

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Tentang Strategi Pembelajaran

##### 1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Secara umum, strategi mempunyai arti suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang diinginkan, strategi dapat juga diartikan sebagai pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar.<sup>1</sup> Sedangkan pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui.

Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.<sup>2</sup> Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan memudahkan peserta didik mencapai tujuan yang dikuasai diakhir kegiatan belajar.<sup>3</sup>

##### a. Klasifikasi strategi pembelajaran

Terdapat berbagai masalah yang berhubungan dengan strategi pembelajaran berdasarkan klasifikasi berikut:

---

<sup>1</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), cet.ke-2 hal . 26

<sup>2</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012) hal 145

<sup>3</sup>*Ibid.*, hal 6

1. Konsep dasar strategi pembelajaran

2. Sasaran kegiatan pembelajaran

Pada tingkat sasaran atau tujuan yang universal, peserta didik harus memiliki kualifikasi sebagai: (1) pengembangan bakat secara optimal, (2) hubungan antar manusia baik, (3) efisiensi ekonomi, (4) tanggung jawab selaku warga Negara.

3. Pembelajaran sebagai suatu sistem.

Seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan. Komponen-komponen tersebut antara lain tujuan, bahan, siswa, guru, metode, situasi, dan evaluasi.

4. Hakikat proses pembelajaran

5. Entering behavior siswa

Untuk mengetahui seberapa jauh kesamaan individual siswa dalam taraf kesiapannya, kematangan serta tingkat penguasaan pengetahuan dan ketrampilan dasar bagi penyajian bahan baku.

6. Pola-pola belajar siswa.

7. Memilih sistem pembelajaran<sup>4</sup>

**8. Pengertian Tentang Strategi PAILKEM**

PAILKEM merupakan sinonim dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, dan Menarik. PAILKEM bukanlah tujuan dari kegiatan pembelajaran, tetapi merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran

---

<sup>4</sup> Ibid., hal 8

pailkem terjadi dialog interaktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau siswa dengan sumber belajar lainnya. Berikut penjelasannya:

### **1. Pembelajaran yang Aktif**

Secara harfiah *active*, menurut Hornby, berarti: “in the habit of doing things, energetic”. Artinya, terbiasa berbuat segala hal dengan menggunakan segala daya. Pembelajaran yang aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual.<sup>5</sup>

Guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa agar siswa aktif bertanya, membangun gagasan, dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Siswa aktif adalah siswa yang bekerja keras untuk mengambil tanggung jawab lebih besar dalam proses belajarnya sendiri. Sedangkan lingkungan belajar aktif adalah lingkungan belajar, dimana para siswa secara individu didukung untuk terlibat aktif dalam proses membangun model mentalnya sendiri, dari informasi yang telah mereka peroleh.

Aktif dalam strategi ini adalah memosisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai peserta belajar yang harus aktif. Beberapa ciri-ciri pembelajaran yang aktif adalah:

---

<sup>5</sup> Umi Kulsum, *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM*, (Surabaya: Gena Pratama Pustaka, 2011), cet.ke-1, h. 57

- a) Pembelajaran berpusat pada siswa.
- b) Pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata.
- c) Pembelajaran mendorong anak untuk berfikir tingkat tinggi.
- d) Pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda beda.
- e) Pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah.
- f) Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar.
- g) Pembelajaran berpusat pada anak.
- h) Penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar
- i) Guru memantau proses belajar siswa
- j) Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak.

Untuk merancang strategi pembelajaran yang aktif, ada beberapa hal yang harus dilakukan guru yaitu memperhatikan tujuan yang jelas yang dapat dicapai, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, mengelola lingkungan belajar agar tercipta suasana yang nyaman, menilai siswa dengan cara yang dapat mendorong siswa untuk menggunakan dengan apa yang telah mereka pelajari.

Dalam penggunaan strategi pembelajaran yang aktif juga menerapkan suasana kelas yang nyaman, suasana pengelolaan kelas juga diliohat sebagai gabungan antara praktik dan prosedur yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan bersifat mengembangkan kemampuan serta memaksimalkan hasil belajar. Dan dalam pembelajaran aktif tidak bisa

berjalan secara hampa tanpa investasi dari guru dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran.<sup>6</sup>

## **2). Pembelajaran yang Inovatif**

Mc Leod mengartikan inovasi sebagai: “something newly introduced such as method or device”, berdasarkan definisi ini, segala aspek (metode, bahan, perangkat, dan sebagainya) dipandang baru atau bersifat inovatif apabila metode dan sebagainya berbeda atau belum dilaksanakan oleh seorang guru meskipun semua itu bukan barang baru bagi guru lain. Membangun pembelajaran yang inovatif dapat dilakukan dengan cara-cara yang diantaranya menampung setiap karakteristik siswa dan mengukur kemampuan atau daya serap setiap siswa.<sup>7</sup>

Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran inovatif lebih mengarah kepada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Untuk membelajarkan siswa sesuai dengan gaya belajar mereka, maka guru diharapkan dapat menerapkan suatu model pembelajaran yang inovatif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Oleh karena itu, untuk memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri.

