di bumi melainkan Allah-lah yang memberi rezkinya, dan Dia mengetahui tempat berdiam binatang itu dan tempat penyimpanannya. Semuanya tertulis dalam kitab yang nyata (Lauh Mahfuzh).

Secara implisit, ayat ini menjelaskan bahwa Allah swt, senantiasa memelihara dan melindungi makhluk-Nya, termasuk binatang dengan cara memberikan makanan dan memonitoring tempat tinggalnya. Manusia

sebagai makhluk Allah awt, yang termulia diperintahkan untuk selalu berbuat baik dan dilarang untuk berbuat kerusakan di atas bumi.

e. Ayat Al-Qur'an Surat An-Nahl : 11 (Tentang Tumbuh-tumbuhan)

يُنْبِتُ لَكُمْ بِهِ الزَّرْعَ وَالزَّيْتُونَ وَالنَّخِيلَ وَالْأَعْنَبَ وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ
 إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَةً لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١١﴾

Artinya : Dia menumbuhkan bagi kamu dengan air hujan itu tanam-tanaman; zaitun, korma, anggur dan segala macam buah-buahan. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar ada tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang memikirkan¹⁴.

Ayat menunjukkan bahwa segala sesuatu dimuka bumi ini termasuk tanaman ditumbuhkan oleh Allah agar kit ayakin akan kebesaran Allah SWT

3. Jenis Belajar

Manusia memiliki beragam potensi, karakter, dan kebutuhan dalam belajar. Karena itu banyak tipe-tipe belajar yang dilakukan manusia. *Gagne* dalam Udin S. Winataputra mencatat ada delapan tipe belajar :

- a. Belajar Isyarat (*Signal Learning*); Belajar melalui isyarat adalah melakukan atau tidak melakukan sesuatu karena adanya tanda atau isyarat.
- b. Belajar Stimulus-Respon (*Stimulus-Respon Learning*); Belajar stimulus-respon terjadi pada diri individu karena ada rangsangan dari luar.
- c. Belajar Rangkaian (*Chaining Learning*); Belajar rangkaian terjadi melalui perpaduan berbagai proses stimulus respon (S-R) yang telah dipelajari sebelumnya sehingga melahirkan perilaku yang segera atau spontan.

¹⁴ Departemen Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang, CV. Toha Putra, 1989),

- d. Belajar Asosiasi Verbal (*Verbal Association Learning*); Belajar asosiasi verbal terjadi bila individu telah mengetahui sebutan bentuk dan dapat menangkap makna yang bersifat verbal.
- e. Belajar Membedakan (*Discrimination Learning*); Belajar diskriminasi terjadi bila individu berhadapan dengan benda, suasana atau pengalaman yang luas dan mencoba membeda-bedakan hal-hal yang jumlahnya banyak itu.
- f. Belajar Konsep (*Concept Learning*); Belajar konsep terjadi bila individu menghadapi berbagai fakta atau data yang kemudian ditafsirkan ke dalam suatu pengertian atau makna yang abstrak.
- g. Belajar Hukum atau Aturan (*Rule Learning*); Belajar aturan/hukum terjadi bila individu menggunakan beberapa rangkaian peristiwa atau perangkat data yang terdahulu atau yang diberikan sebelumnya dan menerapkannya atau menarik kesimpulan dari data tersebut menjadi suatu aturan.
- h. Belajar Pemecahan Masalah (*Problem Solving Learning*); Belajar pemecahan masalah terjadi bila individu menggunakan berbagai konsep atau prinsip untuk menjawab suatu pertanyaan,¹⁵.

Jika dianalisis maka jenis-jenis belajar ini akan menjadi rujukan dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran karena akan sangat berpengaruh terhadap hasil akhir. Hal ini juga dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran sekaligus mengetahui jenis-jenis metode dan strategi apa yang akan digunakan. Hal ini penting untuk mencari korelasi dengan materi apa yang akan diajarkan nantinya.

Urutan jenis-jenis belajar tersebut merupakan tahapan belajar yang bersifat hierarkis. Jenis belajar yang pertama merupakan prasyarat bagi berlangsungnya jenis belajar berikutnya. Seorang individu tidak akan mampu melakukan belajar pemecahan masalah apabila individu tersebut belum menguasai belajar aturan, konsep, membedakan dan seterusnya

¹⁵ Udin S Winataputra, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta; Universitas Terbuka,2007)

Dalam proses belajar mengajar, jenis-jenis hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa perlu diketahui, agar guru dapat merancang dan mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dapat dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya, juga seberapa jauh jenis hasil belajar dimiliki siswa. Jenis hasil belajar harus nampak dalam tujuan pengajaran karena tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar.