---

<sup>6</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012) hal 97

<sup>7</sup> Umi Kulsum, *op.cit.*, h. 59

Dalam hal ini, seorang guru bertindak inovatif dalam hal:

- a Menggunakan bahan atau materi baru yang bermanfaat dan bermartabat;
- b Menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran dengan gaya baru;
- c Memodifikasi pendekatan pembelajaran konvensional menjadi pendekatan inovatif yang sesuai dengan keadaan siswa, sekolah, dan lingkungan; dan
- d Melibatkan perangkat teknologi pembelajaran.<sup>8</sup>

Di sisi lain, siswapun bertindak inovatif dalam hal:

- a Mengikuti pembelajaran inovatif dengan aturan yang berlaku;
- b Berupaya mencari bahan atau materi sendiri dari sumber-sumber yang relevan; dan
- c Menggunakan perangkat teknologi maju dalam proses belajar.

Selain itu, dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif diperlukan adanya beraneka ragam strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang studi.

### **3). Pembelajaran Lingkungan**

Berdasarkan depdiknas mengatakan bahwa belajar dengan menggunakan lingkungan memungkinkan siswa menemukan hubungan yang sangat bermakna antara ide ide abstrak dan penerapan praktis didalam konteks dunia nyata, konsep dipahami melalui proses penemuan, pemberdayaan dan hubungan. Sedangkan menurut winaputra mengatakan bahwa pemanfaatan lingkungan didasari oleh pendapat pembelajaran yang

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, hal. 159

lebih bernilai. Samatowa mengatakan bahwa pembelajaran sains dapat dilakukan diluar kelas dengan memanfaatkan lingkungan sebagai laboratorium alam. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendekatan lingkungan merupakan strategi dan konsep pembelajaran yang cocok dan pas pada setiap proses pembelajaran,<sup>9</sup>

Secara garis besar konsep pembelajaran dengan menggunakan lingkungan memiliki beberapa kelebihan:

- a. Peserta didik dibawa langsung kedalam dunia yang konkret tentang penanaman konsep pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya bisa untuk menghayalkan materi.
- b. Lingkungan dapat digunakan setiap saat, kapanpun dan dimanapun sehingga tersedia setiap hari.
- c. Konsep pembelajaran dengan menggunakan lingkungan tidak membutuhkan biaya karena semua telah disediakan oleh alam lingkungan.
- d. Mudah untuk dicerna oleh peserta didik karena disajikan materi yang sifatnya konkret.
- e. Motivasi belajar peserta didik akan bertambah.
- f. Suasana yang nyaman membuat peserta didik tidak mengalami kejenuhan,
- g. Memudahkan untuk mengontrol kebiasaan buruk dari peserta didik.
- h. Membuka peluang kepada peserta didik untuk berimajinasi.

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, hal 147

- i. Tidak terkesan monoton.
- j. Peserta didik akan lebih leluasa dalam berfikir.

#### 4). Pembelajaran yang Kreatif

Guna menumbuhkan minat belajar para siswa, maka guru dituntut lebih kreatif dalam mengajar. Direktur Jendral Peningkatan Mutu dan Tenaga Kependidikan mengatakan bahwa untuk menumbuhkan minat belajar siswa, maka seorang guru dituntut mampu menerapkan cara belajar yang menarik. “jiwa entrepreneurship yang dimiliki oleh seorang guru bukanlah entrepreneurship seorang pengusaha, tetapi terkait kreatifitas.”

Kreatif berarti menggunakan hasil ciptaan atau kreasi baru atau bahkan berbeda dengan sebelumnya. Pembelajaran kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan, mengimajinasikan, melakukan inovasi, dan hal-hal yang artistik lainnya.<sup>10</sup> Kreatifitas adalah sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah.

Dalam hal ini seorang guru harus mampu kreatif dalam arti:

- a. Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang beragam;
- b. Membuat alat bantu belajar yang berguna meskipun sederhana
- c. Memanfaatkan lingkungan;
- d. Mengelola kelas dan sumber belajar dan
- e. Merencanakan proses dan hasil belajar.

---

<sup>10</sup> Lif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *PAIKEM GEMBROT*, (Jakarta: PT. PrestasiPustakaraya, 2011), cet.ke-1, h. 3



Di sisi lain, siswapun dituntut untuk kreatif dalam hal:

- a. Merancang atau membuat sesuatu; dan
- b. Menulis atau mengarang.

Menurut Wankat dan Oreovac untuk meningkatkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan :

- a. Mendorong siswa untuk kreatif.
- b. Mengajari siswa beberapa metode untuk menjadi kreatif.
- c. Menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan siswa

Antara kreativitas dan produktivitas merupakan hal yang saling berkaitan, dan dalam proses pembelajaran hal tersebut harus ditumbuhkan secara kebersamaan. Pembelajaran yang kreatif merupakan strategi yang dikembangkan dengan mengacu pada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan proses hasil belajar siswa.<sup>11</sup>

### **5). Pembelajaran yang Efektif**

Yusuf Hadi Miarso memandang bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa melalui penggunaan prosedur yang tepat. Definisi ini mengandung arti bahwa pembelajaran yang efektif terdapat dua hal , yaitu terjadinya belajar pada siswa dan apa yang akan dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswanya.<sup>12</sup> Pembelajaran yang efektif ditandai dengan

---

<sup>11</sup> Wena, made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) hal 139

<sup>12</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012) hal 174

berlangsungnya proses belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dan sebagainya.

Pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai bentuk maupun cara, seperti yang diungkapkan Gagne bahwa pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran guru harus memiliki kiat maupun seni untuk memadukan antara bentuk pembelajaran dan media yang digunakan sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang harmonis.<sup>13</sup>

Untuk menentukan pembelajaran yang efektif tentunya memerlukan indikator untuk mengukur, dari hasil penelitian para ahli ada 7 indikator yang dapat menunjukkan pembelajaran yang efektif:

- a. Pengorganisasian materi yang baik
- b. Komunikasi yang efektif
- c. Penguasaan materi
- d. Sikap positif terhadap siswa
- e. Pemberian nilai yang adil
- f. Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran.
- g. Hasil belajar siswa yang baik

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi keefektifan belajar siswa

---

<sup>13</sup> Wena, made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) hal 10 30

## 1. Factor internal siswa

### a. Aspek fisiologis

Kondisi kesehatan tubuh juga mempengaruhi semangat dan konsentrasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran.

### b. Aspek psikologis

Tingkat kecerdasan sikap, dan bakat siswa juga mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran.

## 2. Factor eksternal siswa

Pengaruh dari lingkungan, pertemanan juga mempengaruhi.

## **6). Pembelajaran yang Menarik**

Suasana belajar yang menyenangkan, siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi. Pembelajaran yang menarik adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari hari.

Pembelajaran yang menarik merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Pendekatan pembelajaran dengan guru yang menarik merupakan pendekatan belajar mengajar yang mengarah kepada pengembangan

kemampuan mental, fisik dan social yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih dalam diri individu siswa. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik antara lain:

- a. Dalam menerapkan model pembelajaran harus sesuai dengan kondisi
- b. Melakukan evaluasi lebih komprehensif yang tidak hanya mengukur kemampuan penguasaan bahan pembelajaran, tetapi juga kemampuan berfikir.
- c. Menciptakan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan merangsang kemampuan berfikir siswa yang tidak hanya bersifat informatif deskriptif..

## **B. Tinjauan Tentang Pembelajaran IPA**

### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ilmu Pengetahuan Alam atau disingkat dengan IPA merupakan suatu ilmu teoritis yang didasarkan atas pengamatan percobaan-percobaan terhadap gejala-gejala alam. Betapapun indahny suatu teori dirumuskan, tidaklah dapat dipertahankan kalau tidak sesuai dengan hasil-hasil pengamatan/observasi. Fakta-fakta tentang gejala kebendaan/alam diselidiki, dan diuji berulang-ulang melalui percobaan-percobaan (eksperimen), kemudian berdasarkan hasil eksperimen itulah dirumuskan keterangan ilmiahnya (teori). Teoripun tidak dapat berdiri sendiri. Teori selalu didasarkan oleh suatu hasil pengamatan.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Abu ahmadi, Supatmo, *Ilmu Alamiah Dasar*, (Jakarta:PT Rineka Cipta, 2004), hal.1

IPA didefinisikan sebagai suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Hal ini IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa, dan gejala-gejala yang muncul di alam.