4. Definisi Hasil Belajar Siswa

Beberapa pengertian hasil belajar dari beberapa ahli, diantaranya:

- a. Menurut Sutratinah Tirtonegoro hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau simbol yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai oleh siswa atau anak dalam periode tertentu¹⁶.
- b. Menurut Asep Jihad hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai tujuan pembelajaran¹⁷.
- c. Menurut Purwanto hasil belajar merupakan perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajarannya¹⁸.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengalami proses belajar atau setelah mengalami interaksi dengan lingkungannya guna memperoleh ilmu

¹⁶ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1998), hlm 232

¹⁷ Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), hlm 14

¹⁸ M. Ngilim P , *Psikologi Pendidikan*,(Bandung, Remaja Rosdakarya, 1990) hlm. 44

pengetahuan dan akan menimbulkan perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Sardiman pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan suatu hasil belajar. Sedangkan tujuan dari belajar itu sendiri adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai¹⁹. Jadi hasil belajar merupakan wujud dari tujuan belajar yang sudah tercapai, dengan kata lain hasil belajar merupakan suatu pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap/nilai-nilai yang diperoleh seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Winatra Putra dan Rosita mengatakan bahwa hasil belajar tidak hanya merupakan suatu yang sifatnya kualitas maupun kuantitas yang harus dimiliki siswa dalam jangka waktu tertentu, akan tetapi dapat juga bersifat proses/cara yang harus dikuasai siswa sepanjang kegiatan belajar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar dapat berbentuk suatu produk seperti pengetahuan, sikap, skor (nilai) dan dapat juga berbentuk kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam mengelola produk tersebut.

5. Ranah Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil

¹⁹ Sardiman A.M.. *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada,2007) hlm 29

belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah antara lain:

a. Ranah Kognitif

Pada ranah kognitif terdapat beberapa tipe hasil belajar diantaranya :

1) Tipe hasil belajar pengetahuan

Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasyarat bagi pemahaman. Hal ini berlaku bagi semua bidang study²⁰. Pengetahuan merupakan kemampuan untuk mengingat materi pelajaran yang sudah dipelajari dari fakta-fakta.

2) Tipe hasil belajar pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga kategori yaitu:

- a) Pemahaman penterjemahan, yakni kemampuan menterjemahkan materi verbal dan memahami pernyataan-pernyataan non-verbal

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), cet. ke-5, hlm. 22-24

- b) Pemahaman penafsiran, yakni kemampuan untuk mengungkapkan pikiran suatu karya dan menafsirkan berbagai tipe data sosial.
- c) Pemahaman ekstrapolasi, yakni kemampuan untuk mengungkapkan di balik pesan tertulis dalam suatu keterangan atau lisan.²¹

3) Tipe hasil belajar aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstrak pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi.²²

b. Ranah Afektif

Bidang afektif yang berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan lain-lain. Sekalipun bahan pelajaran berisikan bidang kognitif, namun bidang afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut, dan harus nampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai siswa.

²¹ H. Syafruddin Nurdin, , *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, (Jakarta: Ciputra Press, 2005), cet ke-3, hlm.102-104

²² Nana Sudjana, *Op.Cit.*, hlm.25

Ada beberapa tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar. Tingkatan tersebut dimulai dari tingkatan yang paling sederhana sampai tingkatan yang paling kompleks.

- 1) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi, gejala. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- 2) *Responding atau jawaban*, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang pada dirinya.
- 3) *Valuing* (penilaian), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi tadi. Dalam evaluasi ini termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai, dan kesepakatan terhadap nilai tersebut
- 4) *Organisasi*, yakni pengembangan nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan kemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya

5) *Karakteritik nilai* atau *internalisasi nilai* yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar bidang psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan, kemampuan bertindak individu

Ada 6 tingkatan keterampilan yakni:

- 1) Gerakan releks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- 3) Kemampuan perceptual termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain
- 4) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, ketepatan
- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif, interpretative.²³

Tipe hasil belajar yang dikemukakan diatas sebenarnya tidak berdiri sendiri, tapi selalu berhubungan satu sama lain bahkan ada dalam kebersamaan.

6. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut²⁴:

²³ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995), hlm. 53-54

²⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2008), hlm. 176-178

a. Faktor Eksternal

1) Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Belajar pada keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara udara yang panas dan pengap.

2) Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tersebut tentu saja pada tingkatan kelembagaan. a) *Kurikulum*, b) *Metode*, c) *Program*, d) *Sarana dan fasilitas*, e) *Relasi Guru dan Siswa*, f) *Guru*,

b. Faktor Internal

1) Fisiologis

Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi; mereka lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran. Aspek fisiologis ini diakui mempengaruhi pengelolaan kelas.

2) Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang, itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri. Faktor-

faktor rohaniyah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial dan dapat berpengaruh pada proses dan hasil belajar adalah sebagai berikut: a) *Intelegensi siswa*. b) *Bakat Siswa*. c) *Minat siswa*. d) *Motivasi Siswa*. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Karena tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan.²⁵ e) *Kemampuan-kemampuan kognitif*. Ranah kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai. Karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.²⁶ f) *Sikap Siswa*. Sikap siswa yang positif, terutama kepada guru dan mata pelajaran yang guru sampaikan merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar siswa tersebut.

C. Kurikulum Pembelajaran IPA

1. KTSP IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara terbimbing. Hal ini sejalan dengan kurikulum KTSP bahwa "IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang

²⁵ M. Ngalim Purwanto, *Op.Cit.*, cet ke 5 hlm. 60

²⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Op.Cit.* hlm. 202-203

alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan". Selain itu IPA juga merupakan ilmu yang bersifat empirik dan membahas tentang fakta serta gejala alam. Fakta dan gejala alam tersebut menjadikan pembelajaran IPA tidak hanya verbal tetapi juga faktual. Hal ini menunjukkan bahwa, hakikat IPA sebagai proses diperlukan untuk menciptakan pembelajaran IPA yang empirik dan faktual. Hakikat IPA sebagai proses diwujudkan dengan melaksanakan pembelajaran yang melatih ketrampilan proses bagaimana cara produk sains ditemukan.

Tujuan pembelajaran IPA di menurut Kurikulum KTSP secara terperinci adalah: (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, (4) mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, dan (7) memperoleh bekal

pengetahuan, konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya.

Ruang lingkup bahan kajian IPA secara umum meliputi dua aspek yaitu kerja ilmiah dan pemahaman konsep. Lingkup kerja ilmiah meliputi kegiatan penyelidikan, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas, pemecahan masalah, sikap, dan nilai ilmiah. Lingkup pemahaman konsep dalam Kurikulum KTSP relatif sama jika dibandingkan dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang sebelumnya digunakan. Secara terperinci lingkup materi yang terdapat dalam Kurikulum KTSP adalah: (1) makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan. (2) benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas. (3) energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana. (4) bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya. Dengan demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran IPA kedua aspek tersebut saling berhubungan. Aspek kerja ilmiah diperlukan untuk memperoleh pemahaman atau penemuan konsep IPA.

2. Materi

Semua makhluk hidup yang sama spesiesnya (sejenis) dapat melakukan perkawinan dan menghasilkan keturunan yang fertil (subur/dapat melahirkan). Contoh : perkawinan kucing ras dengan kucing kampung.

Variasi adalah perbedaan sifat (keanekaragaman) pada makhluk hidup dalam satu spesies. Contoh : mawar merah, mawar kuning, mawar pink, mawar putih.

Adapun klasifikasi keanekaragaman makhluk hidup, Pertama; Klasifikasi sederhana merupakan pengelompokan berdasarkan persamaan yang sifatnya umum seperti tempat hidup, jenis makanan, dan kegunaan.