H.W Flower mengatakan bahwa IPA adalah ilmu yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan induksi.<sup>15</sup>

Secara rinci hakikat IPA menurut Bridgman adalah sebagai berikut:

- 1).Kualitas pada dasarnya konsep-konsep IPA selalu dapat dinyatakan dalam bentuk angka-angka.
- 2).Observasi dan Eksperimen merupakan salah satu cara untuk dapat memahami konsep-konsep IPA secara tepat dan dapat diuji kebenarannya.
- 3).Ramalan (prediksi) merupakan salah satu asumsi penting dalam IPA bahwa materi alam raya ini dapat dipahami dan memiliki keteraturan. Dengan asumsi tersebut lewat pengukuran yang teliti maka berbagai peristiwa alam yang akan terjadi dapat diprediksikan secara tepat.
- 4).Progresif dan Komunikatif tahapan-tahapan yang dilalui dan itu dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah dalam rangka menemukan suatu kebenaran.<sup>16</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan hasil kegiatan manusia berupa

---

<sup>15</sup> Ibid., hal 1

<sup>16</sup> Bridgman, *Hakekat Pembelajaran IPA*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2002), hal. 7

pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasikan tentang alam sekitar, yang diperoleh melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, pergaulan, dan pengujian gagasan-gagasan, atau dapat dikatakan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus disempurnakan.

## 2. Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA memberi penekanan pada pengalaman *hands-on* dan *minds-on*. Dalam pembelajaran yang demikian ini peserta didik mengembangkan seperangkat keterampilan seperti pengamatan, pengukuran, mengajukan pertanyaan, melakukan penyelidikan, menggolong-golongkan, dan memecahkan masalah.<sup>17</sup>

Merujuk pada hakikat IPA sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, maka nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA antara lain sebagai berikut :

- 1) Kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah metode ilmiah.
- 2) Keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah.
- 3) Memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun dalam kehidupan.

---

<sup>17</sup>Muslimin Ibrahim dan Kresna Budiyanto, *MIPA Bahan Pelatihan Service Training KKG Jawa Timur 2001 Diterbitkan Untuk Kalangan Sendiri*, (Surabaya : LPAM, 2001),hal.1-2

Sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan, maka pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan-tujuan tertentu, yaitu :

- 1) Memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap.
- 2) Menanamkan sikap hidup ilmiah.
- 3) Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan..
- 4) Mendidik peserta didik untuk mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuwan penemunya.
- 5) Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.

Pembelajaran IPA secara khusus sebagaimana tujuan pendidikan secara umum sebagaimana termaktub dalam tasonomi Bloom bahwa :

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar dari prinsip konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Pengetahuan secara garis besar tentang fakta yang ada di alam untuk dapat memahami dan memperdalam lebih lanjut, dan melihat adanya keterangan serta keteraturannya. Di samping hal itu, pembelajaran sains diharapkan pula memberikan keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan dan apresiasi. Di dalam mencari jawaban terhadap suatu permasalahan.

### **3. Karakteristik IPA**

pada hakikatnya siswa-siswi (peserta didik) memiliki ketakjuban, dan pandangan luar biasa terhadap dunia mereka. Mereka memiliki keingintahuan alami dan cenderung mengeksplorasi lingkungan mereka. Mereka belajar melalui pengalaman langsung dengan objek-objek menggunakan semua inderanya. Untuk itu, persiapan harus dibuat oleh guru agar peserta didik bekerja dan bekerjasama dengan sebayanya pada aktifitas atas inisiatif sendiri.

Ada tujuh karakteristik dalam pembelajaran IPA yang efektif, antara lain<sup>18</sup>.

1. Mampu memfasilitasi keingintahuan siswa-siswi
2. Member kesempatan untuk menyajikan dan mengkomunikasikan pengalaman dan pemahaman tentang IPA
3. Menyediakan wahana untuk unjuk kemampuan
4. Pilihan-pilihan aktifitas
5. Aktifitas untuk bereksperimen
6. Kesempatan untuk mengeksplorasi alam sekitar
7. Member kesempatan tentang hasil pengamatan

### **4. Tujuan Pembelajaran IPA di SD/MI**

IPA bertujuan untuk menyiapkan situasi yang bermaknabagi peserta didik agar dapat mengembangkan keterampilan dan pemahaman. Pendekatan ini menyediakan kesempatan atau peluang untuk

---

<sup>18</sup> Sunaryo, et, all., *Modul Pembelajaran Inklusif Gender*,(Jakarta: lapis, 2010), hal 538



menghubungkan bagi peserta didik. IPA dengan dunia nyata dan situasi mirip kehidupan nyata. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan relevansi sains dan kebermaknaan sains bagi kehidupan peserta didik. Dengan kata lain, IPA harus dibuat menjadi lebih relevan dan cocok dengan kehidupan sehari-hari.

Di samping itu IPA juga memadukan konsep dan keterampilan dengan teknologi. Teknologi bertujuan untuk mendorong peserta didik agar dapat membuat keputusan, berpikir kreatif, melakukan analisis dan evaluasi serta memecahkan masalah.<sup>19</sup>

#### **5. Fungsi Mata Pelajaran IPA di SD/MI**

Menurut kurikulum KTSP, mata pelajaran IPA di SD/MI berfungsi untuk

- 1) Memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan perangai lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitannya bagi kehidupan sehari-hari. Lingkungan alam merupakan alamiah yang terjadi secara alami. Hal terpenting adalah mengenal berbagai komponen yang membangun alam itu sehingga peserta didik memiliki prinsip-prinsip bertindak terhadap alam agar lingkungan dapat tetap memberikan dukungan hidup manusia yang memadai.
- 2) Mengembangkan keterampilan proses. Keterampilan proses yang dimaksud adalah keterampilan fisik maupun mental yang

---

<sup>19</sup>*Ibid...*, hal. 1-2

diperlukan untuk memperoleh pengetahuan di bidang IPA maupun untuk pengembangannya.

- 3) Mengembangkan wawasan, sikap, dan nilai yang berguna bagi peserta didik untuk meningkatkan kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai yang dapat dikembangkan melalui pengajaran IPA misalnya, rasa cinta lingkungan, rasa cinta terhadap sesama makhluk hidup, menghormati hak asasi manusia.
- 4) Mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemajuan IPA dan teknologi dengan keadaan lingkungan dan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari. Kesadaran akan keterkaitan antara kemajuan IPA dengan teknologi hanya akan dikenal jika pembelajaran IPA selalu disajikan dengan mengaitkannya dengan aplikasi IPA itu dengan kehidupan sehari-hari.
- 5) Mengembangkan kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi.<sup>20</sup>

Aspek pokok dalam pembelajaran IPA adalah anak dapat menyadari keterbatasan pengetahuan mereka, memiliki rasa ingin tahu untuk menggali berbagai pengetahuan baru, dan akhirnya dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Hal ini sangat ditunjang dengan perkembangan dan

---

<sup>20</sup>Sunaryo dkk, *Model Pembelajaran Inklusif Gender*, (Jakarta : Lapis), hal.539

meningkatkan rasa ingin tahu anak, cara mengkaji informasi, mengambil keputusan, dan mencari berbagai bentuk aplikasi yang paling mungkin diterapkan dalam diri dan masyarakatnya. Bila pembelajaran IPA diarahkan dengan tujuan seperti ini, diharapkan bahwa pendidikan IPA Sekolah Dasar dapat memberikan sumbangan yang nyata dalam memberdayakan anak.<sup>21</sup>

### **C. Penerapan Strategi PAILKEM dalam meningkatkan Hasil Belajar IPA Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Energi Panas dan Bunyi yang Terdapat di Lingkungan Sekitar Serta Sifat-sifatnya**

Dalam penerapan strategi PAILKEM, siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi karena mereka terlihat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik secara aktif dalam pembelajaran individu maupun kelompok. Implementasi strategi pembelajaran PAILKEM dengan menggunakan Indeks card match (percocokan kartu indeks ) Ini merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kepada temannya. Adapun prosedurnya, sebagai berikutsebagai berikut :

- 1) Pada kartu indeks yang terpisah, tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- 2). Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.

---

<sup>21</sup>Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta : PT Indeks, 2011),hal.10

- 3) Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- 4) Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapatkan kartu jawabannya.
- 5) Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama.
- 6) Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

## **D. Kajian Tentang Belajar dan pembelajaran**

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.<sup>22</sup>

Secara institusional belajar dipandang sebagai validasi atau pengabsahan terhadap penguasaan siswa atas materi materi yang telah ia pelajari. Adapun pengertian belajar secara kualitatif ialah proses memperoleh

---

<sup>22</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal 10

arti arti dari pemahaman pemahaman serta cara cara menafsirkan dunia di sekeliling kita.<sup>23</sup>

Didalam belajar terdapat tiga masalah pokok, yaitu:

- 1). Masalah mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya belajar.
- 2). Masalah mengenai bagaimana belajar itu berlangsung dan prinsip mana yang dilaksanakan.
- 3). Masalah mengenai hasil belajar.

Dua masalah pokok yang pertama tersebut berkenaan dengan proses belajar yang sangat berpengaruh kepada masalah pokok ketiga. Dengan demikian bagaimana peristiwa terjadinya proses belajar akan menentukan hasil belajar seseorang.<sup>24</sup>

## **2. Ciri-ciri Belajar**

Dari beberapa definisi para ahli, dapat disimpulkan beberapa ciri belajar;

- 1). Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku.
- 2). Perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah.
- 3). Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung. Perubahan perilaku bersifat potensial.