Contoh :

- a. Pengelompokan tumbuhan berdasarkan lingkungan tempat hidupnya :
 - 1) *xerofit* → tumbuhan yang hidup di tempat kering
 - 2) *hidrofit* → tumbuhan yang hidup di lingkungan air
 - 3) *hidofit* → tumbuhan yang hidup di lingkungan lembab
- b. Pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya :
 - 1) *karnivor* → hewan pemakan daging
 - 2) *herbivor* → hewan pemakan tumbuhan
 - 3) *omnivor* → hewan pemakan daging dan tumbuhan
- c. Pengelompokan tumbuhan berdasarkan kegunaan :
 - 1) *sandang* → tumbuhan yang berguna untuk bahan pakaian
 - 2) *pangan* → tumbuhan yang berguna untuk dimakan
 - 3) *obat-obatan* → tumbuhan yang berguna untuk obat-obatan

Kedua Klasifikasi menurut Carolus Linnaeus (bapak taksonomi) yaitu merupakan klasifikasi berdasarkan persamaan dan perbedaan struktur tubuh (bentuk dan susunan tubuh) makhluk hidup yaitu :

- a. kelompok makhluk hidup yang makin banyak persamaannya makin dekat hubungan kekerabatannya
- b. kelompok makhluk hidup yang makin banyak perbedaannya makin jauh hubungan kekerabatannya

Ketiga. Klasifikasi Sistem 5 Kingdom. oleh Robert H Whittaker berdasarkan tingkatan organisme, susunan sel dan pemenuhan makanan.

a. Kingdom Monera

- 1) tidak memiliki membran inti (*prokariota*)
- 2) bersel satu dengan bagian-bagian inti tersebar dalam protoplasma
- 3) contoh : bakteri, ganggang hijau-biru (*Cyanophyta*)

b. Kingdom Protista

- 1) memiliki membran inti (*eukariota*)
- 2) umumnya bersel satu
- 3) contoh : protozoa, ganggang

c. Kingdom Fungi

- 1) memiliki membran inti (*eukariota*)
- 2) berdinding sel
- 3) tidak berklorofil

4) dapat menguraikan zat organik untuk makanannya

5) contoh : semua jenis jamur

d. Kingdom Plantae

1) bersel banyak (*multiseluler*)

2) memiliki membran sel (*eukariota*)

3) berklorofil

4) contoh : lumut (*Bryophyta*), tumbuhan paku (*Pteridophyta*), tumbuhan biji (*spermatophyta* : *monokotil dan dikotil*)

e. Kingdom Animalia

1) bersel banyak (*multiseluler*)

2) memiliki membran inti (*eukariota*)

3) tidak berklorofil

4) heterotrof

5) mampu berpindah tempat . contoh :

1. *invertebrata* (hewan tidak bertulang belakang)

2. *vertebrata* (hewan bertulang belakang)

Penamaan Ilmiah

1. Nama Daerah

- ★ hanya dimengerti oleh orang di daerah tertentu
- ★ tidak dapat digunakan dalam buku/laporan ilmiah
- ★ contoh : anggur → inggris : grape ; jerman : traube
pisang → sunda : cau ; jawa : gedang ; bali : bui

2. Nama Ilmiah

- ★ diatur dalam kode internasional tata nama (**binomial nomenclature**)
- ★ terdiri dari dua kata dalam bahasa latin
- ★ contoh :
 - ⊗ *Magnifera indica* (mangga)
 - ⊗ *Zea mays* (jagung)
 - ⊗ *Pongo pygmaeus* (orang utan)
 - ⊗ *Musa paradisiaca* (pisang kipas)
 - ⊗ *Felias domesticus* (kucing)
 - ⊗ *Coffea arabica* (kopi)
 - ⊗ *Carica papaya* (pepaya)
 - ⊗ *Panthera tigris* (harimau gembong)
 - ⊗ *Oryza sativa* (padi)
 - ⊗ *Ficus benjamina* (beringin)
 - ⊗ *Columba livia* (merpati)

Kunci determinasi : sejumlah keterangan mengenai ciri-ciri suatu makhluk hidup yang dipakai untuk menentukan kelompok makhluk hidup tersebut.

Tindakan yang merusak keanekaragaman makhluk hidup :

1. perusakan hutan
2. penggunaan pestisida
3. perburuan liar

Tindakan pelestarian keanekaragaman makhluk hidup :

1. memelihara kelestarian hutan
 - ★ reboisasi
 - ★ melakukan tebang pilih → memotong kayu sesuai umurnya
 - ★ menghindari kebakaran hutan
2. Menetapkan daerah perlindungan alam
 - ★ taman hutan raya dan hutan wisata
 - ★ cagar alam
 - ★ taman nasional

3. Merehabilitasi satwa langka yang dipelihara perorangan
4. Penangkaran satwa dan tumbuhan yang hampir punah