---

<sup>23</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal

<sup>24</sup> Herman hudaja, *Mengajar Belajar Matematika*, (Jakarta: 1988) hal. 1

- 4). Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- 5). Pengalaman atau latihan dapat memberi penguatan.

### **3. Prinsip – prinsip Belajar**

- 1). Apapun yang dipelajari, dialah yang harus belajar, bukan orang lain.  
Sehingga siswa yang harus bertindak aktif.
- 2). Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- 3). Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- 4). Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.

### **4). Pengertian hasil belajar.**

Pengertian hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan pada perilaku dan individu. Winkel dalam Purwanto mengemukakan hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>25</sup>

Sedangkan Menurut Nawawi dalam Susanto menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam

---

<sup>25</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal 44

mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.<sup>26</sup>

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki proses pembelajaran. Sedangkan tugas seorang desainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrument juga perlu merancang cara menggunakan instrument beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang

---

<sup>26</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2013). Hal. 5

jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran.<sup>27</sup>

Menurut Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana menyatakan bahwa klasifikasi hasil belajar secara garis besar di bagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris

a. Ranah kognitif,

ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Tipe-tipe hasil belajar kognitif antara lain:

1). Tipe hasil belajar: pengetahuan

Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafalan menjadi prasarat bagi pemahaman, hal ini berlaku untuk semua bidang studi.

2). Tipe hasil belajar: pemahaman

Tipe ini merupakan tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang di baca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah di contohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

---

<sup>27</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 13



Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori antara lain:

- a) tingkat rendah adalah pemahaman terjemah, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.
- b) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
- c) Pemahaman tingkat ketiga atau tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

1. Tipe hasil belajar: aplikasi.

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan. Suatu situasi akan tetap dilihat sebagai situasi baru bila tetap terjadi proses pemecahan masalah.

2. Tipe hasil belajar: analisis

Analisis adalah usaha memilah sesuatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau

susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara bekerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.

3. Tipe hasil belajar: sintesis.

Sintesis merupakan penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Berfikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berfikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan.

4. Tipe hasil belajar: evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dll. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

- a) *Receiving* atau penerimaan yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (simulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.

- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d) *Organisasi*, yakni pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e) Karakteristik nilai atau *internalisasi* nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang memengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

#### 6. Ranah psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan keterampilan bertindak individu. Ada enam aspek ranah psikomotoris antara lain:

- a) Gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Keterampilan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motoris dan lain-lain.

- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan,
- e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Tipe hasil belajar ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ini sebenarnya tahap lanjut dari hasil belajar efektif yang baru tampak dalam kecenderungan untuk berperilaku.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.<sup>28</sup>

### **1. Komponen-komponen yang mempengaruhi hasil belajar.**

Terdapat beberapa komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran, antara lain:

#### **1. Faktor guru.**

Keberhasilan suatu sistem pembelajaran, guru merupakan komponen yang menentukan. Hal ini disebabkan guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa. Dalam sistem pembelajaran guru bisa

---

<sup>28</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal 22-32

berperan sebagai perencana (*planer*) atau (*desainer*) pembelajaran, sebagai implementator dan atau mungkin keduanya. Sebagai perencana guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, karakteristik siswa, fasilitas dan sumber daya yang ada.

Dalam melaksanakan perannya sebagai implementator, guru bukan hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karena itu keberhasilan suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas dan kemampuan guru.

## 2. Faktor siswa.

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Seperti halnya guru, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dapat dilihat dari aspek siswa yang meliputi aspek latar belakang dan sifat yang dimiliki siswa.

Aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran, dan tempat tinggal siswa, tingkat sosial ekonomi siswa, dari keluarga yang bagaimana siswa berasal dan sebagainya, sedangkan dilihat dari sifat yang dimiliki siswa meliputi kemampuan dasar, pengetahuan dan sikap.

## 3. Faktor sarana dan prasarana.

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran misalnya, jalan menuju ke sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil, dan sebagainya. Kelengkapan

sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Keuntungan bagi sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yaitu dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru mengajar serta dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar.

#### 4. Faktor lingkungan.

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis.

Faktor organisasi kelas di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam suatu kelas merupakan aspek penting yang dapat memengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Faktor lain dari dimensi lingkungan yang dapat memenuhi proses pembelajaran adalah faktor iklim sosial-psikologis, maksudnya adalah keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran.<sup>29</sup>

#### **1. Umpan Balik Hasil Belajar.**

Mutu hasil belajar akan meningkat bila terjadi interaksi dalam belajar. Pemberian umpan balik dari guru kepada siswa merupakan salah satu bentuk interaksi antara guru dengan siswa. Umpan balik hendaknya lebih

---

<sup>29</sup> Sanjaya, *Perencanaan*....., hal. 15-20

mengungkap kekuatan daripada kelemahan siswa. selain itu, cara memberikan umpan balik pun harus santun. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas belajar selanjutnya. Guru harus konsisten memberikan hasil pekerjaan siswa dan memberikan komentar dan catatan. Catatan guru berkaitan dengan pekerjaan siswa lebih bermakna bagi pengembangan diri siswa daripada hanya sekedar angka.<sup>30</sup>

Umpan balik sering disebut dengan asas pengetahuan tentang hasil belajar yang merujuk pada sambutan tepat terhadap siswa agar mereka mengetahui bagaimana mereka sedang bekerja. Lebih cepat siswa mendapat informasi balikan tentunya lebih baik, sehingga informasi yang salah dapat dengan segera diperbaiki melalui kegiatan belajar berikutnya.

Beberapa contoh pelaksanaan asas pengetahuan tentang hasil di dalam kelas antara lain:<sup>31</sup>

- a) Guru menjelaskan hasil-hasil tes bentuk esay kepada seluruh siswa didalam kelas, dengan mengklasifikasikannya menjadi kelompok baik, sedang, dan kurang, dan kemudian mendiskusikannya dengan para siswa pada hari berikutnya.
- b) Kelompok baca, para siswa membaca sebuah cerita dalam hati. Kemudian siswa menceritakan kembali bagian-bagian penting dari cerita itu secara berurutan, sedangkan lainnya mendengarkan dan melakukan koreksi, ini dilakukan secara bergiliran.

---

<sup>30</sup>Uno, *Belajar*....., hal. 228

<sup>31</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2003), hal. 88

## E. Penelitian terdahulu

Beberapa peneliti terdahulu yang telah dilakukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar yang maksimal dalam peningkatan tersebut. Dalam penelitian dahulu dengan menerapkan strategi pembelajaran PAILKEM banyak ditemui dalam mata pelajaran antara lain ;

Nama peneliti dan judul penelitian.	Persamaan	Perbedaan
1. Hanifa Reza Afridia, mengkaji mengenai Implementasi Strategi Pembelajaran PAILKEM dengan media audio visual mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN 01 Windurojo Pekalongan .	1.Menerapkan pembelajaran STAD	1. Menggunakan media audio visual sedangkan penelitian ini tidak menggunakan. 2. Mata pelajarannya matematika, sedangkan penelitian ini IPA. 3. Meningkatkan prestasi belajar, sedangkan penelitian ini untuk mengkaji implementasi strategi pembelajaran 4. Lokasi penelitian di SDN 01 Widurojo Pekalongan, sedangkan penelitian ini di SDN 2 Sobontoro Boyolangu Tulungagung.
2. Ike verawati fadillah, dalam skripsinya yang berjudul penerapan strategi pailkem untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V MI Darul Ulum Rejosari Blitar 2014/2015	1.Menerapkan strategi PAILKE M 2.Meningkatkan hasil belajar	1. Kelas V, sedangkan penelitian ini di kelas IV. 2. Lokasi Penelitian,di MI Darul Ulum Rejosari Blitar sedangkan penelitian ini di SDN 2 Sobontoro Boyolangu Tulungagung. 3. Mata pelajarannya matematika, sedangkan penelitian ini IPA.
3. Dimas Churunia: Penerapan strategi pembelajaran PAILKEM untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Kelas V MI Darul Ulum Rejosari Blitar 2014/2015	1.Menggunakan strategi pembelajaran PAILKE M 2.Meningkatkan hasil Belajar	4. Kelas V, sedangkan penelitian ini di kelas IV. 5. Mata pelajaran PKN, Sedangkan penelitian ini mengambil mata pelajaran IPA. 6. Lokasi penelitian di MI Darul Ulum Rejosari Blitar sedangkan penelitian ini di SDN 2 Sobontoro Boyolangu Tulungagung
4. Roudlotus shaliha: Penerapan strategi Pembelajaran PAILKEM untuk meningkatkan prestasi belajar Aqidah Akhlak siswa kelas III MI Miftahul Ulum Balesono Ngunut Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015	1. Menerapkan strategi pembelajaran PAILKE M 2. Meningkatkan hasil Belajar	1. Mata pelajaran Aqidah Akhlak, sedangkan penelitian ini mata pelajaran IPA. 2. Meningkatkan prestasi belajar sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar. 3. Lokasi penelitian di MI Miftakhul Ulum Balesono Ngunut Tulungagung, sedangkan penelitian ini di SDN 2 Sobontoro Boyolangu Tulungagung

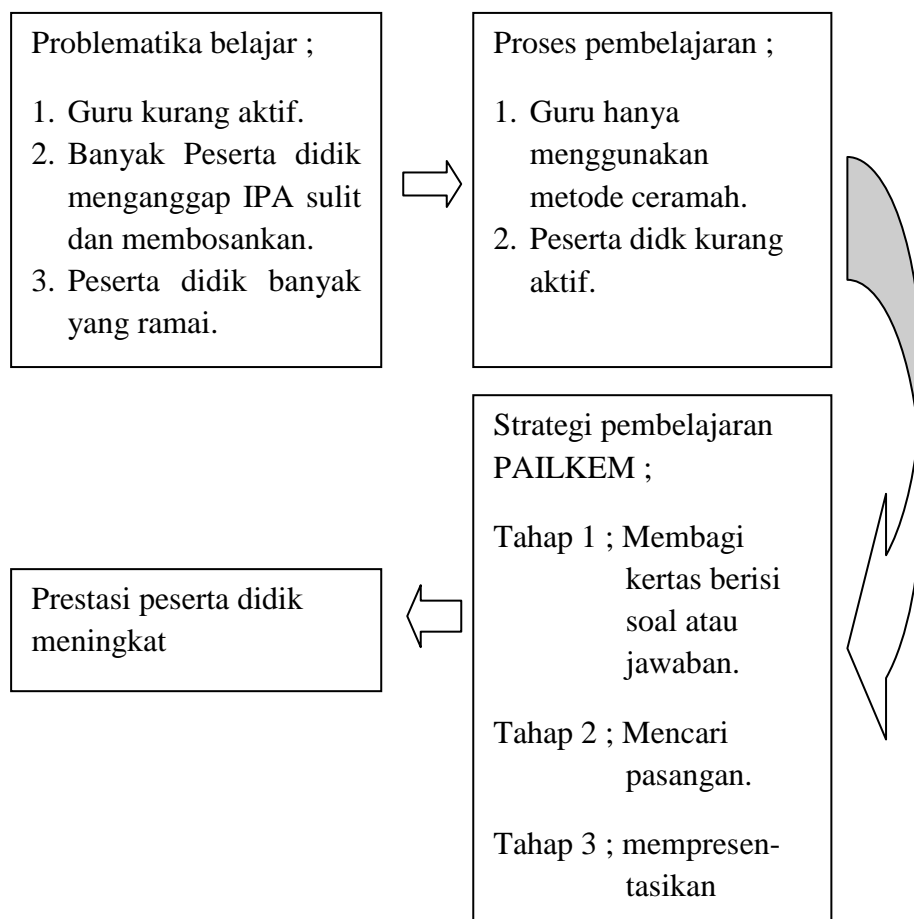


#### D. Hipotesis tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah “Jika strategi pembelajaran PAILKEM diterapkan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN II Sobontoro Boyolangu Tulungagung, maka hasil belajar siswa akan meningkat”.

#### E. Kerangka pemikiran

##### 2.1 Gambar Kerangka Pemikiran



Proses pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam lingkungan belajar, mendorong siswa supaya aktif, dan memberikan siswa untuk berkreasi dalam melakukan

pembelajaran secara optimal. Pencarian informasi merupakan salah satu keterampilan awal yang harus dikuasai oleh siswa kemudian dilanjutkan dengan pengembangan ketrampilan yang akan menjadikan siswa menguasai dasar-dasar ketrampilan tersebut. Kemudian memberikan kesempatan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan ketrampilan yang sudah dikuasai dalam berbagai situasi dan materi pelajaran baru.

Strategi pembelajaran PAILKEM merupakan strategi pembelajaran yang dapat membimbing, membantu dan mengaktifkan siswa dengan menemukan sendiri materi yang telah disampaikan dalam pembelajaran. Dengan strategi tersebut siswa dapat berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran IPA yang dianggap sulit oleh siswa. dengan adanya model pembelajaran yang menarik tersebut akan mendorong siswa untuk aktif dan lebih semangat dalam belajar sehingga akan membuat hasil belajar siswa tersebut meningkat. Tetapi perlu diketahui jika untuk mencapai hal tersebut bukanlah hal yang mudah karena memerlukan perjuangan dan pengorbanan serta tantangan yang harus dihadapi.